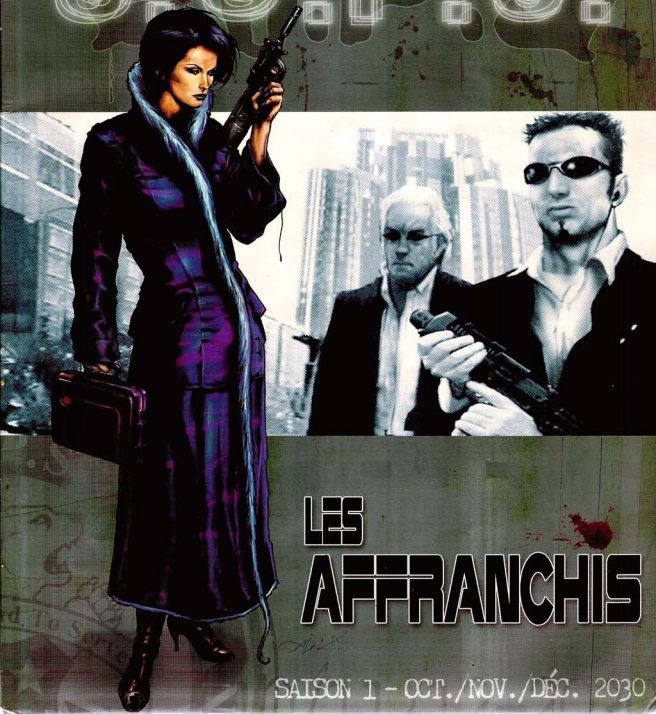


C.O.P.S.™



LES AFFRANCHIS

SAISON 1 - OCT./NOV./DÉC. 2030

C.O.P.S.

affranchis. Des hommes à
le monde, secret et monde
les plus influents et
Dimitriyev, les personnes

RITES SECRETS

ORGANIZATSIYA

COSA NOSTRA

TRIPLES



LES

AFFRANCHIS

raillé
s bien
tout
Nous
s bûch
ous on
ollisé
x. Mais, comme
ir envoyer de l'argent pour
de la Tsing Feo qui nous garde
'était mêlé à nous pendant
aner cet homme, ce qui m'a
pprouverais mon compo-
et dans l'espoir de vous

SAISON 1 - OCT./NOV./DÉC. 2030



Crédits

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

Responsable de gamme : Geoffrey « bobo » Picard.

Nouvelles de Charlotte « non Geof, je ne mettrai pas de cul dans mes nouvelles ! » Bousquet
« Cosa Nostra américaine », « L'Organizatsiya », « Pizza C4-fromages & Chianti .12 ! » et « Samovar Party ! »
de Jean-François « putain j'en ai trop pris » Beney.
« Les yakusa », « Les triades », « Les cartels » et « Network mafia » de Antoine « je ne suis pas digne » Clermond.
« La mafia indo-pakistanaise » et « La mafia irlandaise » de Sandy « artiste dans le doute » Julien.
« Copland » de Olivier « j'aurais un peu de retard » Noël.
« Game over » de Benoît « le mec le plus sympa de la terre » Attinost.
« LAPD Blues » de Benoît « le sociopathe le plus sympa de la terre » Attinost,
Cyril « Bobby l'empaqueteur » Deryn, Olivier « en fait j'aurais un ou deux ans de retard » Noël
et Geoffrey « roquet orgueilleux » Picard.

Textes additionnels de Geoffrey « j'emmerde les forums » Picard.

Relecture par Anne-Gaëlle Argy, Yann Arndt, Audrey Leprince et Geoffrey Picard.

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

Illustrations

Conception graphique et couverture : Aleks Briclot.

Illustrations intérieures : Bernard Bittler, Franck Poterlot, Christophe Swal.

Mise en page : Thorfin Mc Boulan avec le précieux concours
de la brigade d'assaut du commandant Cervall.

Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur, mai 2003.

SOMMAIRE

● HONORABLES SOCIÉTÉS 4

Des perles aux porceux..... 4

Cosa Nostra américaine..... 6

1. Naissance..... 6

2. État actuel..... 8

3. Organisation..... 10

4. Priorités

politico-économiques..... 11

5. Spécificités criminelles..... 12

6. Rites et coutumes..... 13

7. Présence à LA..... 16

8. Le fichier..... 17

L'Organizatsiya..... 24

1. Naissance..... 24

2. État actuel..... 25

3. Organisation..... 28

4. Priorités

politico-économiques..... 29

5. Spécificités criminelles..... 30

6. Rites et coutumes..... 32

7. Présence à LA..... 34

8. Le fichier..... 35

Les yakusa..... 39

1. Histoire..... 39

2. Répartition et influence..... 40

3. Ressources..... 41

4. Rapports avec les autres

organisations criminelles..... 41

5. Organisation..... 42

6. Agenda..... 43

7. Activités..... 44

8. Rites et coutumes..... 45

9. Présence à LA..... 46

Les triades..... 48

1. Histoire..... 48

2. Répartition et influence..... 49

3. Ressources..... 50

4. Rapports avec les autres

organisations criminelles..... 51

5. Organisation..... 51

6. À la recherche d'un but..... 53

7. Activités..... 53

8. Rites et coutumes..... 56

9. Présence à Los Angeles..... 57

Les cartels..... 59

1. Historique des cartels..... 59

2. État actuel..... 62

3. Organisation..... 63

4. Activités..... 63

5. Rites et coutumes..... 64

6. Présence à LA..... 65

La mafia indo-pakistanaise..... 69

1. Naissance..... 69

2. État actuel..... 69

3. Organisation..... 72

4. Priorités

politico-économiques..... 73

5. Spécificités criminelles..... 73

6. Rites et coutumes..... 73

7. Présence à LA..... 74

8. Le fichier..... 75

La mafia irlandaise..... 79

1. Naissance..... 79

2. État actuel..... 80

3. Organisation..... 81

4. Priorités

politico-économiques..... 82

5. Spécificités criminelles..... 83

6. Rites et coutumes..... 84

7. Présence à LA..... 85

8. Le fichier..... 85

Network Mafia..... 90

1. Histoire..... 90

2. Hiérarchie..... 92

3. Fonctionnement..... 93

4. Agenda..... 94

5. Rites et coutumes..... 94

6. Répartition et influence..... 96

7. Le Cercle O..... 97

Copland..... 99

1. Une ville trop tranquille..... 99

2. Bellflower story..... 99

3. L'ascension..... 101

4. Activités..... 101

5. Organisation..... 104

6. Philosophie..... 104

7. Auto protection

du quartier..... 104

8. Les témoins..... 106

9. Costello et les cops..... 107

10. Résistances..... 107

11. Utilisation en campagne..... 107

● AFFAIRES EN COURS 108

L'énigme de Saint Dominique 108

Pizza C4-fromages

& Chianti ! 12 ! 110

1. Little Italy et les élections

municipales..... 110

2. L'apéritif maison,

c'est cadeau..... 116

3. Calzone au ciment,

indigestion au tournant..... 117

4. Pas trop d'huile sur mes

poivrons grillés, merci..... 118

5. Pièce montée

à la Sicilienne..... 121

6. Un espresso et l'addition,

siouplé !..... 123

PNJ..... 123

Samovar Party !..... 125

1. Le port, les dockers

et les syndicats..... 125

2. La scène du crime..... 126

3. Roulé sous les aisselles !..... 128

4. Si vous aimez Doubitchou,

vous aimez Kloug !..... 131

5. Mickey, Donald et Moi..... 133

6. Le calendrier

des événements..... 137

PNJ..... 138

Game over..... 139

1. Chaises électriques..... 140

2. Brothers in arms..... 150

3. Game over..... 159

4. Annexes..... 164

● LAPD BLUES..... 166

Papa don't preach..... 166

Vie du commissariat..... 168

Revue de presse

internationale..... 175



HONORABLES SOCIÉTÉS

Des perles aux pourceaux

4

C'était un édifice immense, jaune sale, à moitié en ruine. Il y régnait une puanteur issue d'un mélange d'égouts, de poussière, de moisi et de terre. L'atmosphère qui émanait de ces lieux était malsaine, inquiétante – les habitants de Chinatown la disaient hantée – et pourtant, c'était là que Gong Chen avait établi son refuge. Au neuvième étage de la tour Houang Ti, dans un coin que nul n'était encore venu lui disputer. Mais peut-être était-ce parce qu'il savait être discret ou que les autres squatters ne voyaient pas l'intérêt de s'attaquer à lui. Après tout, il ne faisait qu'y dormir ; le reste du temps, il le passait avec son mentor, la mystérieuse jeune femme qui lui avait proposé près de deux mois plus tôt de l'aider à venger Li Siao, son frère d'âme, assassiné par les propres membres de sa famille. C'était l'assassin qui lui avait trouvé cet abri, c'était elle, encore, qui lui avait procuré vêtements, fournitures diverses et nourriture. Il ne connaissait pas son véritable nom – elle lui avait d'ailleurs expliqué qu'une fois sa formation achevée, il lui faudrait abandonner son ancienne peau, comme un papillon sortant de sa chrysalide et se choisir une nouvelle identité –, alors il se contentait de l'appeler Tou Wan, du nom d'une princesse ancienne dont on disait qu'elle était plus mystérieuse encore que les plus énigmatiques paroles du Tao.

Le cœur de Gong Chen était encore amer, plein de colère et de vengeance encore inassouvie. Mais du moins, il ne se sentait plus dévoré, comme aux premiers jours, par le brasier de la haine. Tou Wan lui avait appris à faire circuler en lui les forces conflictuelles qui l'habitaient, à ne pas se laisser étouffer par leur stagnation. Elle lui avait également enseigné les bases du feng shui indissociables des exercices visant à atteindre la compréhension et la maîtrise du yin et du yang qu'elle exigeait de lui. Quel âge avait Tou Wan ? Vingt-cinq ans, peut-être trente, guère plus que lui, finalement.

Comment était-elle devenue ce qu'elle était ? Qui l'avait formée à devenir cette tueuse implacable que les triades craignaient comme le démon incarné ?

Un coup sec à la tempe le ramena à la réalité. Aussitôt, il fut sur pieds, prêt à agir.

- Tu es mort, commenta la voix claire et calme de son professeur. Tes pensées ne doivent jamais t'isoler de la réalité sensible. Souviens-toi de cela.

- Je m'y efforcerai, répondit humblement le jeune homme.

Elle était vêtue, comme à son habitude, d'un T-shirt gris et d'un simple jeans, mais s'était encombrée d'un gros sac de sport en toile kaki.

- Qu'y a-t-il, là-dedans ?

- De la poudre aux yeux, cher élève, rétorqua la jeune femme avec un léger sourire en coin. Nous allons rendre visite à d'honorables membres de la famille Chen, ce soir. Il se trouve, continua-t-elle en extrayant de sa sacoche deux magnifiques tenues traditionnelles de femmes, que nous allons assister, toi et moi, à une réunion extrêmement privée dans les caves de la cité interdite...

- Tu souhaites, Tou Wan, que je porte des vêtements de...

- De prostituée traditionnelle de luxe. Absolument.

Tout en parlant, elle avait étalé devant elle deux splendides robes droites aux couleurs moirées, une trousse de maquillage professionnel, une perruque ainsi que des piques à cheveux.

- Les Bloody Threadz et les Chen sont très liés, à présent. Les premiers ont un nouveau chef – une anguille que je n'arrive pas à repérer – et les seconds ont décidé de les soutenir financièrement, en développant certains commerces qui, malheureusement, outre qu'ils ont perverti extrêmement vite l'âme de cette famille, empiètent sur le domaine des nôtres. Déshabille-toi, Gong Chen, lui ordonna-t-elle doucement. Ah, c'est bien ! Je vois que tu te laves régulièrement et que ta peau est lisse... Parfait. Ceci – elle tenait entre ses doigts une petite perle nacrée – est un poison mortel, inodore, incolore, qui se dissout dans n'importe quelle boisson en quelques secondes à peine. Il provoque chez sa victime un arrêt du cœur, en l'espace d'une minute ou deux. J'ai décidé, c'est

une sorte d'épreuve, que ce sera toi, cette nuit, qui feras ingérer ce venin mortel à celui que je te désignerai.

- À un membre de ma famille.

- Je suis, jusqu'à ce que la Tsin Foo en décide autrement, ta seule et unique famille. Tourne-toi... Elle finit d'ajuster la robe de son élève. J'espère que mon élève saura trouver en lui-même l'équilibre qui lui permettra d'accomplir son devoir sans se laisser fléchir par la trompeuse pitié du remords ou aveugler par la voile rouge de la colère.

- Je saurai me montrer digne de ton enseignement, Tou Wan.

Plus silencieux que des spectres, ils s'étaient enfoncés dans les sous-sols de la tour, puis s'étaient dirigés, dans un labyrinthe de couloirs obscurs et de caves, vers le sud de la cité interdite. Dans de vastes salles éclairées par des lumières blafardes, chauffées par un antique système de serres et relativement humides, des paysans s'affairaient dans des champs de soja, récoltaient du pavois ou encore vérifiaient la macération de certaines préparations. Parfois, juste à côté se trouvaient d'immenses dortoirs dans lesquels se pressaient pêle-mêle, jeunes femmes, vieillards décharnés et enfants blêmes – des clandestins amenés spécialement du pays pour cultiver la terre. Un peu plus loin, au détour d'un autre souterrain, ils trouvèrent une vaste chambre tendue de tissus lourds, formant de petites alcôves, baignant dans la fumée âcre et capiteuse de l'opium. Des corps alanguiés étaient allongés sur des sofas, l'œil vague, perdus dans des songes à demi éveillés. Plus loin encore, ils durent se défaire, dans une luxueuse cave de passe, de deux clients un peu trop insistants. Tou Wan en profita pour les délester de leur porte-feuille – le bordel appartenait à une triade concurrente, un peu de mauvaise publicité, un petit scandale ne pouvait pas faire de mal. Enfin, après deux heures d'errance environ, ils débouchèrent dans une grande pièce ovale, dont l'aspect flamboyant, qui jurait avec les couleurs passées de certains autres lieux, manifestait clairement qu'il s'agissait d'un endroit neuf ou du moins rénové depuis peu. Il y avait là, vautre sur des coussins moelleux, assis à des tables basses ou encore, plus ou moins dissimulés par de légères volières aux couleurs chaudes, une bonne trentaine d'hommes. De splendides jeunes femmes, toutes d'origine asiatique apparemment et vêtues de robes traditionnelles, les accompagnaient, prêtes à exaucer le moindre de leur désir. Malgré leur visage poudré, leur chevelure coiffée de manière presque identique, qui tendait à les rendre toutes semblables, indistinctes les unes des autres, il était manifeste que certaines d'entre elles étaient très jeunes, à peine nubiles. Ces dernières possédaient souvent le regard embrumé et flou des opiomanes. Et parmi elles, il y avait Hai.

- Tou Wan, gronda le jeune homme dans un murmure rauque, à peine perceptible. Tou Wan, c'est ma sœur, là-bas...

- Calme le fleuve de tes émotions. Maîtrise les énergies qui affluent en toi. Lorsque tu agiras, tu ne devras faire qu'un avec ce qui t'entoure et ce qui est en toi.

- Regarde ce qu'ils lui ont fait...

- Tu ne peux rien pour elle, mon élève. Et tu le sais. La douleur et la pitié que tu éprouves sont tout à ton honneur,

mais ne les laisse pas t'envahir. Pense à ce que tu dois faire. Pense à cette petite perle, à la manière dont elle va s'éteindre pour donner vie à un autre élément, pense au flux et au reflux, pense à ta cible.

- Quelle est-elle ?

- Celui-ci, là-bas... Tu le reconnais ?

Un homme d'une cinquantaine d'années, au visage large et plat, à la chevelure encore noire, discutait à voix basse avec plusieurs individus, tandis qu'une jeune fille massait langoureusement ses épaules dénudées. Plusieurs autres prostituées allaient et venaient autour d'eux, certaines apportant des boissons et des plats, d'autres se contentaient d'attendre et de prévenir les moindres désirs de leurs clients.

- C'est le père de Li, souffla Gong Chen.

- Il t'a élevé comme son propre fils mais n'a pas hésité à accepter de sacrifier le sien...

- Et toi ? Que vas-tu faire ?

- Mon travail. Va, à présent.

Gong Chen réfléchissait, assis à la fenêtre de son refuge, le regard perdu dans le ciel noir, sans étoiles, de la cité des Anges. Il avait passé l'épreuve, peut-être pas tout à fait aussi brillamment qu'il l'aurait souhaité – il avait été lent, sa main avait tremblé lorsqu'il avait glissé la perle dans le verre de sa victime, dont le visage lui rappelait tant son frère – mais il avait réussi. Il avait souri, il avait supporté les regards lourds de conscience des clients, les attouchements discrets de celui qui avait autrefois été son oncle, était même parvenu à feindre de lui rendre ses caresses, puis avait laissé tomber le poison, l'avait regardé se dissoudre, s'était concentré sur le flux des éléments et, le temps que sa victime le boive, s'était éloigné de quelques pas menus. Il l'avait regardé se lever, puis s'écrouler brutalement, la main crispée sur le cœur, devant ses invités. Il avait même cru discerner au fond de ses prunelles, lorsque celui-ci avait croisé, un instant, un infime instant, ses yeux au moment de mourir, une lueur de compréhension et de résignation.

Puis, tout était allé très vite. Des gens avaient commencé à paniquer, d'autres s'étaient empressés de ramener le calme dans la salle, et, au moment où un cri de terreur retentissait non loin d'une alcôve, Tou Wan était apparu près de lui et l'avait entraîné à sa suite dans le dédale obscur qui devait les amener loin des lieux de leur crime.

La jeune femme l'avait quitté presque aussitôt.

En l'occurrence, cependant, ce n'était pas aux enseignements de son maître, qu'il pensait, mais à sa petite sœur, Hai, à cette enfant qui, à treize ans à peine, avait vu sa vie, ses rêves, son innocence, réduits en cendres et qui, aujourd'hui, était employée par sa propre famille comme prostituée, qui n'était même plus vraiment quelqu'un puisque l'opium rongait peu à peu ce qui lui restait de conscience.

Tou Wan avait raison. Il n'y avait rien à faire pour elle.

En revanche, il pouvait – il se devait – de faire quelque chose pour son frère et pour lui-même. Et devenir tueur pour la Tsin Foo, comme la belle Tou Wan, était un moyen comme un autre d'y parvenir...



Cosa Nostra américaine

1. Naissance

1.1. De la mafia Old School à la Holding

Nous éviterons de vous refaire un laïus historique sur la création de la Mafia en Sicile (vous pouvez vous reporter à l'excellent supplément *Amitiés de Los Angeles*, page 96).

Sachez juste que cette organisation a su exporter son modèle en Amérique du Nord. Mais ne considérez pas la Cosa Nostra américaine comme la petite sœur de la Cosa Nostra sicilienne. C'est tout au plus une cousine lointaine qui ne lui est en rien inféodée. D'abord appelée « main noire » et spécialisée dans l'enlèvement contre rançon, elle devient « l'Unione Siciliana » en 1920, puis s'illustre dans le trafic d'alcool et le jeu clandestin, jusqu'à la fin de la prohibition en 1933. C'est l'ouverture au trafic de drogue qui donnera à la Cosa Nostra américaine toute sa puissance actuelle. C'est l'époque glorieuse de Lucky Luciano, fondateur de la première « coupole ». Bousculant les règles anciennes, la Cosa Nostra s'ouvre alors aussi aux jeux dans

les casinos, à la prostitution, au racket des syndicats et au trafic de stupéfiants. La mafia italo-sicilienne devient vraiment américaine, s'appropriant totalement ses valeurs. Les relations, familiales ou locales, qui unissaient les anciens gangsters disparaissent au profit (eh oui, on y arrive) d'un enrichissement personnel typique des citoyens américains. Et dans son rêve de devenir un bon bourgeois américain, le mafieux de la Cosa Nostra recherche finalement ce qu'il n'a pas : la reconnaissance sociale. Les chefs sont devenus des Boss : on ne dit plus « capo »... On parle d'ailleurs de moins en moins italien dans la mafia... Il faut dire que le mafieux de cette génération vient plus volontiers du Bronx que de Palerme. La plupart n'a jamais mis les pieds sur le sol italien. Ces « Boss » se voient comme des dirigeants d'entreprise. Il faut dire que la criminalité de la mafia nécessite désormais plus d'aptitude à se servir d'un livre de comptes que d'un revolver. De racketteur, la mafia devient corruptrice pour rafler des marchés publics ou pour obtenir le contrôle des syndicats. Finie l'activité souterraine, la mafia a la mainmise sur des pans entiers de l'économie américaine, de la restauration aux transports, du textile au show-biz... On laisse les travaux salissants à la petite criminalité et on légalise au maximum ses activités. Mais derrière la mafia « incorporated », on fait toujours appel à des méthodes qui ont fait leurs preuves pour conquérir de nouveaux marchés : grève, corruption, chantage, meurtre. A côté d'une mafia qui cherche à acquérir



un vernis de respectabilité, continue de survivre une mafia à l'ancienne, sclérosée, mais qui veut encore croire à un âge d'or clinquant. Mais elle-même subit les attaques d'une nouvelle force, d'inspiration mafieuse mais encore à l'état embryonnaire, qui puise son inspiration aux sources initiatiques de l'Honorable Société. Bienvenue dans la nouvelle Cosa Nostra américaine.

1.2. LA 2030 : une Cosa Nostra à trois vitesses

1.2.1. À fond de cinquième : les Old Ones

Les « Old Ones » ou « coupolistes », tels sont les surnoms donnés aux plus anciennes familles de la Cosa Nostra. Ce sont maintenant les petits-enfants des gangsters qui bâtitent leur empire à coups de calibre qui sont aux affaires. Majors des écoles supérieures de commerce, de droit et de gestion, ces jeunes mafieux sont des américains n'ayant qu'un vague sentiment d'appartenance à la culture italienne (qui se résume à une éducation catholique, une recette de pasta familiale et une bordée de jurons italiens). Ils ont enfouis la Tommy Gun au fond du jardin, pour s'acheter une conduite... ou tout du moins l'apparence d'une conduite.

Ils ont bien profité de l'essor immobilier survenu après le Little One. En effet, entre les bâtiments à reconstruire, les propriétés ruinées qui revendent du terrain à vil prix et une administration débordée par les événements... Les coupolistes se sont bâtis tranquillement et (presque) en toute légalité un empire de béton, tout en blanchissant en toute impunité l'argent de la criminalité, fondement de leur fortune actuelle.

Ils sont PDG de holdings, de sociétés immobilières, de chaînes de supermarchés, traders, avocats d'affaires en toute légalité. Citoyens modèles, leur nom est synonyme d'œuvres de charité, de projets sociaux ou humanitaires et de développement économique. Fréquentables, ils veulent être respectables... comme il convient pour toute personne qui brigue le pouvoir.

Mais il arrive parfois que les coupolistes recourent aux sources quand le besoin s'en fait sentir. Si l'activité criminelle n'est plus une habitude, un art de vivre, elle reste encore une méthode efficace pour régler les problèmes ou supprimer les obstacles. L'arme la plus puissante en la matière reste l'argent corrompeur qui facilite l'obtention de marchés ou de débouchés légaux. Un peu plus violent, le chantage n'est jamais loin si le sujet résiste. En dernière extrémité : on recourt au meurtre. C'est une exception, non parce que les Old Ones répugnent à la violence, mais parce qu'elle met en péril un long et lent travail de construction d'une image respectable. De même, les activités illicites qui attirent une mauvaise publicité sont petit à petit abandonnées : drogue, prostitution, trafic, vol. D'autant plus que les profits obtenus par ces activités au sein de l'organisation sont marginaux par rapport aux profits « légaux ». De



POURQUOI LES ÉQUIPIERS NE SONT-ILS PAS DEVENUS COUPOLISTES ?

Alors que toutes les familles mafieuses se dirigeaient vers la légalité, les équieters n'ont pas suivi le mouvement. Il faut dire qu'il y a une trentaine d'années, « the Outfit » était aux moins d'un capo traditionaliste : Pauli Grechil. Ce dernier s'était mis en tête que le Big One ou une guerre nucléaire déclenchée par un pays du tiers-monde était pour bientôt (un visionnaire le gars)... alors autant en profiter maintenant ! Les membres les plus ambileux de la famille Grechil, obéissant aux directives nihilistes et grotesques de leur patron, tombèrent un à un dans les mains de la justice. Ne restèrent alors que commandes de la famille que des lâches n'ayant pas obéi ou des incapables jusque-là cantonnés à des tâches subalternes. Et la famille Grechil se mit à vivre en autarcie, dans Little Italy. Entre-temps, les autres familles mafieuses avaient investi dans l'immobilier... et leurs profits grimperent en flèche après le tremblement de terre de 2005. Il fallut attendre une vingtaine d'années et l'arrivée au pouvoir dans Little Italy des Granbinio pour que les équieters relèvent la tête, fièrement gominée.

fait, les Old Ones ne comptent que peu d'hommes d'honneur. Le statut de ceux-ci a d'ailleurs évolué en conséquence : ils sont maintenant des cadres ou des actionnaires dans cette Mafia S.A. Et si on doit se salir les mains, on fait alors appel à des gens hors de la famille : des policiers corrompus. L'avantage, c'est qu'ils n'iront pas se plaindre, ni les uns ni les autres. Et s'il faut des spécialistes, on renoue contact et on « sous-traite » avec les mafieux ancien modèle, qu'on méprise parce qu'ils n'ont pas su se sortir de la boue criminelle : les équieters de « the Outfit ».

1.2.2. Au point mort : les équieters de « the Outfit »

Ringards moribonds, crétiens violents... les membres de « the Outfit » ont beaucoup de sympathiques sobriquets. « The Outfit » fonctionne sur le modèle des mafieux de Chicago. Ce sont des équipes autonomes les unes des autres, et spécialisées dans une activité. Ces équipes ont juste un chef commun, un Boss, qui récolte et gère les profits. Les équieters perçoivent ainsi un salaire. Ils ont la main-mise essentiellement sur Little Italy et les docks de LA (quoique ces derniers soient de plus en plus dominés par les Russes). Ils régnaient par le passé sur une zone d'influence beaucoup plus grande, mais les gangs ethniques de LA les ont repoussés dans leur bastion. C'est d'ailleurs là tout leur problème : ils n'ont pas eu les moyens d'évoluer au même rythme que les Old Ones et n'ont pas su profiter d'opportunités pour diversifier leurs activités. Too bad...



HONORABLES SOCIÉTÉS



MAIS DE QUEL FOUR À PIZZA SORTENT LES NÉO-CORLÉONNAIS ?

S'ils ne sortent pas d'un four, les néo-corlèonnais sortent d'un enfer. Un enfer très particulier : l'esprit malade d'un ex-séminariste, jeté hors du giron de l'Eglise pour usage de drogues et sévices sexuels sur enfants. J'ai nommé Frère Peter Genovese. Peter suivait des études de théologie pour devenir prêtre. Mais l'esprit du frère Peter était animé de sombres pensées : il n'arrivait pas à contrôler ses plus bas instincts... Il se droguait, martyrisait les enfants à qui il inculquait le catéchisme, sadonnait à des perversions sexuelles avec des prostituées. Sa déchéance physique et mentale devenant trop visible, les autorités ecclésiastiques décidèrent son excommunication. Il devint un junkie, errant dans les rues de Little Italy... Il finit par se faire tabasser par un gang débarqué de Little Korea. Les gangsters le laissèrent pour mort, la gueule dans le caniveau. Et là, il vit Dieu. Enfin, une vierge vengesse l'incita à reprendre le droit chemin et à servir sa communauté en lui rendant ses racines. Et de là, Peter Genovese devint Pietro Genovese. Il tenta de devenir prêtre des rues, sans hélas faire d'adeptes. Les équipiers du coin, excédés par ses discours nostalgiques et moralisateurs lui redonnèrent une part de tarte au bitume à mâcher. Et la vierge revint le visiter et lui demanda de répondre oeil pour oeil. Les d'encalmer, Pietro comprit que le temps des paroles de paix était passé... Il lâcha sa bible et se munit d'une *lupara bianca*, descendit les équipiers qui l'avaient humilié et créa la première famille de néo-corlèonnais.

Les équipiers survivent grâce à une criminalité « traditionnelle », violente et assez voyante : racket, vol, recel, trafic de drogue, contrebande, prostitution, pression syndicale du bâtiment et du ramassage d'ordures... De fait, les couplistes n'accordent aucune confiance aux équipiers et leur réservent des missions à envergure limitée. Ils sont malheureusement encore en perte de vitesse partout, supplantés par de nouveaux gangs...

1.2.3. En marche arrière : les néo-corlèonnais

... Et notamment par une troisième faction : les « néo-corlèonnais ». Au départ ces jeunes vivaient dans Little Italy. Ils n'étaient que des gangsters dans la plus pure tradition des bandes de quartier et des regroupements ethniques. Ils s'opposaient aux incursions de gangs adverses (asiatiques, latinos, blacks) dans ce qu'ils considéraient comme leur territoire... Bref, l'instinct grégaire dans ce qu'il a de plus basique. Puis le discours de cette bande

s'étouffa, le recrutement devint plus sélectif, le décorum se radicalisa. Ces jeunes gangsters italo-siciliens se mirent alors à prôner un retour à la pureté des valeurs fondatrices de la mafia, sa dimension chevaleresque, sa revendication identitaire. En tête de ces valeurs : l'uomo d'onore, sa droiture de défenseur du paysan, la mystique catholico-rustique qui va avec et les rituels d'initiation, plus ou moins ésotériques, qui s'y greffent... Et vous avez tous les ingrédients d'un groupuscule criminel apte à séduire les jeunes paumés en manque de valeurs et de liens communautaires forts. Très vite, le groupe se fait appeler les néo-corlèonnais en hommage au village de Corleone, d'où sont originaires de nombreux mafieux des débuts de la Cosa Nostra. Il gagne de plus en plus de membres, tous entre 16 ans pour les plus jeunes soldats et 30 ans pour les membres les plus haut placés. Le gang grossit tellement qu'on le scinde en plusieurs familles... Plus le temps passe, plus la copie avec la Cosa Nostra originelle s'affine. Il faut dire que les néo-corlèonnais poussent le mimétisme jusqu'au bout : ils ont adopté le look et le langage des bandits siciliens du début du 20^e siècle, ils se plient aux règles les plus strictes de fidélité à la famille et de respect de l'omerta. Dans tout ce bazar historico-culturel, la mystique catholique s'est trouvée une place de choix : l'activité criminelle est interdite le dimanche, jour du seigneur, ainsi que les jours de fête religieuse... Par contre, le reste du temps, les néo-corlèonnais font régner la violence et la terreur chez tous ceux qui leur résistent dans Little Italy. L'organisation se développant, les néo-corlèonnais se sont dotés de leur propre « coupole ». À sa tête, le capo di tutti capi : Pietro Genovese, dit Pet' la moustache, en hommage aux vieux padrones de la Cosa Nostra. Les néo-corlèonnais clament haut et fort qu'ils n'ont aucune filiation avec les Old Ones, qu'ils considèrent comme des patrons américains corrompus et non comme des membres de la Cosa Nostra. Ils s'en prennent également à « the Outfit », aux mœurs indignes et déshonorantes (des macs et des dealers). « The Outfit » reste d'ailleurs leur cible privilégiée, car ces derniers agissent sur le même territoire que les néo-corlèonnais : Little Italy. En effet, ils aimeraient que l'on voit en eux l'essence même d'une mafia originelle.

2. État actuel

Petite précision : les néo-corlèonnais n'appartiennent pas à la Cosa Nostra et ont un traitement à part. À partir de cet instant, tout ce que vous allez lire et qui concerne « Cosa Nostra » vaut uniquement pour les couplistes et les équipiers.

2.1. Répartition géographique

Du fait de la sécession de la Californie, la Cosa Nostra américaine s'est trouvée coupée en deux. S'en suivit une période trouble de redistribution des cartes. Les familles californiennes décidèrent de couper le contact avec celles de l'Amérique du Nord. Les familles de la Côte Est connurent, quant à elles, des jours sombres, traquées par une police

fédérale revancharde et dopée par ses directives conservatrices. Les effectifs et l'influence de la Cosa Nostra diminuent, pour finalement être réduits à une poignée d'hommes d'honneur retranchés dans leurs bastions originels. Certaines familles de l'Est tentèrent de « migrer » vers la Californie... Mais elles furent immédiatement dissuadées par leurs consœurs déjà implantées sur place. D'autres, ayant déjà un pied à Las Vegas, réussirent à mieux tirer leur épingle du jeu.

On compte 4 familles de la Cosa Nostra à LA (sans compter la famille de néo-coriéonnais mais en incluant « the Outfit », nous sommes bien d'accord...) et 3 familles à San Francisco. À Las Vegas, hors Californie mais affiliées à Los Angeles, on compte 8 familles, dont 5 originaires de la Côte Est (des familles de New York, Chicago, Boston, Philadelphie) qui sont inféodées à une famille de LA ou de San Francisco.

- LA : Castiglione, Boretti, Falcone, Granbinio.
- San-Francisco : Giardela, Scampi, Luccio
- Las Vegas : Bonani, Santucci, Leggio, Petri (inféodé à Castiglione), Grecco (inféodé à Borretti), Madonna (inféodé à Granbinio), Aglieri (inféodé à Scampi), Di Mario (inféodé à Luccio)

2.2. Zones d'influence

La Cosa Nostra est extrêmement influente à LA et à Frisco. Infiltrée dans de nombreuses administrations, des syndicats ou des secteurs légaux de l'économie, l'influence de la Cosa Nostra est assez discrète car souvent apparemment « légale ». Fini le temps du flingue sur la tempe et de l'enveloppe de biftons passée sous la table : on s'arrange à l'amiable au country club, on s'échange des marchés, on subventionne les bonnes œuvres de chacun... Les secteurs d'activité de la Cosa Nostra ne nécessitent plus que l'on fasse parler la poudre. On fait plutôt parler le cours de la bourse et l'avocat d'affaires. Certes, cette vision idyllique concerne le haut de l'échelle hiérarchique. Parfois ça bloque en bas. Alors on réveille quelques gros bras de l'ancienne époque et on secoue les réfractaires.

Il n'y a guère que Little Italy, Downtown, les quartiers d'affaires, les zones portuaires et de projets immobiliers qui peuvent se vanter d'une présence visible de la Cosa Nostra. Le reste du temps, cette présence se compte en parts de marché ou en participation majoritaire dans la structure financière d'une entreprise.

2.3. Ressources matérielles et financières

Paradoxalement, la Cosa Nostra n'a jamais eu aussi peu d'hommes de main et d'armes en Californie... Alors qu'elle n'a jamais eu autant d'argent à sa disposition. Puissance financière, la Cosa Nostra rachète ceux qui la gênent ou ruine ceux qui lui nuisent. Et ça suffit à faire fonctionner la machine. Le recours à la violence ne sert qu'à remettre une goutte d'huile sur un rouage grippé.

- **Hommes** : 240 hommes d'honneur (sans compter Las Vegas), 400 « chefs d'équipe », 1000 soldats et autant d'hommes de main engagés occasionnellement pour les basses besognes.
- **Armement** : accès à tous les types d'armements. Le plus souvent les hommes sont équipés d'armes de poing classiques. S'il le faut, la Cosa Nostra achète ou loue du matériel lourd et des spécialistes de l'armement aux Irlandais. Mais ça reste extrêmement rare.
- **Sociétés couvertures** : On compte plus d'une centaine de holdings aux mains de la Cosa Nostra. On recense 25 sociétés de BT, 10 d'import-export, 12 de transport, 20 pharmaceutiques, 15 usines de traitement de déchets, 4 chaînes hôtelières, 8 sociétés de gardiennage, 6 compagnies d'assurance, 3 chaînes de supermarchés, 5 sociétés médias et communications, 3 sociétés de courtage en bourse, 3 cabinets d'avocats, 3 sociétés informatiques... Sans compter les syndicats et les sociétés filiales où la Cosa Nostra n'est qu'un actionnaire minoritaire.

2.4. Alliances et rapports avec les autres organisations criminelles

La Cosa Nostra a fait quelques alliances avec les cartels colombiens, conclues pendant le grand boom du narco-trafic. Au départ, les deux organisations se complétaient dans leurs compétences : les Colombiens produisaient et transportaient la drogue, la Cosa Nostra se chargeait de la distribution et du blanchiment des fonds récoltés. Depuis, la Cosa Nostra s'est retirée de la distribution et s'est fait rafler le marché du blanchiment par les Russes.

La Cosa Nostra passe régulièrement des contrats avec les Irlandais, qui sont devenus leurs sous-traitants privilégiés pour les actions lourdes ou nécessitant un savoir-faire oublié.

Les Russes sont devenus l'organisation à abattre. En effet, l'Organizatsiya marche sur les traces de la Cosa Nostra, cherchant à acquérir le même pouvoir et la même place au soleil. Et vu que les Russes ont mis le turbo, la Cosa Nostra se fait un plaisir de contrecarrer leurs plans pour ralentir leur ascension.

Pour le reste, la Cosa Nostra s'en tient à une neutralité bon teint... Tant que ça fait pas baisser l'action sur le marché, chacun fait (fait fait) ce qu'il lui plaît (plaît, plaît).

Historiquement, la Cosa Nostra aurait des liens avec l'extrême droite et ses groupuscules les plus durs, comme le KKK, réunis dans leur haine commune du président J.F. Kennedy (gauchiste qui a donné Cuba, le casino de la mafia, à Castro, dit les mafiosi) et de son frère Bobby (complice des activistes noirs et juifs du mouvement des droits civiques, dit le Klan), alors ministre de la justice et farouche militant anti-mafia. Une théorie selon laquelle JFK aurait été tué non par Lee Harvey Oswald, mais par des tueurs engagés par la mafia, reste toujours d'actualité.





LE CAS DES NÉO-CORLÉONNAIS

Les néo-corléonnais ont leur propre « couple ». Elle fonctionne sur le même mode. Siègent à cette couple cinq capo mandamento. Mais le jeu de la couple est faussé. En effet, c'est le capo de tutti le capi, Pietro Genovese, qui prend seul les décisions concernant les familles néo-corléonnoises. Les capos ne faisant que ratifier ses décisions.

3. Organisation

3.1. L'instance dirigeante suprême : la commission ou la couple

La couple est le rassemblement de tous les Dons, les grands chefs de familles mafieuses : les Old Ones de LA, de Sacramento, les équipiers. Chaque famille délègue à la couple un chef, un capo mandamento, le chef de famille. Au total, cette assemblée compte dix sièges, soit un par famille. Ces hommes sont souvent les plus expérimentés et les plus puissants des membres de leur famille. On les appelle « Don ». Siègent à la couple : Richard Castiglione, Edward Boretti, Joseph Falcone, Jimmy Granbinio (pour les équipiers), Louis Giardela, Bobby Scampi, Cesar Luccio, William Bonani, Georges Santuci, Harrison Leggio. Ensemble, ils décident des grandes orientations économico-criminolo-politiques de la Cosa Nostra, définissent et redistribuent les territoires et les domaines d'intervention de chacun, arbitrent les conflits d'intérêts, décident de l'élimination ou de la nomination d'un chef de famille, ou encore du démembrement d'une famille sans chef.

Ils votent des lois et des décrets. Les derniers en date concernaient un moratoire pour cesser totalement le trafic de drogue (un coup vache pour les équipiers) et l'obligation de recruter de nouveaux hommes d'honneur au casier judiciaire vierge. Les décisions sont prises à l'unanimité. La couple siège trois fois par an. Ne pas obéir à une décision de la couple, c'est se mettre à la merci de la vindicte collective des autres membres. Un capo mandamento engage son honneur sur l'obéissance des membres de sa famille aux directives de la couple.

LE CAS DES NÉO-CORLÉONNAIS

Les capo mandamento n'ont pas de capo à leurs ordres... Les familles sont trop petites pour cela. Ils ont juste un consigliere, voire deux pour les plus grandes familles.

3.2. Les instances décisionnelles : le chef de famille

Le capo mandamento répercute ensuite les directives de la couple aux chefs de famille qui sont sous ses ordres. Ces capos ou parrains sont désormais appelés « Boss ». Noyau dur de l'organisation, ces « Boss » dirigent leur famille et décident, avec leurs consigliere (leurs cadres ou bras droit si vous préférez), des opérations à mener par la famille. Ces consigliere sont tous des « hommes d'honneur » qui ont reçu l'initiation. Ils sont dignes de confiance et choisis pour leurs compétences. Le Boss n'a de comptes à rendre qu'à son capo mandamento. Si un capo désobéit à son capo mandamento, celui-ci a droit de vie ou de mort sur lui.

LE CAS DES NÉO-CORLÉONNAIS

Il n'y a pas d'homme de main chez les néo-corléonnais. Tous sont des hommes d'honneur car « on ne peut faire confiance qu'à des hommes d'honneur ». Il n'y a pas non plus de chefs d'équipe. Tous les soldats prennent directement leurs ordres auprès de leur capo ou de son consigliere.

3.3. Les instances opérationnelles : les hommes d'honneur, les hommes de main

Ce second cercle hiérarchique opérationnel est composé des hommes d'honneur, des lieutenants proches du « Boss », envers lesquels celui-ci a une confiance totale. On les appelle les chefs d'équipe. Chaque chef d'équipe commande environ une dizaine de soldats du clan familial. Ces soldats peuvent un jour envisager de rejoindre les rangs privilégiés des hommes d'honneur. Le dernier cercle opérationnel, le plus vaste, est constitué de petits criminels ordinaires, sortes de journaliers du crime dirigés par les proches des hommes d'honneur, utilisés pour des tâches ponctuelles, selon les besoins du moment et sans liens avec le clan. Ils ne sont jamais en rapport avec le premier cercle et ne deviendront

LE CAS DES NÉO-CORLÉONNAIS

Le mystique Pietro Genovese est le capo de tutti le capi des néo-corléonnais. Tous le craignent et le vénèrent. Tous obéissent sans sourciller. Don Pietro alterne caresses et coups de fouet, hosties et dragées de calibre 45 remplissant son rôle de petit Roi Salomon de Little Italy avec une sagesse compassée et feinte... Et ça marche !

jamais des hommes d'honneur. En cas de coup dur, ce sont le deuxième et surtout le troisième cercle qui encaissent les dégâts, tandis que le noyau dur (le Boss et ses conseillers) se referme sur lui-même pour assurer son étanchéité.

3.4. L'institution indépendante :

le capo di tutti capi

Le chef des chefs. On dit désormais plus volontiers, « le big Boss » ou « Don » si on veut faire respectueux... L'appellation de capo di tutti capi faisant trop « terroir » pour ces purs produits de l'Amérique. Titre hautement honorifique, le big Boss est aussi l'homme le plus puissant de la Cosa Nostra.

C'est lui le juge suprême qui arbitre les conflits d'honneur ou d'intérêts entre deux familles ou deux hommes d'honneur... Et tout le monde se plie à sa décision, sans discussion. Les chefs de toutes les familles lui doivent allégeance et respect. Le big Boss est désigné par la coupole. Il reste chef jusqu'à sa mort. Aujourd'hui ce rôle est tenu par Armand Castiglione Senior. Même si les équipiers sont membres à part entière de la Cosa Nostra, le rôle de capo di tutti capi est toujours dévolu à un membre des Old Ones. Les trois grandes familles mafieuses de LA se passent le « siège » à tour de rôle. Son pouvoir est total sur toutes les familles mafieuses de Californie.

4. Priorités politico-économiques

4.1. But final

Le but final de la Cosa Nostra dépend du « courant » auquel vous appartenez.

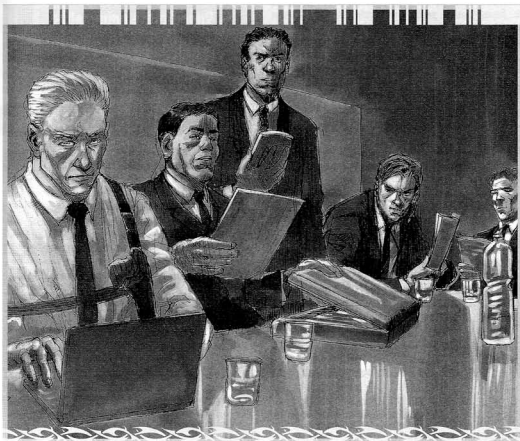
Old Ones : ils ont désormais l'argent et le pouvoir. Ils n'aspirent qu'à une chose : la respectabilité. Hé oui, devenir des bourgeois, voilà bien le but de tous les criminels.

The Outfit : les mafieux de the Outfit ont un seul but... survivre un jour de plus, en résistant à la pression des gangs et accéder, un jour, au cercle fermé des Old Ones.

Néo-cortléonnais : régner sans partage sur Little Italy, retrouver leur dignité d'italo-siciliens et vivre dans les vraies valeurs catholiques.

4.2. Projets intermédiaires

Old Ones : pour Los Angeles, le projet de la Mafia est simple... Conquérir la Mairie. Ni plus ni moins. Mais quelle famille des Old Ones présentera le candidat au poste ? La lutte fratricide est ouverte.





The Outfit : cantonnés aux basses œuvres et reniés par les Old Ones, les équipiers doivent se contenter des miettes. Malmené par les gangs alentours, et notamment par les néo-coriéonnais, « the Outfit » cherche avant tout à retrouver sa « légitimité » criminelle dans Little Italy. Pour cela, ses membres doivent « pacifier » définitivement Little Italy et reprendre leur leadership criminel sur leurs anciens territoires de prédilection : les docks et les ports de la côte.

Néo-coriéonnais : les jeunes néo-coriéonnais doivent dès maintenant se débarrasser de la seule force encore capable de leur disputer Little Italy : « the Outfit ». Par ailleurs, les néo-coriéonnais saisiront toute opportunité de nuire aux projets des Old Ones, ces hypocrites arrivistes qui ont renié leurs origines et méprisé leurs valeurs.

4.3. Missions en cours

Old Ones :

- Un vaste projet immobilier vise à réhabiliter Little Italy. Marché juteux financièrement, ce projet aura également des répercussions politiques intéressantes pour qui désire briguer le poste de maire. Qui, des Castiglione ou des Falcone, par l'intermédiaire de leurs filiales immobilières, va remporter la part du lion ? Comment vont réagir les Boretti, jaloux de ne pouvoir bénéficier des retombées ? Et comment va réagir « the Outfit » à cette incursion ? Et les néo-coriéonnais ?
- Jimmy Romana, petit-fils de Matthew Romana, homme d'honneur et bras droit du chef de la famille Falcone, a un cas de conscience : il souhaite s'affranchir du passé de son grand-père en faisant un « coming-out » et forcer sa famille à cesser ses activités criminelles. Il compte bien révéler à la presse le passé criminel de son aïeul et sa vie au sein de la famille Falcone. Mais Don Falcone ne l'entend pas cette oreille... L'omerta a encore voix au chapitre chez les Old Ones. Le scandale ne doit pas salir la famille.
- Les Castiglione cherchent à se rapprocher de la mafia indo-pakistanaise pour organiser à grande échelle l'espionnage de grandes entreprises cotées en bourse. Spécialisée dans la collecte d'informations, la mafia indo-pakistanaise permettrait de connaître les coups financiers à l'avance... un pur délit d'initiés.

The Outfit :

- Bientôt auront lieu des élections pour le bureau général du syndicat majoritaire des dockers du port de LA. Toutes les sections sont appelées à donner leurs candidats et à voter. Poussées par les couplistes, les différentes composantes de the Outfit ont décidé de s'unir pour en chasser les Russes, qui leur ont piqué cet ancien monopole. Il va y avoir des tibias brisés à coups de batte de base-ball, histoire d'orienter les votes. Et plus si affinités. Pourtant, on murmure en coulisse que certains équipiers agiraient en sous-main pour une autre organisation criminelle... les Colombiens.
- Pietro Morella, fameux équipier, purge une peine de prison à perpétuité. Vieux et malade, il aimerait passer ses dernières années de vie avec sa famille. La rumeur court

qu'il serait sur le point de se mettre à table et de passer un deal avec les cops. Si les anciens équipiers de sa famille ricanent à cette blague, les Old Ones qui l'ont fait travailler rient jaune. Et si c'était vrai ? En tout cas, ça inquiète tout le monde... Bah, on glisse souvent accidentellement dans les escaliers des prisons, c'est bien connu.

Néo-coriéonnais :

- La famille Genovese, qui déteste les Old Ones, ces couplistes qui déshonorent les italo-siciliens, serait prêt à renouer avec l'ancestrale tradition du rapt avec rançon... Devez-vous quelles riches familles seront leurs premières victimes ?
- Le clan Luciani cherche à restaurer l'église de Santi Christi... et il aurait trouvé un généreux donateur. Cet homme n'est autre que John Exeter Jr, ancien télé-évangéliste, retiré des écrans et leader d'une communauté d'intégristes chrétiens planquée à la lisière de Death Valley. Qu'en attend-il ? Mystère.
- Le jeune clan Borghesi, juste connu pour ses petites salles de jeux clandestines dans Little Italy, veut redorer son blason auprès du capo di tutti capi. Pour cela, ses membres comptent frapper fort, en renouvelant la tradition du massacre de la Saint-Valentin chez tous les gangs ethniques limitrophes et les vieux équipiers.

5. Spécificités criminelles (monopoles et spécialités)

5.1. Activités dominantes

Old Ones : acquisitions illicites (corruption, chantage, meurtre) et détournement de fonds des grands marchés publics. Cela inclut les projets immobiliers de la municipalité, le traitement des ordures et des déchets industriels, les projets de réhabilitation des quartiers...

Délits d'initiés en bourse.

Vente illicite de matériel et de technologie militaires.

The Outfit : trafic de drogue, prostitution, usure, bookmaking.

Néo-coriéonnais : racket, hold-up, cambriolage.

5.2. Activités secondaires

Old Ones : manipulation syndicale (ramassage d'ordures, bâtiment, textile, restauration, loisirs et spectacles).

Escroquerie aux assurances et gardiennage. Les compagnies d'assurance et de gardiennage appartiennent aux familles des Old Ones. Les vigiles provoquent des incidents, qu'on met sur le dos de petits délinquants, pour faire monter les primes d'assurance. Si les entreprises (souvent de grandes sociétés) refusent de payer, les vigiles se mettent en grève.



LES OLD ONES ET LE FÉMINISME

Le machisme italo-sicilien s'est dissout dans l'américanisation des mœurs des membres de la Cosa Nostra. Ainsi, les Old Ones de LA sont les premiers à avoir accepté des femmes dans les rangs de leurs « hommes d'honneur ». L'apparition de ces « femmes d'honneur » s'explique aussi par le fait que les activités criminelles des Old Ones ne nécessitent plus une violence systématique. Ces femmes sont évidemment des filles de « Boss » de familles mafieuses puissantes.

Trafic d'influence dans les administrations, emplois fictifs, faveurs négociées.

The Outfit : racket, cambriolage, contrebande, usure, meurtre sur commande.

Néo-coriéonnais : meurtre sur commande, usure, jeux clandestins.

5.3. Activités en développement

Old Ones : création de nouvelles drogues, qui seront ensuite licites, et expérimentation sur des cobayes humains non volontaires.

The Outfit : manipulation syndicale (dockers, routiers).
Néo-coriéonnais : contrebande, contrefaçon, faux papiers.

6. Rites et coutumes

6.1. Initiation / cooptation

Comment entre-t-on dans la mafia ? Au départ, il fallait être d'origine italienne, voire même sicilienne dans certaines villes. En l'occurrence, les membres de la Cosa Nostra sont maintenant tous italo-américains. On ne fait plus vraiment de différence entre italien et sicilien. On peut même être né d'une mère ou d'un père qui n'est pas italo-américain. Il suffit que l'un des parents le soit pour que cela fasse l'affaire. Bien évidemment, si votre père ou un de vos oncles est mafieux, votre introduction dans la famille est grandement facilitée... Et si votre père est capo, elle est quasi-automatique. Ici comme ailleurs, on ne part pas avec les mêmes chances à la naissance.

Dernière condition pour être coopté : ne pas compter de membre de la police ou travaillant pour la justice dans sa famille biologique. Ensuite, il faut connaître un mafieux, de préférence un homme d'honneur, et lui rendre des services. Une fois qu'il a confiance en vous, ce mafieux vous intègre à son équipe d'hommes de main. Ensuite, c'est à vous de

LA MYSTIQUE DE PIETRO GENOVESE

Le capo de tutti le capi pique le doigt de tous ses hommes d'honneur avec une épingle en or. Il conserve aussi les cendres des images brûlées dans des urnes funéraires. Il prétend qu'il garde ainsi les âmes de ses soldats. Dernier détail : il offre un pistolet à l'homme d'honneur nouvellement introduit... Désormais, l'uomo onore ne pourra laver une dette d'honneur qu'avec cette arme. Pour le reste, évidemment, le soldat peut utiliser toutes les armes qu'il désire.

faire vos preuves, en montrant votre efficacité, votre discrétion, votre loyauté. La meilleure méthode consistant à dire « oui » et seulement ce mot à toute parole de votre supérieur. Vos preuves faites, l'homme d'honneur vous propose d'entrer dans la famille. S'il est capo, il sera votre parrain. S'il n'est pas capo, il vous présentera au sien et lui demandera de devenir votre parrain.

Chez les néo-coriéonnais, ce n'est pas le parrain qui choisit celui qu'il va « initier »... L'initié choisit, lors de sa cérémonie d'intronisation dans la famille, celui qu'il désire comme parrain parmi tous les uomo d'onore présents. Le parrain ne peut s'y dérober que s'il a une dette d'honneur avec l'initié.

Certains ne se voient jamais proposer cet « honneur » et restent toute leur vie des hommes de main. D'autres encore refusent ce privilège, car une fois entré dans la famille, vous ne la quittez que les pieds devants (parfois lestés d'un bon bloc de ciment). Si vous acceptez, vous devez vous acquitter d'une tâche qui prouve votre dévouement : par le passé c'était le meurtre d'un homme (d'un policier gênant ou d'un ennemi de la famille). Cette tâche n'est plus exigée chez les Old Ones. Elle est même interdite... On ne se salit pas les mains chez les hommes d'honneur des Old Ones... Il y a des équipiers pour cela. On vous demande plutôt d'accomplir une action criminelle solitaire pour le compte de la famille. Chez les équipiers de « the Outfit », cette tradition se rencontre parfois encore, si l'actualité de la famille nécessite un meurtre. On peut aussi vous demander de servir d'alibi à un homme d'honneur de la famille ou d'endosser un de ses crimes. Si vous allez en prison, votre initiation se fera pendant votre détention. C'est assez fréquent chez les équipiers. La cérémonie a alors lieu dans une cellule et le parrain est choisi parmi les membres de la famille co-détenus. Chez les néo-coriéonnais, la tradition du meurtre est pleinement en vigueur. Il faut même trois meurtres dont celui d'un flic pour entrer dans la famille et devenir un uomo d'onore.

Une fois le « service » rendu (paix à l'âme du service), votre parrain vous accueille dans la famille. Par le passé, cette « entrée » était officialisée par un rituel. L'initié doit maintenant se limiter à prêter le serment de respecter les obligations de la famille. Certains Boss des Old Ones trouvent amusant de faire signer à l'initié le serment, un contrat sur papier, avec son propre sang. Ils



gardent ensuite le contrat et le brûlent à la mort de l'homme d'honneur.

Les équipiers n'appliquent plus de rituel. Une accolade du parrain suffit. En revanche, les néo-coriéonnais appliquent encore l'ancien rituel. Celui-ci a lieu dans la crypte d'une église catholique où sont réunis les hommes d'honneur d'une famille. L'initié choisit un parrain parmi les hommes d'honneur présents. Devant le parrain, le chef du clan pique le doigt avec lequel l'homme tire au pistolet. On répand le sang qui coule de la blessure sur une image pieuse qui est enflammée. L'initié doit passer l'image d'une main à l'autre sans qu'elle ne s'éteigne et en jurant de ne pas trahir les lois de la Cosa Nostra, au risque de brûler comme l'image.

À partir du moment où l'on devient homme d'honneur, on est lié, à la vie à la mort, au destin de son parrain. Ce dernier est responsable de tous les actes de son filleul devant les autres hommes d'honneur. Que l'homme d'honneur fasse une erreur, manque à un devoir, viole une règle du serment, brise l'omerta ou se déshonore, et c'est au parrain de lui infliger la sanction. Cela va de l'amende à la mort (entre les deux il n'y a pas grand chose en fait). Selon que l'on soit Old Ones ou néo-coriéonnais, on est plus ou moins coulant sur certaines « fautes » : les fautes d'honneur sont facilement excusées chez les Old Ones et, au contraire, toujours punies par la mort chez les néo-coriéonnais. De toute façon l'obéissance au parrain doit être totale... jusqu'au sacrifice.

En contrepartie de votre loyauté, votre parrain s'engage à protéger vos intérêts, à subvenir aux besoins de vos proches si vous allez en prison, à vous allouer un bon avocat pour vous faire sortir au plus vite, à s'assurer que votre honneur ne soit pas bafoué en votre absence et à vous venger si vous êtes tué. Tacitement, votre parrain s'engage à vous récompenser au mieux de vos mérites au sein de la famille... Mais c'est à son entière discrétion.

6.2. Codes d'honneur

Le code d'honneur des mafieux varie sur certains points, mais le seul point sur lequel personne ne transige, c'est l'omerta. Le silence absolu de la famille. Rien de ce qui se passe dans la famille ne doit être répété, ni même à son épouse. Brisez le silence et toute la création du monde mafieux vous tombe sur le coin de la figure. Vous n'êtes plus rien et n'importe quel membre de la Cosa Nostra peut vous tuer. C'est sans appel ni excuse valable.

Si non le Code d'Honneur de la Cosa Nostra appliqué par tous est le suivant :

- Ne pas tuer d'autres hommes d'honneur
- Ne pas voler d'autres hommes d'honneur
- Ne pas tirer revenu de la prostitution ou de la drogue
- Ne pas renseigner la police, ni quiconque sur la Cosa Nostra
- Avoir un comportement sérieux et correct
- Ne pas se présenter tout seul à d'autres hommes d'honneur (on doit être présenté par un homme d'honneur

déjà en contact avec eux, afin que celui-ci se porte garant de vous)

Pour les équipiers, certains « interdits » n'entrent pas dans leur code d'honneur : « the Outfit » pratique la prostitution et le trafic de drogue. Quant au « comportement sérieux et correct » c'est un doux rêve. Par contre, un interdit supplémentaire existe :

- Ne pas convoiter la femme d'un autre homme d'honneur (ce qui évite les chances de cocufiage lorsque l'on est en prison)

Chez les néo-coriéonnais, le code est encore plus strict : en plus de ne pas tirer de revenus de la drogue et de la prostitution, on ne gagne pas d'argent avec la pornographie. On doit être un fervent catholique. On ne doit pas blasphémer. On doit avoir un comportement exemplaire (drogue, alcoolisme et mœurs dissolues sont sévèrement réprimés).

6.3. Évolution hiérarchique

Comme nous l'avons vu précédemment, il n'est pas simple de progresser dans la famille. On peut rester toute sa vie homme de main (sauf chez les néo-coriéonnais qui ne comptent dans leurs rangs que des *uomo d'onore*). La loyauté, l'obéissance, la discrétion peuvent vous permettre d'accéder au statut d'homme d'honneur ; après il faut... du génie ! Si vous êtes malin, vous pouvez espérer devenir consigliere. Comment ?



RÉSERVÉ AU MENEUR DE JEU MAFIA À LA CARTE

La carte de visite des mafieux est vraiment spéciale. Elle est munie d'une puce invisible (c'est une société tenue par la couple qui a le contrôle du brevet). En la passant dans un lecteur spécial (de la taille d'un paquet de clopes) connecté à un ordinateur, la carte permet d'accéder à un Intranet : « Family One ». Là, après une multitude de codes, l'utilisateur aura accès à toutes les informations de sa famille, à son niveau d'accréditation et aux forums de discussion de la couple. Il pourra également prouver son identité à un interlocuteur ainsi que son appartenance à la famille en répondant à un test spécial appelé « Realm », capable de dire si vous êtes un agent infiltré ou le mafieux que vous prétendez être. La carte vous permet également de débloquent et de virer des fonds secrets immédiatement. Envoyer des mails à d'autres membres de votre famille... tout ça en toute discrétion. C'est beau le progrès tout de même.



Ouvrir un nouveau marché, une nouvelle activité ou un nouveau territoire à votre famille. L'activité doit être très lucrative.

Agir de façon à apporter un statut supérieur à votre parrain : éliminer un concurrent direct, un ennemi personnel, renforcer sa place au sein de la famille ou de la commission.

Ne jamais commettre d'erreur. Aucune erreur.

Une fois consilière, il faut de la patience. Beaucoup de patience. Encore de la patience. En fait, pour la plupart des mafieux de la Cosa Nostra, devenir consilière est la consécration d'une carrière. Au-delà, c'est le statut de capo, de Boss. Et un consilière ne peut envisager de devenir chef de famille que lorsque le capo meurt ou est « éliminé » par la commission. Il peut alors, s'il est coopté par le capo mandamento devenir capo.

Enfin pour devenir capo mandamento, il faut également attendre que celui en place décède et qu'un autre soit choisi parmi ses descendants directs. Dans certains cas très rares (pas de descendance, mort par décision de la commission, mort déshonorante), la commission peut nommer capo mandamento un Boss qui n'a pas de lien familial avec le défunt. La famille change alors de nom et prend celui du nouveau capo mandamento.

Chez les équipiers, en plus du mérite, c'est votre capacité à ramener de l'argent qui va décider de votre poste. Le soldat qui ramène le plus d'argent devient de fait consilière. Et devient capo automatiquement dès que l'ancien disparaît... le business avant tout.

Les néo-coriéonnais ne connaissent qu'un seul mérite : le respect du code d'honneur et le nombre d'ennemis tués. Et dans un premier temps, c'est votre instinct de cœur qui va primer au sein de votre famille. Si votre tableau de chasse est le plus important, vous devenez « porte-



RÉSERVÉ AU MENEUR DE JEU QUELLES PREUVES ?

Une bûche par terre, des cirés sur les vestes, des gants de chirurgie...

et hop, l'éggression sanglante ne laisse aucune goutte de sang sur les lieux du crime. Et tout ce qui est incriminant est balancé dans une chaudière. Les équipiers savent faire disparaître les preuves ne l'oubliez pas dans vos scénarii (appliquez d'éventuels malus aux jets de Scène de crime).

Javais piscine ! Demandez au maître-nageur

Partie de poker anniversaire, sortie en boîte... Un équipier impliqué dans une affaire bénéficiera toujours d'un ou de plusieurs alibis, fournis par d'autres équipiers ou des hommes de main de la famille. Ces alibis seront plus ou moins faciles à démanteler en fonction de la place hiérarchique (soldat / consilière / capo).

RÉSERVÉ AU MENEUR DE JEU MES MAINS ONT LA PAROLE

Les néo-coriéonnais ne parlent pas. Mais comme les gangs des ghettos, les mafieux néo-coriéonnais ont développé un langage codé en signes pour se comprendre entre initiés, sans que les étrangers présents puissent s'en douter.

Des exemples :

Le néo-coriéonnais se gratte l'oreille : « chut, on nous écoute ».

Le néo-coriéonnais sourit : « mon interlocuteur me ment ».

Le néo-coriéonnais tousse devant quelqu'un : « il faut le faire taire, le tuer ».

Le néo-coriéonnais met sa main dans les cheveux : « mon interlocuteur est un filic ».

Le néo-coriéonnais regarde sa montre : « nous sommes cernés, il faut fuir immédiatement ».

Bon courage pour le roleplaying.

flingue », l'assassin attiré du capo. Très vite vous pouvez alors devenir consilière à la place du consilière (la mortalité des consilières étant très élevée). Une fois à ce poste, c'est comme partout... de la patience et une intelligence supérieure à la moyenne pour survivre, car désormais vous êtes toujours en première ligne. De plus, si vous songez à remplacer votre capo, vous devez vous attirer les bonnes grâces de Pietro Genovese.



6.4. Signes d'appartenance / de reconnaissance

S'il est assez facile de reconnaître un équipier ou un néo-coriéonnais à son look, c'est impossible avec un Old Ones. Ceux-ci ressemblent à des businessmen, des yuppies en vogue. Certes, leurs vestons bien coupés sont l'œuvre d'un tailleur à l'ancienne qui sait comment camoufler un holster proéminent. Pour le reste, impossible de les distinguer d'un cadre appartenant à un cabinet de consultants. Seul signe d'appartenance, une carte de visite « spéciale » qu'on se délivre entre mafieux des Old Ones. Cette carte porte la mention suivante :

Robert Untel, cadre de la famille Untel. Le tout assorti du « logo » de la famille. Hé oui, les mafieux affichent leur famille sur une carte de visite. Profitant d'une fabrication unique et d'un papier spécial, ces cartes sont infalsifiables, inimitables, personnalisées et numérotées. La carte de visite constitue un laissez-passer pour accéder à des endroits réservés aux initiés (boîtes de nuit, restaurants...), un passe-droit et une preuve d'appartenance à une famille.

Les équipiers sont assez faciles à reconnaître : ils ont tous des looks de gangsters des années 80-90. De Niro et Pacino sont leurs modèles, imités jusqu'à la coupe de cheveux et la gourmette en or. Caricatures d'eux-mêmes, ils





SPECIALISATION

Les néo-coriéonnais ont tous une spécialisation en arme d'épaule avec la lupara bianca (à traiter comme un fusil de chasse).

sont ce qu'ils montrent : grossiers, vulgaires, amateurs de clinquant, exhibant leur richesse de manière ostentatoire... ils semblent tout droit sortis d'un film de Coppola. Cheveux gominés plaqués vers l'arrière, lunettes noires, chemises en soie voyantes ou hawaïennes, blouson en cuir coloré, pompes en croco... Et liasses de billets distribuées à qui mieux mieux. Ils pratiquent l'accolade démonstrative et utilisent un vocabulaire bourré d'expressions argotiques vieillottes. Mais, s'ils ont l'air ridicule, ils n'en sont pas moins efficaces que leurs idoles cinématographiques. Ils savent faire disparaître les indices les incriminant avec une méthode peaufinée par l'expérience, et se forger des alibis en béton.

Les néo-coriéonnais ont opté pour un retour aux sources. Le look paysan sicilien : une chemise blanche, un pantalon noir tenu par une grosse ceinture en cuir et une paire de bretelles à boutons. Et c'est tout. Le dimanche, pour la messe et lors des cérémonies importantes, ils mettent une veste noire, une cravate noire et un chapeau noir. Le port de la moustache, façon paysan sicilien, est assez fréquent. Autour du cou, ils portent tous une grosse croix en argent. Les capos portent des croix en or. Certains (ceux qui ont fait de la prison) ont des tatouages dans le dos : des madones,

des christs ou des passages de la bible. L'attitude des néo-coriéonnais est calquée sur leur look. Ils ne parlent pas, se contentant de vous fixer dans le blanc des yeux. Chaque mot doit être important, alors on ne bavarde jamais. L'omerta portée à son paroxysme. Et s'ils parlent, c'est de préférence en sicilien.

Lorsqu'ils se déplacent, les néo-coriéonnais revêtent des sortes de caches-poussière noirs, dans les plis desquels ils camouflent leur arme traditionnelle : la lupara bianca, la mort blanche, un fusil de chasse à canon coupé.

7. Présence à LA

Soyons francs... La Cosa Nostra à LA c'est la famille Castiglione. Elle domine nombre d'activités et de sociétés liées à l'immobilier. Aujourd'hui, c'est le béton, demain les labos pharmaceutiques et après demain, la finance... Et pourquoi pas une banque Castiglione. De quoi se bâtir un empire à la mesure de cette famille nombreuse et ambitieuse. Qui plus est, elle domine la coupole et possède, ô luxe suprême, les faveurs du capo di tutti capi. Il n'y a guère que la famille Falcone, autre famille sortie du béton, qui peut rivaliser sur le terrain des affaires avec les Castiglione. Les deux familles s'affrontent d'ailleurs avec une opiniâtreté qui confine à l'acharnement thérapeutique.

Ils se livrent en ce moment des luttes épiques (et souteraines à coups de pots-de-vin et de chantage) pour l'obtention de marchés. C'est une lutte de territoire brassant des millions de dollars qui oppose les deux familles. Chacune

des familles, dans des immeubles d'affaires qui se font face en plein Downtown, entretient une armée de businessmen, de traders et d'avocats qui s'affrontent à coups d'OPA, d'obtentions de marchés publics, de procès... Une nouvelle forme de guerre des gangs, qui a l'avantage d'être moins coûteuse en vies humaines... Tout du moins en morts violentes. Pour l'instant, le rapport de force est en faveur des Castiglione... Mais les Falcone n'ont pas dit leur dernier mot. Moins riches que leurs adversaires, ils sont aussi plus pragmatiques. Comprenez qu'ils n'hésitent pas à compenser leur manque d'argent ou de relations par le recours au meurtre et au chantage. Les vieilles habitudes ont la vie dure. Mais ce conflit est totalement invisible : ni les habitants de LA, ni les médias, ni même les cops ne sont au courant. La présence de ces factions de la Cosa Nostra passe totalement inaperçue. À croire qu'elle semble trop politique et financière pour paraître malhonorable.

Pourtant, l'enjeu est de taille. À la dernière session de la coupole, après un long débat, la Cosa Nostra est tombée d'accord sur un projet : la famille la plus puissante à la fin de l'année pourra proposer un candidat à la Mairie.

À l'abri du conflit fratricide, la famille Boretti attend son heure pour tirer les marrons du feu. Elle a abandonné le monde du BTP, trop étroit pour trois familles, et se consacre aux marchés des services municipaux : nettoyage, ramassage et traitement des ordures. Ce sont les Boretti qui arrosent le plus d'employés municipaux de bas niveau. Ils sont aussi la dernière famille de Old Ones à pratiquer la manipulation syndicale à grande échelle. Ils peuvent ainsi paralyser tout LA d'un claquement de doigts, en mettant les employés, du balayeur au chauffeur de bus, en grève.

Moins discrète que les deux autres familles Old Ones, les Boretti attirent l'attention des médias et de certains services de police (FSB, TRANDIV, FCD).

La tactique des Boretti est simple : laisser les Castiglione et les Falcone s'entre-tuer pour achever le survivant. Dans leur lutte, les Boretti ont trouvé un nouvel allié : les équipiers de Granbinio. Les Boretti, qui évoluent dans des sphères moins prestigieuses que les Falcone et les Castiglione, partagent en effet les mêmes valeurs culturelles que les équipiers. Du coup, lors des réunions de la coupole, les Boretti prennent systématiquement la défense des équipiers.

Les équipiers, limités pour l'instant à Little Italy et aux zones portuaires, amorcent un retour aux affaires qui arrange bien les Boretti. Beaucoup moins discrets et puissants que les Old Ones, les équipiers attirent toutefois l'attention sur Little Italy, qui va devenir l'enjeu politique le plus important de l'année, à cause du projet de réhabilitation de ce quartier. Cela agace fortement les Falcone et les Castiglione, qui aimeraient réhabiliter dans la béatitude médiatique. Mais Giuseppe n'entend pas se laisser étouffer dans Little Italy par les velléités électorales de deux familles. Il ne se taira pas. D'autant que des rumeurs de guerre parcourent tout Little Italy. Un bras de fer va bientôt opposer les jeunes néo-coriéonnais aux vieilles badernes de « the Outfit ». Une vraie guerre de gangs, à l'ancienne cette fois. Elle sera d'autant plus violente que l'un des deux

camps restera sur le carreau. Si les équipiers peuvent profiter de l'appui des Boretti, qui aidera les néo-coriéonnais ? Et à quelles conditions ? Et si une autre mafia était déjà derrière tout ça ?

2. Le fichier

2.1. Une famille coupoliste : les Castiglione

2.1.1. Histoire

La famille Castiglione est implantée à LA depuis la fin de la deuxième guerre mondiale. Le jeune Armand Castiglione est né à Santa Monica en 1952, d'un père chef-électricien à Hollywood et d'une mère maquilleuse. Le père d'Armand, Pietro, devient porte-flingue de Joe Adalenti, capo local. Il aura un frère deux ans plus tard, Luigi. Avec leur cousin, Max Morra, les trois jeunes italo-américains vont faire les 400 coups. Les frères Castiglione poursuivent dans le syndicalisme, tout en développant un réseau de deal de drogue chez les vedettes du cinéma. Max, quant à lui, s'infiltre dans les syndicats du BTP et organise un racket à grande échelle des distributeurs de matériaux de bâtiment. En 1971, Max meurt d'une rafale d'arme automatique tirée par un tueur d'une famille concurrente... Les Falcone. Max laisse un fils, Aldo, alors âgé de 3 ans. Armand a lui aussi un fils, Richard, né en 1969. Il reprend les « affaires » de Max et se charge d'assurer l'éducation d'Aldo. Luigi meurt d'overdose en 1975. C'est un choc pour Armand, qui abandonne le trafic de drogue. Il se consacre désormais à la création d'une entreprise de travaux publics : « Castle SA ». Grâce à son pouvoir dans les syndicats, il mène de grands projets immobiliers autour d'Hollywood. Il corrompt des agents municipaux et obtient la construction d'une chaîne de supérettes, appelée « Pacific Market », en front de mer. Armand devient capo mandamento. Richard, promu capo, reprend « Castle » et Peter, son consigliere, fonde une société d'assurances, « Real Trust ». Celle-ci servira en fait de couverture pour le racket. La chaîne d'épicerie est donnée à Aldo Morra, tout droit sorti d'Harvard. Aldo ne fait alors pas encore partie de la famille. Richard l'introduit dans la Cosa Nostra et lui laisse les commandes de « Real Trust ». Dévoré d'ambition, il grimpe rapidement les échelons. Pendant ce temps, Armand parade dans les dîners, entouré de personnalités de la municipalité. Il arrose tout le monde pour obtenir des marchés publics, ce qui lui attire la jalousie d'autres familles. Bientôt Aldo essaie de détrôner Armand, croyant le moment favorable. Mais la commission, alors tenue par les Falcone, ne soutient pas Aldo... Il disparaît sans laisser de traces, après un mystérieux coup de téléphone en pleine nuit. Il laisse derrière lui un fils, Mathew. Armand se consacre désormais entièrement à la politique. Il laisse la direction de « Castle » et de « Real Trust » à son fils aîné, Richard. Celui-ci crée en 2015 une filiale de « Castle » spécialisée dans la fabrication d'engins de chantier : « Castle Servants ». Son autre fils, James,





prend la direction de « Pacific Market » et crée sa propre société de gardiennage : « Herakles ». En 2020, Armand devient le capo di tutti capi et Richard devient capo mandamento de la famille Castiglione. Dès lors, placés à la tête des différentes filiales de « Castle », les enfants de Richard vont se mettre aux affaires et former une famille forte, sans doute la plus puissante de la coule, grâce à des activités complémentaires.

8.1.2. Territoires

Downtown : C'est à NewDowntown que se trouvent les sièges sociaux de « Castle SA », « Castle Servants », « Castle Export »... tous dans le même immeuble, près du Library Tower. Dans le Pacific Trade Center, toujours à New Downtown, on trouve les locaux de « Real Trust ».

Hollywood : le siège social d'« Heraklès » et ses locaux sont à Hollywood. La société sous-loue ses locaux à un syndicat d'ouvriers du spectacle et à une petite société informatique du nom de « Minotor System ». C'est aussi à Hollywood que « Castle SA » possède ses entrepôts et ses locaux d'ouvriers, ses bureaux d'études et d'architectes pour les chantiers. Vous y trouverez également la célèbre « cimenterie Castiglione » des débuts de la carrière d'Armand.

Venice Beach, LAX, Santa Monica : ce sont les fiefs de la chaîne de supérettes « Pacific Market », dont le siège social est à LAX. On ne compte pas moins de 40 supérettes sur tout le front de mer de LA.

Beverly Hills : C'est là que « Castle de Luxe » et « CleanScape » ont leur siège social.

Palos Verdes : les docks de Palos Verdes accueillent les entrepôts de « Castle Export » et ses bateaux... ainsi qu'une section syndicale de dockers aux ordres de Bernard Falacha.

Norwalk : c'est là que se situe la principale usine de production de « Castle Servants ».

Ontario : les labos pharmaceutiques « Gems Research » y sont implantés.

8.1.3. Organigramme complet

Capo mandamento : Richard Castiglione, toujours à la tête de « Castle SA », avec 1 consigliere (Adam et 10 hommes d'honneur).

Capos de la famille Castiglione :

Patrick Castiglione, patron de « Castle Servants », sous ses ordres 2 consigliere (Andrew Trachetti, patron de « Servants Export » et Bernard Falacha, chef d'une section syndicale de dockers) et 10 hommes d'honneur.

Alex Castiglione, patron de « Castle De Luxe », sous ses ordres 1 consigliere (Gino Serbini, chargé d'études immobilières à la Mairie de LA) et 5 hommes d'honneur.

Giovanna Castiglione, patronne de l'entreprise de paysage urbain et de réhabilitation de quartier « CleanScape », sous ses ordres 1 consigliere (son mari, Robert Giobertite, patron du labo pharmaceutique « Gems Research ») et 12 hommes d'honneur.

Charles Castiglione, patron de « Heraklès », sous ses ordres 2 consigliere (Gino Serbini, patron de la branche syndicale majoritaire des ouvriers du spectacle et Danny Gorelli,

patron de la start-up « Minotor System », société de prestations de services de systèmes de sécurité informatique) et 10 hommes d'honneur.

Mathew Morra, patron de « Real Trust », sous ses ordres 1 consigliere (Malika Morra, femme de Mathew et patronne d'un cabinet d'avocats d'affaires) et 5 hommes d'honneur.

James Castiglione, patron de « Pacific Market », sous ses ordres 5 hommes d'honneur.

Rudolf Petri, patron du Casino « Pyramids » à Las Vegas, 2 consigliere et 15 hommes d'honneur.

8.1.4. Logistique

Les capos se trimballent tous en Ford « Limo Vintage ». Les consigliere se déplacent tous en Mercedes 680E et les hommes d'honneur ont soit une Honda Katana, soit une Ferrari « Ronaldo IV ». Tous ces véhicules sont plus (pour les « Boss ») ou moins (pour les soldats) blindés.

Les capos ne sont jamais armés. Quand ils vont à un rendez-vous dangereux, ils ont deux soldats (gardes du corps, obligatoirement) armés de pistolets-mitrailleurs et de lunettes So-Cyb. Les hommes d'honneur ont tous une arme de poing et leur costume Armani sombre est toujours renforcé de kevlar. Précision importante : les hommes d'honneur ont toujours un permis de port d'armes en bonne et due forme.

Si une action nécessite une force de frappe supérieure, les Castiglione font appel aux équipiers et, quand c'est vraiment sérieux, à la mafia irlandaise.

8.1.5. Business en cours

Richard est toujours à la tête de « Castle ». Comme son père, il logne vers la Mairie. Un de ses consigliere, Adam Marchelli, conseiller technique à la commission d'urbanisme de la ville, travaille d'ailleurs d'arrache-pied pour que Castle SA remporte le marché de la réhabilitation de Little Italy. Richard compte s'en servir comme marche-pied médiatique pour sa candidature au poste de maire. Face à lui, il a Eugène Falcone, qui dirige la société immobilière « Falcone Project ». Richard sait qu'Eugène a aussi une taupe à la mairie, mais Adam n'a pas encore trouvé qui. Par contre, le juge Stanton qui préside la commission a des liens avec la famille Borelli... Richard est donc en train d'essayer de piéger le juge pour faire pression sur lui au moment de l'attribution du marché. Il semblerait que le juge ait des penchants pour les très jeunes hommes.

Patrick Castiglione, patron de « Castle Servants », fait prospérer son usine de fabrication de véhicules et de matériel lourd de chantier : camions, grues, tractopelles, bulldozers... La ville de LA lui achète même ses camions-bennes pour les ordures. Mais c'est la partie émergée de l'iceberg. Patrick fait du trafic de matériel militaire avec les pays du tiers-monde, auxquels il vend des tanks et des véhicules blindés en pièces détachées.

Charles, le deuxième fils, est à la tête de « Heraklès ». Son entreprise se charge de fournir des vigiles et des systèmes de sécurité à de grandes usines, des entrepôts, des supermarchés... Le portefeuille de « Heraklès » ne compte pas moins de 40 gros clients. L'essentiel des vigiles est fourni par les membres de différents syndicats (dont celui des ouvriers du spectacle).

Mathew Morra, fils du regretté Aldo, dirige seul « Real Trust » et assure bon nombre de grandes entreprises californiennes. Sa femme se charge de bidouiller, avec force moyens malhonnêtes, les dossiers de remboursement.

En cheville avec Charles, Mathew a monté une amaque à la prime d'assurance : les vigiles d'Heraklès commettent ou laissent se commettre des vols ou des dégradations dans des endroits appartenant aux assurés d'Heraklès. Les primes montent. Si le client roupie, « Heraklès » le menace de faire grève et de faire le siège de l'entreprise.

Charles a eu connaissance d'agissements de la mafia indo-pakistanaise dans certaines entreprises où il envoie des vigiles. Il a donc demandé à ses hommes de laisser la mafia indo-pakistanaise agir et de prendre contact avec les membres repérés en pleine activité d'espionnage industriel. Il espère ainsi passer des accords fructueux avec leur chef.

Les activités de « Castle De Luxe » ont vraiment l'apparence de la légalité la plus totale. Or cette société se charge d'exproprier ou d'expulser, par tous les moyens, de vieilles stars ruinées qui n'ont plus les moyens de vivre dans les banlieues. Elle compte ainsi pouvoir raser ces villas démodées pour en faire des résidences Hi-Tech destinées aux nouveaux riches. Autres projets en cours : elle livre des villas et des marinas clés en main. Ce que le client ne sait pas, c'est que les systèmes de sécurité et de surveillance seront pris en charge par « Heraklès » pour les vigiles et « Minorot System » pour l'informatique et les caméras de surveillance. Rien de ce qui se passera dans la haute société n'échappera à Alex Castiglione et à sa famille.

Giovanna Castiglione, patronne de « CleanScape » joue de toutes ses relations pour que le projet de réhabilitation de Little Italy soit obtenu par son père Richard. Elle pourra ainsi s'occuper de l'aménagement du matériel urbain et de la re-décoration du quartier. Elle compte beaucoup sur son projet de « Kiosque Social », sorte de borne interactive réservée aux nécessiteux du quartier. Sur un appel à la borne, le SDF est pris en charge et dirigé vers le service social apte à l'aider. La borne délivre également des médicaments de première urgence. C'est la société de son mari, Robert Gorelli, qui fabrique une partie des médicaments distribués par la borne. Certains de ces produits en sont encore au stade expérimental. Les SDF serviraient donc de cobayes. Parmi ces médicaments, Robert met beaucoup d'espoir sur un mystérieux produit appelé « DMZ ».

James Castiglione, contrairement à ce qu'on pourrait croire, n'est pas un enfant de Richard. C'est un neveu d'une branche new-yorkaise de la famille. Il a émigré lors de la sécession de la Californie. La chaîne « Pacific Market » marche très bien. James aimerait juste avoir l'agrément municipal pour pouvoir lancer une loterie, dont les tickets seraient en vente dans ses épiceries.

8.1.6. Personnalités

CODE ROUGE

RICHARD CASTIGLIONE, ALIAS « RICKY PRIDS DE CIMENT », LE PRINCE DE LA

À 61 ans, Richard est au faite de sa carrière mafieuse, financière, sociale... Comme son père, « Don Armand », seule lui manque la gloire. Il veut la reconnaissance

sociale... être le maître incontesté de la ville. Voir les Falcone et les Borelli ramper à ses pieds. Il sait qu'il peut compter sur ses enfants, et surtout Giovanna, sa seule fille, pour y arriver. Il voit en elle sa digne héritière. La première femme « big Boss » de l'histoire de LA. Froid, fier, silencieux mais autoritaire, Richard a été marqué dans son enfance par la violence de son père et son hypocrisie obséquieuse vis-à-vis des personnalités de la municipalité, lorsqu'il bâtissait son empire immobilier. Empire que son fils, Richard, a su agrandir et diversifier sans jamais faire de ronds de jambe. Richard répugne à utiliser les méthodes de son père, qu'il juge non rationnelles. Là où Armand tuait par plaisir, Richard se contente de menacer. Là où Armand offrait des bakchichs, Richard fait du chantage. Et ça marche. La peur qu'il sait inspirer suffit à faire avancer son affaire sans qu'il n'ait besoin de se laisser aller à de basses besognes. Et ce n'est pas aujourd'hui qui ça va commencer. Richard Castiglione n'est toutefois pas le roc qu'il paraît être. Il a dans ses placards un meurtre, pour lequel le remords le ronge... celui d'Aldo, qu'il a tué et enterré de ses propres mains, sur ordre de son père. Richard ne s'en est jamais remis. Il a parfois des crises, des angoisses nocturnes qui le poussent à se mutiler. En présence de Mathew, il n'ose dire un mot... ce que Mathew prend pour du dédain. Il faudra un jour crever l'abcès.

●

CODE ROUGE
GIOVANNA CASTIGLIONE, DITE « GIOVANNA LA DAUPHINE », LE PORTRAIT DE SON PÈRE

À 43 ans, Giovanna est l'image de la businesswoman qui réussit tout ce qu'elle entreprend. Comme son père Richard, Giovanna a suffisamment d'intelligence et de psychologie pour ne pas avoir à utiliser la violence gratuite. Intraitable en affaires, dure avec ses proches (notamment avec son mari et son fils qui lui obéissent au doigt et à l'œil) elle ne souhaite que suivre les traces de son père. Elle participe donc assidûment à tous les projets de Richard. En fille modèle, elle veut que son père soit fier d'elle. Mais Giovanna est loin d'être la parfaite mafieuse que sa famille croit. Elle est en effet tombée dans un piège grossier tendu par la famille Borelli : l'exemplaire Giovanna s'est faite séduire et son amant accumule les informations pour faire capoter le projet de réhabilitation de Little Italy. Pour l'instant, Giovanna ne se doute de rien. Mais qu'advient-il si son père apprend que les secrets détenus par le juge Stanton viennent de l'amant de sa fille ? Et si Giovanna s'en aperçoit avant que le scandale n'explose ?

■

JAMES CASTIGLIONE, DIT « BROXBY JIMMY », JVI CHIEF FOU DANS JIN CHAMP DE MINES

Tout le monde pense que le fruit pourri de la famille Castiglione, c'est Mathew Morra, celui qui n'est pas de la famille... Tout le monde a tort car c'est Jimmy. Il hait les Castiglione encore plus que Mathew. Il déteste leur arrogance hautaine de Old Ones, lui qui vient d'une famille d'équipiers de New York. Il hait Richard parce qu'il a appris que celui-ci avait tué Aldo, un de ses hommes d'honneur



HONORABLES SOCIÉTÉS

19

CHAPITRE JIN



les plus proches. Il hait ses enfants car ils ont tous vécu une enfance dorée ; lui en revanche a dû vivre dans la tourmente d'un père constamment fauché, en cavale. Psychopathe, violent, pervers... Jimmy utilise ses boutiques de « Pacific Market » pour écouler de la drogue (fournie par les cartels colombiens) en grande quantité aux gangs qui sévissent en front de mer. Si Richard apprenait cela, Jimmy passerait tout de suite l'arme à gauche. Mais Jimmy s'en fiche, car il sait tout sur la mort d'Aldo... Et si Oncle Richard moufte, hop, il balance l'affaire aux médias. Et adieu les espoirs électoraux !

Kamikaze, Jimmy est aussi stupide. Son histoire de loterie dans ses supermarchés (qui permettrait de l'aider à blanchir l'argent de la drogue) risque de déclencher une guerre inter-mafias. En effet, les Russes, dont le blanchiment est l'une des activités principales, n'aiment pas la concurrence.

ROBERT SARDA, dit « G.I. BOB », OFFICIER & GENTLEMAN & HOMME D'HONNEUR

À 38 ans, Robert Sarda présente bien. Toujours tiré à quatre épingles, cet ancien Marines qui a participé aux différents conflits d'Amérique centrale a trouvé dans la famille Castiglione un second foyer. Comme l'avait été l'armée précédemment. Aujourd'hui chef du personnel chez Heraklès, Robert est un homme d'honneur qui n'a pas oublié qu'il a aussi été homme d'action. Sérieux, travailleur, discipliné... être mafieux pour Robert, c'est un travail comme un autre, avec en plus une fraternité et une loyauté qu'il n'avait pour l'instant rencontré que dans l'armée. Le jour, il s'occupe du recrutement de nouveaux vigiles et du planning des équipes. Il fait aussi un peu de prospection dans la clientèle huppée de Beverly Hills. Mais le soir, après avoir étudié les résultats de son portefeuille boursier, c'est avec plaisir qu'il met au pas des fonctionnaires corrompus qui ne veulent pas « renvoyer l'ascenseur », qu'il organise des filatures de personnalités afin de trouver de quoi les faire chanter ou qu'il sert de gros bras lors des déplacements de Charles Castiglione... D'autant que celui-ci, après leur partie de golf hebdomadaire, vient de lui proposer de financer une petite société de garde du corps de vedettes, dont Robert serait le PDG.

8.2. Une famille d'équipiers : les Granbinio

8.2.1. Histoire

Lorsque Francis Granbinio décède en 2005, celui-ci est le capo incontesté de tout LA. Si son fief fut à Little Italy, son pouvoir allait jusqu'à Pasadena et Palos Verdes. Les équipiers vivaient une sorte d'âge d'or dans la cité des anges. À sa mort, le petit-fils de Francis, Giuseppe, est un jeune homme d'honneur. Son père, pressenti pour remplacer Francis, meurt dans la guerre de succession qui suit l'enterrement du capo. C'est le Chaos... Giuseppe fuit LA et trouve refuge à Las Vegas, chez son oncle Tony Madonna. De la guerre de succession émerge le plus improbable des capos, l'obèse et dément Pauli Grechii, dit l'équarisseur des docks. Célèbre pour sa violence et sa folie, qui lui valurent le respect et surtout la peur de tous. Pauli vécut sa

nomination de capo comme un Néron de cinéma : il laissa péricliter son empire du crime. Les affaires étaient laissées à l'abandon et les ennemis/concurrents de la famille devenaient de plus en plus arrogants. Finalement, en 2024, Pauli décida, après avoir consulté une cartomancienne, que la fin du monde était proche. Il força donc ses hommes à accomplir les coups les plus stupides sous prétexte que tout était cuit... Tous ses lieutenants tombèrent dans les griffes de la police en l'espace de quelques mois. Pauli, quant à lui, fut interné par ses proches dans un hôpital psychiatrique, après une crise de démence sans précédent en 2025... Il disparaîtra lors du tremblement de terre sans qu'on ne retrouve son corps dans les décombres de l'institution. Pendant ce temps, le jeune Giuseppe fait ses preuves à Las Vegas. Sa gentillesse avec les clients et sa politesse avec le personnel de ses casinos lui valent le surnom de « Nice Guy ». Il les fait même si bien, ses preuves, qu'il succède à son oncle Tony Madonna. Il sera Boss à Las Vegas jusqu'en 2025, où il finit par confier les rênes à son cousin Dino Madonna, le neveu de Tony (dont il reste le parrain). Suite au tremblement de terre, Giuseppe revient à Little Italy, 20 ans après son départ... pour y retrouver une famille usée, acculée dans son quartier d'origine par des gangs violents, concurrencée sur tous les domaines par des mafias russes et l'émergence des néo-coriéonnais, et abandonnée par les anciens mafieux reconvertis en businessmen. À vomir. À pleurer. Alors Giuseppe a retourné ses manches et repris la batte de base-ball. Il a commencé par redonner confiance à tous les vieux de sa famille en « corrigeant » ceux qui ne voulaient plus payer « la protection », il a remotivé les vieux syndicalistes des docks et fait le coup de poing avec les russkoffs. Puis il a rétabli l'usure, dépoussiéré les salles de jeux clandestines, fait venir par cargos des « travailleuses » clandestines et de la drogue de Colombie. Tout ça sous l'œil amusé des « Old Ones », et celui agacé des néo-coriéonnais. Et les gras du bide, les pré-retraités, reprirent du poil de la bête et des cartouches dans les boîtes de munitions. Prenez les paris, on a réveillé les bookmakers. Alors, quelle est la cote des équipiers maintenant ?

8.2.2. Territoire

Little Italy : 50% des activités criminelles des équipiers se passent à Little Italy.

LAX : c'est près des docks et dans l'aéroport (au sein des syndicats de bagagistes, de transporteurs, du personnel technique)

Palos Verdes : du côté des docks également (syndicats des dockers)

8.2.3. Organigramme complet

Capo mandamento : Giuseppe Granbinio, avec 1 consigliere (Jackie Mancuso : chef de la section syndicale des dockers de Palos Verdes) et 8 hommes d'honneur (dont Tony « Fatboy » Alto, que vous retrouverez page 100 du génialissime supplément *Amitiés de LA*).

Capo de la famille Granbinio : Chuck Baldi, tenancier de la boîte de strip-tease le « Wet Wet Night ». Il a 4 hommes d'honneur.

Sali Fachi, propriétaire de 5 pizzerias « Vesuvio » et d'une société de livraison, avec 6 hommes d'honneur. Simeon Peliti, chef de la section syndicale des bagagistes de LAX et 6 hommes de main (tous syndicalistes dans différentes organisations).

Marco Belini, patron de la casse automobile « Puzzle » avec 4 hommes d'honneur.

Dino Madonnina, patron du casino « El Rancho », avec 10 hommes d'honneur.

8.2.4. Logistique

Les équiépiers n'ont malheureusement pas les moyens des Old Ones. D'autant qu'une bonne partie des profits part dans les pots-de-vin aux flics du coin. Ils ont, presque tous, les moyens financiers de la middle-class (hormis les capos qui évoluent dans la tranche, juste au-dessus, des bons bourgeois). Pas de quoi frimer en Limo dans les avenues. Les Boss ont des BMW « New Era », tandis que les équiépiers de base se contentent d'une Dodge 323 ou d'un Californian V666 « Drifter ».

Niveau armement, on est dans le trio BTP : Batte, Trente-huit, Pompe.

La batte est dans le coffre, le fusil à pompe est sous le siège et le .38 dans la ceinture. Pas de So-Cyb, ni de gadgets technologiques. Les équiépiers se sont arrêtés au téléphone mobile.

La force des équiépiers, ce sont les syndicats : en quelques heures, ils peuvent mobiliser des centaines d'hommes de main. Et c'est un vivier inépuisable de talents variés.

8.2.5. Business

Giuseppe veut redonner aux équiépiers leur splendeur d'antan. Pour ça il a besoin de deux choses : des hommes et du cash. Les hommes, il les trouvera dans les syndicats. Pour le cash... ben... c'est moins simple : le bookmaking, le jeu clandestin et l'usure sont en perte de vitesse. La faute à la technologie : le tout internet, ça vous bouffe une mafia comme un rien. Le racket, avec ses pré-retraités d'hommes d'honneur, ce n'est pas gagné. Surtout que les néo-cortléonnais sont là. Il reste les bonnes vieilles méthodes, qui ont fait leurs preuves pour avoir rapidement du fic frais : la drogue et les putes. Alors primo : chasser les nusskofs des syndicats de dockers et de transporteurs. Secundo : passer des accords avec les Colombiens pour avoir de la came et des filles. Faire distribuer la came sur les docks par les syndicalistes, qui claqueront leur marge de bénéf avec les putes. Simple et de bon goût. Pour Little Italy, ça va être plus coton. Objectif numéro 1 : acheter plus de flics pour faire la chasse aux néo-cortléonnais. Pour ça, il faut que les capos tiennent leur rôle :

- Chuck Baldi, a pour mission d'organiser le réseau de prostitution sur Little Italy et sur les docks. Sa boîte de strip-tease le « Wet Wet Night » va être mise à contribution.
- Sali Fachi, va devoir monter un labo de came dans l'une de ses pizzerias et se charger d'une partie de la distribution en gros. Il est aussi mis dans le coup pour organiser des salles de jeux clandestines et l'ancien système de bookmaker sur de nouveaux jeux populaires.
- Simeon Peliti, va être chargé de recruter des dealers dans le personnel de l'aéroport et de trouver des entrepôts pour

la came. Il va également devoir trouver des gros bras pour les opérations coup de poing contre les néo-cortléonnais.

- Marco Belini, a pour mission de corrompre les flics et les responsables des services municipaux dans les zones où les activités de la famille vont se développer.
- Dino Madonnina, doit faire tourner sa tôle et donner son pourcentage au Boss.

8.2.6. Personnalités

CODE BLEU

Giuseppe « Nice Guy » GRANBINO

Giuseppe a la quarantaine triomphante. Ses cheveux encore majoritairement noirs, à peine attaqués par le gris de l'âge, son sourire carnassier, son poilail volontaire et son ventre plat font l'admiration de ses hommes... dont la calvitie galopante n'a d'égale que la bedaine construite à coups d'osso buco et de chianti frelaté. Mais ne vous y trompez pas. C'est un prédateur aux manières de gentleman. Il sort aussi vite son .38 pour « punir » un minable que sa carte bleue pour offrir un collier à la bimbo qui est dans son lit. La classe d'un vrai patron. Héritage de ses années passées à régenter un casino de luxe à Vegas. Et il n'oublie jamais de récompenser le petit personnel obéissant... Comme il sait « punir » un mauvais élément. Un homme juste ce « Nice Guy ». Un cadot. Il a d'autant plus l'œil du tigre, le Giuseppe, qu'il a une putain de revanche à prendre sur les Old Ones. Ces pourris le prennent pour un péquenot. Il va leur pisser à la raie... à commencer par ce prétentieux de Castiglione. Il va lui montrer ce que c'est qu'un businessman, sans l'aide d'un papa qui a fait sa fortune sur le dos des morts du tremblement de terre. Et personne ne va l'empêcher, surtout pas un connard de chef maçon, de refourguer de la came. Ah bien sûr, il a nié devant la coupole. « Non, Don Castiglione, je touche pas à la came ». Mais le Don, c'est aussi un enfoiré de Castiglione, non ? Alors, ce n'est pas un mensonge. Et puis il sera bientôt mort, le Don... Mais Giuseppe va savourer sa vengeance, façon sicilienne, à la De Niro. Puis, quand Castiglione sera à genoux... Il lui rachètera sa boîte de merde et lui fera bouffer ses stocks options ! Et on verra qui est le péquenot !

III

SALI « BIG HANDS » FALCHI

Gros pour ne pas dire obèse, Sali a une dégaïne à faire pâlir n'importe quel blanchisseur, fût-il de Little Korea : ses vieux costumes criards, tendus à craquer par les différents bourrelets de graisse qui composent son corps, sont tous maculés de taches. Sauce tomate, crème fraîche, huile pimentée... Toute la carte de sa pizzeria s'affiche sur sa chemise. Mais personne ne lui fait remarquer, au risque de se ramasser une gifle à faire peur à l'antique champion Mike Tyson. Ses battoirs énormes lui ont permis de devenir encaisseur pour l'usure, puis d'être garde du corps pour le compte de Pauli Grechii. Cela lui a permis d'ouvrir ses pizzerias dans Little Italy. Depuis la disparition de Grechii, Sali se contentait de quelques arnaques aux assurances, d'un peu de recel pour les gangs du coin et de racket. Enfin



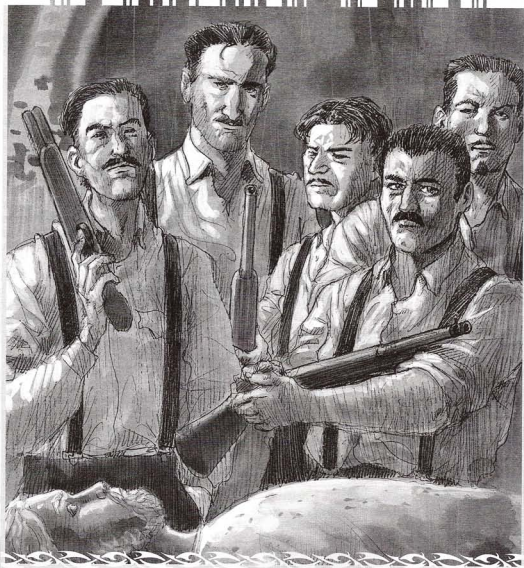


de moins en moins de racket à cause des gangs de jeunes. Rien de bien reluisant. Mais c'était suffisant pour faire vivre sa famille et ses équipiers. Et puis « Nice Guy » a débarqué et Sali a dû ressortir sa vieille batte. La mort dans l'âme. Mais les ordres étaient clairs : « tu refais la loi dans ton quartier ou tu prends ta retraite ». À 55 piges, un cœur usé, désabusé... il se serait bien mis au vert le vieux Sali. Faut bien payer les études des gosses et les traites de la villa. Alors ils ont nettoyé... Sauf les taches de graisse sur les chemises de Sali et les néo-coriéonnais. Teigneux ceux-là : ils lui ont buté trois gars... tous du même âge que Sali. Et puis « Nice Guy » est revenu, les pouces en l'air. « Super » il a dit, « bon maintenant tu nettoies ta cave parce qu'on va y faire un labo pour la came ». Il pouvait pas dire non Sali... mais ça l'a fait chier. Quand le chimiste

envoyé par « Nice Guy » est venu, Sali lui a mis une grande claque dans le dos, pour la bienvenue ! Il lui a démit l'épaule, direct. « Nice Guy » a fait la gueule.

SIMEON « AMSTAFF » PELITI

Petit, teigneux, musculeux, la mâchoire en avant, les yeux toujours aux aguets... Simeon ressemble à un fauve en cage perpétuellement prêt à bondir. Et quand les patrons le voient débarquer pour des revendications, ils rapetissent immédiatement dans leur siège en cuir. Simeon c'est un malade, un violent à qui il ne faut pas dire « non », « impossible » ou « plus tard ». Une jambe cassée est si vite arrivée. Il a mis les douaniers dans sa poche en leur faisant profiter de moult avantages pour améliorer leurs conditions de travail. Il organise des fiestas pour les pilotes et les hôteses. Il n'y a pas de problèmes avec



Simeon, il n'y a que des solutions... et tu as 3 secondes pour les trouver si tu ne veux pas finir avec des sandales en ciment au fond de la baie. Simeon a une admiration sans bornes pour Giuseppe Granbinio. « Enfin un Boss qu'a des couilles ! » Il fera tout pour lui faire plaisir. À commencer par cette histoire de came. Alors tous ses gars vont en mettre un coup et il y aura de la dinde pour tous à Noël... et des poules de luxe aussi !

Tony « FatBoy » Aldo

« Tony, c'est qu'un gros lard », « Tony, fais du sport », « Tony, arrête de bouffer ces saloperies », « Putain, Tony, arrête de picoler ». A longueur de journée, Tony se fait houspiller par « Nice Guy ». Celui-ci a même mis Tony à la diète... Alors il se plaigne pour s'enfiler des hamburgers et descendre son demi-litre de bourbon. Tony doit maigrir et arrêter de boire, sinon « Nice Guy » va le punir. Mais il est trop malade. Il a été voir le toubib. « C'est un cancer ». Alors Tony s'en branle. Tony, si on le pousse à bout, y va craquer et tout raconter aux flics, ou pire... Il va aller voir Don Castiglione, le vieux !

8.3. La famille néo-coriéonaise : les Luciani

8.3.1. Histoire

L'histoire de la famille Luciani est très récente. Pour tout dire, cette famille a tout juste deux ans d'existence. Fondée par le jeune Luigi Luciani, alors âgé de 23 ans, elle ne compte que 10 membres. Au départ, il avait douze uomo d'onore, c'est Pietro Genovese lui-même qui les a « offerts » à Luigi, lorsque la grande famille des néo-coriéonnais s'est scindée, pour mieux s'organiser par secteur. À la bande de Luigi, désormais capo de sa propre famille, de gérer trois blocs de rues au sud de Little Italy. « Protège ton territoire et fait le fructifier, prends soin des tiens et fais-en des hommes », lui avait dit Don Genovese, devant toutes les familles rassemblées. Une lourde tâche : la famille de Luigi a d'abord dû trouver des fonds, en commettant des casses (une trentaine à ce jour), allant du cambriolage de magasins au hold-up de supérettes. Avec l'argent, la famille s'est armée... Elle était alors à pied d'œuvre pour se battre contre les gangs qui dealaient dans le coin, des « Insane Crips » qui s'étaient mis dans la tête que Little Italy faisait partie de South Central. Monumentale erreur. Ça a coûté la vie à 15 d'entre eux et les néo-coriéonnais se sont même payé le luxe de les poursuivre dans South Central un petit moment. Luigi y a gagné en notoriété et y a perdu un soldat. Du coup, Luigi s'est chargé de subvenir aux besoins de la famille du défunt. Il a même enrôlé le petit frère de celui-ci dans la famille : un honneur pour un gamin de 13 ans.

La paix extérieure assurée, Luigi s'est attaqué à plus gros : les équiépiers. Il en a d'abord tué deux de sa main, seul, à la lupara bianca pour montrer l'exemple. Les vieux papys de « the Outfit » ont vite fait profil bas dans le quartier. Les prostituées n'offrent plus sur le trottoir et les dealers restent chez eux ou entourés de gros bras. La

famille Luciani avait désormais une réputation. Luigi s'en est servi pour commencer à faire de l'usure. Et maintenant, plutôt que d'aller demander de l'argent aux équiépiers, les jeunes du quartier vont faire des emprunts à Don Luciani. Avec l'argent, Luigi est en train de financer une table de jeux clandestine. Mais Luigi ne pense pas qu'à l'argent : il pense aussi à Dieu. Il donne chaque mois 10% des revenus de la famille au Père Salvati, le curé de l'Eglise Santi Christì, pour la réfection du toit qui tombe en ruine. De plus, un généreux donateur est venu spontanément se joindre à Luigi : John Exeter Jr. Pour l'instant, ce mecène n'a rien demandé en échange de ses dons. En tous cas, leur bonne action vaut aux néo-coriéonnais de siéger aux premiers rangs à la messe du dimanche matin. Trois choses désormais inquiètent les néo-coriéonnais de la famille Luciani : primo, les équiépiers, dopés par leur nouveau Boss, essayent de reprendre la main (ils ont tué deux jeunes uomo d'onore en un mois). Secondo, les coupolistes, qui achètent de plus en plus d'employés de mairie et de policiers liés à leur secteur (un flic corrompu a d'ailleurs tenté d'assassiner Luigi). Tertio, le diable qui les tente chaque jour, avec ses filles et sa came.

8.3.2. Territoire

Un petit morceau de Little Italy, comprenant 3 blocs. Luigi tente également de grignoter un petit peu de territoire sur les zones adjacentes qui ne font pas partie d'un secteur déjà tenu par un néo-coriéonnais : Luigi et ses soldats s'aventurent plutôt dans les beaux quartiers de Downtown que dans South Central.

8.3.3. Organigramme complet

Capo : Luigi « Wise Guy » Luciani
Consigliere : « Shootin' » Carmine Genaro, conseiller, première gâchette et garde du corps de Luigi.

Uomo d'onore :
Ignazio « Howl » Calì : l'encaisseur de l'usure. Il fait tellement peur qu'on lui donne l'argent sans qu'il ait besoin de menacer.

Stefano « Angel Face » Di Maggio : trouve des clients pour l'usure, il est aussi celui qui dégote les coups (cambriolages, casses, etc...)

Salvatore « lil' brother » Pizzuto : deuxième gâchette de la famille. Il suit Carmine partout.

Lorenzo « the blind » Panno : s'occupe de la surveillance des rues (mouvements des gangs, des flics et des équiépiers). Il rabat aussi des gogos pour l'usure.

Pippo « Dirty Job » Scagli : cuisitor de la pizzeria. Il est aussi encaisseur. Il tiendra la future boîte de jeux et officiera en tant que vider.

Bernardo « Maestro » Motisci : spécialiste des systèmes de sécurité, il ouvre toutes les portes.

Giovanni « Holy » Pado : serveur du resto, il est aussi le pilote du van et le comptable de la famille.

Marcelo « Da Vinci » Rinna : pickpocket hors pair, tueur à l'arme blanche du même acabit.

Antonio « the Deaf » Ricco : informateur de la famille, il est pressenti pour être le tenancier de la boutique de prêt sur gages.





8.3.4. Logistique

La famille Luciani possède un restaurant, « Il Padrone », qui sert de QG. L'étage sert aux affaires (comprendre « l'usure ») et aux réunions. Le sous-sol va être aménagé pour devenir un tripot. Les 10 membres de la famille possèdent leur « uniforme » de néo-coriéonnais : une lupara bianca, un pistolet (Beretta 92) et un couteau à cran d'arrêt. Quand les dragées pleuvent, Luigi distribue l'artillerie lourde : 2 Hellfire 032fx et un Colt M17 041, stockés dans le resto. Luigi dispose d'une voiture, une Hyundai « Vertigo » maquillée en bagnole de livraison de pizza. Les autres membres de la famille se déplacent sur des Honda Katana.

8.3.5. Business

C'est l'usure, l'argent prêté contre remboursement avec des intérêts, qui est la première source de revenus de la famille. C'est grâce à cet argent qu'ils ont acheté le resto et le van.

Mais Luigi compte aller chercher de l'argent frais pour financer une boutique de prêt sur gages et la salle de jeux clandestine. Et cet argent, il va le prendre aux équiépiers, en leur raflant la recette de leur semaine de deal et de prostitution. Pour cela, il étudie les allées et venues des équiépiers du quartier, leurs itinéraires, leurs habitudes... et le moment venu, il les piégera.

8.3.6. Personnalités

CODE BLEU
Luigi « Wise Guy » Luciani

Ce petit homme trapu et athlétique, à la belle moustache de padrone et aux gestes altiers, charme par son assurance naturelle de chef. Lorsqu'il a suivi Pietro Genovese, il y a cinq ans de cela, Luigi n'imaginait pas qu'il serait un jour capo. Pour lui, il appartenait à un gang italo-sicilien, comme un jeune black peut appartenir aux Bloods ou un chicano aux Dieciocho. À l'époque, il souhaitait seulement botter le cul de ceux qui n'étaient pas du quartier. Puis Pietro parla de ses visions, de Dieu, de la morale italo-sicilienne, des équiépiers pervers... Et Luigi a tout gobé. Il est devenu un vrai catholique. D'ailleurs, si un jour il arrête, il se fera prêtre. Enfin, un jour. Car Luigi aussi a goûté à autre chose que la foi : le pouvoir. Petit à petit, il a appris à en apprécier toutes les saveurs. S'il agissait jusqu' alors « en bon père de famille », il commence, comme Genovese, à avoir des caprices égocentriques, des délites autoritaires qui laissent son entourage interdit. Notamment Carmine, son ami d'enfance, son frère d'armes... Se peut-il que Carmine le jalouse ? Il faudrait alors faire un exemple.

CODE ROUGE

Carmine « Shootin' Carmine » Genaro

Une tête d'ange, les yeux durs d'un noir de jais et la bouche aussi crispée que sérieuse, entourée d'une fine moustache encore duveteuse. Carmine vient d'avoir 17 ans et c'est un bon soldat, un excellent uomo d'onore et une machine à tuer, avec cinq meurtres à son actif. Don Genovese le cite souvent comme « le meilleur consilgiere »

et la plus fine gâchette de toutes les familles néo-coriéonnaises (ce qui ravissait Luigi, mais maintenant l'énerve). Partout on vante sa loyauté (il a déjoué le complot contre son chef et tué le flic qui le menaçait de son arme), son courage face à l'ennemi (c'est lui qui est parti à la poursuite des Insane Crips en plein South Central, avec juste sa lupara bianca), son audace (l'attaque d'un fourgon blindé à lui seul), son ingéniosité qui a permis à son gang de prospérer (il est à l'origine de l'usure... exemple repris par toutes les familles). Jamais il ne se plaint, jamais il ne se vante. Ah bien sûr, il n'a pas la dévotion chrétienne de Luigi... Mais il reste un exemple pour tous les jeunes loups néo-coriéonnais. Pourtant Carmine cache un lourd secret : son vrai nom n'est pas Genaro. Il s'appelle Morella et c'est le petit-fils de Pietro Morella, l'équipier emprisonné. Carmine déteste tous les équipiers, des gens sans foi ni loi, sans morale, sans éthique... Pourtant Pietro est son grand-père et il l'aime. La rumeur dit qu'il va sortir pour voir sa famille. Qu'il va devenir un « repent » et briser l'omerta. La honte suprême. Carmine vit dans la hantise que quelqu'un de la famille découvre son secret, surtout Luigi, qui n'arrête pas de lui chercher des noises depuis quelques temps. Il doit réagir et vite !

CODE BLEU
Salvatore « Lil' Brother » Pizzato

Un corps frêle, une tignasse noir corbeau et des yeux exorbités. On dirait un vieux fou. Pourtant Salvatore a tout juste 15 ans et deux meurtres à son actif. Il a été recueilli il y a deux ans par Luigi et intégré à la famille, suite à la mort de son grand frère, Gino, tué par les Insane Crips. Salvatore est en admiration devant Carmine : c'est son héros, le vengeur de son frère aîné, qui n'a pas hésité à poursuivre ses assassins en plein territoire ennemi. Salvatore ferait tout pour Carmine, jusqu'à la mort. Tout sauf arrêter la drogue. Car Salvatore, comme son défunt frère, est un junkie. Il aimerait arrêter, mais la volonté lui manque. Personne ne le sait dans la famille, sinon il se ferait chasser... Heureusement qu'il ne parle jamais... sauf au gros porc d'équipier qui le fournit contre des informations. Mais bientôt, tout cela va finir.

L'Organizatsiya

1. Naissance

Tout ce que vous devez savoir sur les origines de l'Organizatsiya se trouve à la page 101 du fantastique supplément Amitiés de LA. Procédons cependant à un rapide résumé. La mafia de l'ex-URSS trouve ses racines dans une organisation de voleurs postérieure à 1917. Les Vor V Zakon, « voleurs dans le code », anarchistes par essence, obéissaient à un code de conduite stricte, rejetant pèle-



FOR THE M.J. EYES ONLY CACHE CACHE BORIS !

Dou vient Raspoutine ? Quest-ce qui se cache derrière Baba Yaga ?

Et Dieu dans tout cela ? On se calme, on respire et on prend son dictionnaire franco-russe.

Commençons par le commencement : Raspoutine s'appelle en réalité Boris Cherkov. C'est un ancien chef du KGB. Il était chargé d'un programme de recherche étrange : la constitution d'un bataillon de médiums espions, capable de lire dans les pensées des personnalités de puissances étrangères. Il fit alors appel à des soi-disant médiums reconnus, eut recours à des drogues, des méthodes d'hypnose... Mais aucun résultat. Il finit par faire venir des sorciers de villages reculés de Russie et des shamans inuits... Certains lui enseignèrent des secrets, il assista à des phénomènes étranges que la science ne peut expliquer. Il eut même des visions et commit des meurtres dans un état de démence avancée. Mais son statut obéit du KGB le met alors à l'abri des poursuites.

Et c'est l'écroulement du bloc soviétique. Plus de programme, plus de KGB. On recherche Boris pour meurtre. Il s'enfuit et se cache chez les Cosaques du Don. Là, d'étranges pouvoirs lui apparaissent : il aurait la capacité de guérir des maladies. Les Cosaques voient en lui un gourou, un nouveau Raspoutine. Il part alors avec une troupe en Sibérie, près du Pacifique. Là, il monte son premier réseau de drogue avec les USA. Profitant des années de chaos politique de 1990, il fait main basse sur des gisements de gaz et de pétrole sibériens, dont il restera propriétaire. Mais ses visions le torturent : une vieille femme, la sorcière Baba Yaga des contes russes pour enfants, lui commande de bâtir un nouvel Eden. L'Alaska semble à Boris le terrain propice pour créer un nouveau domaine autonome, un havre écologique où les forces de la nature sont encore intactes. L'Alaska ne faisait-il pas partie de l'empire russe du temps des tsars ? C'est un signe. Cela ne fait pas de doute... Tout comme l'approche de la fin du monde. Raspoutine doit songer à préserver l'humanité, en sélectionnant ses meilleurs éléments. Ici ou ailleurs. Dans les étoiles peut-être... ou les limbes magiques ?

propre profit. Opportuniste, cynique, moderniste, l'Autorité règne sans partage sur la criminalité. Il fallut attendre les années 1980-1990, lors de la décomposition de l'empire soviétique, pour que les Vory réapparaissent. En même temps, on voit l'émergence d'une criminalité ethnique (Tchéchènes, Azéris, Ukrainiens, Sibériens...) qui prend de plus en plus d'ampleur. Ces trois types de criminalité finirent par se rejoindre, collaborer, se copier et se confondre, devenant peu à peu « l'Organizatsiya ». Celle-ci s'exporta par la suite vers l'Europe et les USA. Direction New York, à Brighton Beach. La communauté originaire de l'ex-URSS part à l'assaut de la criminalité américaine, dépassant même la Cosa Nostra dans ses anciens domaines de prédilection. L'expansion de l'Organizatsiya gagne bientôt la Côte Ouest. On voit apparaître un « Little Mockba » à LA. Et les premières dissensions se font alors sentir : les Vory veulent rétablir une application stricte du code et cherchent à s'ancrer dans une tradition criminelle pure et dure, tandis que les Autorités affirment leur modernisme et cherchent à faire évoluer leurs activités en saisissant toutes les opportunités. Les deux factions vont se combattre violemment. Seul un « pakhan » va prôner un discours fédérateur et promettre un pays de cocagne à tous les mafieux qui le rejoindront. Mais très vite ce leader charismatique, véritable gourou fanatique, va semer la mort chez ceux qui tenteront de résister au développement de son organisation. Cet homme se fait appeler Raspoutine et règne en maître sur la criminalité de l'Alaska. Sa mystérieuse organisation criminelle répond au nom de « Baba Yaga », qui fait trembler les Vory les plus endurcis. Si la guerre entre Vory et Autorité californiens semble se calmer, c'est peut-être bien parce que les deux camps se sont trouvés un ennemi commun...

2. État actuel

2.1. Répartition géographique

L'Organizatsiya regroupe une myriade de gangs répartis dans toute la Californie. Cela va du gang familial de dix personnes à des groupements criminels de plusieurs centaines de membres. Si les familles de l'Autorité sont plus

FAMILLE AUTORITÉ VS GANG VOR

On parle plus facilement de « famille » dans le cas des Autorités car les membres sont cooptés dans un entourage restreint : la famille biologique ou la corporation dans laquelle évoluait le pakhan (armée, KGB, PC...). Ils forment une vraie communauté, partageant souvent une culture commune.

Les Vory recrutent plutôt dans la rue, des membres d'origines disparates, sans liens ni culture commune (le code sera par la suite leur culture commune). C'est plus un rassemblement d'opportunité. On utilise donc plus volontiers le terme de gang Vory.

mêle l'Etat, la famille et le travail. Ils ne vivaient que par et pour le crime. Après la révolution russe, cette société de voleurs dut se rendre très discrète et faire le dos rond pour survivre. Entre-temps, profitant du système bureaucratique et de la corruption, une nouvelle forme de criminalité apparut : l'Autorité. Issus des cadres du parti communiste, de l'armée rouge ou du KGB, ces criminels utilisaient leur pouvoir pour monter des trafics (drogue, armes, prostitution) ou détourner l'argent de l'Etat à leur





nombreuses près des centres administratifs et d'affaires (Downtown LA, Sacramento, San Francisco), les Vory sont plutôt implantés sur les côtes et les axes routiers importants, notamment près des frontières. Baba Yaga est plus présent dans le nord de la Californie, jusqu'à être incontournable en Alaska. Le sud de la Californie et l'est du pays sont pour l'instant épargnés par l'Organizatsiya. Las Vegas est également vierge de toute mafia russe.

On ne compte pas moins de quatorze familles Autoritety en Californie, contre vingt-quatre gangs Vor V Zakon et trois Baba Yaga.

Les principales familles Autoritety sont présentes de la manière suivante :

- 8 à LA,
- 3 à Sacramento,
- 2 à San Francisco,
- 1 à San Diego.

Les principaux gangs Vor V Zakon sont présents de la manière suivante :

- 14 à LA,
- 4 à Santa Cruz,
- 2 à San Diego,
- 1 à San Francisco,
- 1 à Sacramento,
- 1 Carson City,
- 1 Crescent City.

Les 3 gangs Baba Yaga sont présents de la manière suivante :

- 2 à Sacramento,
- 1 à LA.

2.2. Zones d'influence

Les familles Autoritety cherchent à se créer une niche économique, à travers les réseaux bancaires qu'ils contrôlent et qui leur permettent de blanchir l'argent de leurs crimes et de ceux des autres. De fait, ils ont plutôt élu domicile dans les centres d'affaires californiens... Certaines familles ont même des succursales de leur banque à Hawaï, Tijuana, Montréal, Ottawa. De même, les Autoritety ont étendu leurs activités à des secteurs annexes ou clés : l'assurance, le crédit... mais aussi les systèmes de sécurité informatique (transferts de données, cryptage, décryptage). On trouve alors ces familles dans des zones plus résidentielles (Orange par exemple) voire laborieuses (comme Norwalk), où elles continuent cependant de se livrer à une criminalité classique et plus salissante (drogue, prostitution...).

Les Vor V Zakon ont fait des côtes et des grandes artères routières leur territoire.

Dans les grands ports, ce sont les docks et leurs syndicats qui sont principalement contrôlés par les Vory. Les petites marinas privées des villes moyennes plus calmes (Eureka, Santa Cruz, Morro Bay, Chula Vista...) sont aussi l'apanage des Vory, qui s'en servent de base pour le déchargement de matériel « sensible » et pour lancer des raids de piraterie. Les Vor V Zakon ont la haute main sur les syndicats de routiers. 90% des routiers de Californie ont leur carte dans un syndicat contrôlé par les Vory. Pas un camion circulant sur les interstate 5, 8,

15 ou 30 ne peut le faire sans qu'un Russe ne soit dedans. Les autoroutes 101 et 395 subissent le même contrôle. Depuis peu, les zones autour des petits aéroports (Crescent City, Redding, Fresno, Blythe) font l'objet d'une lutte acharnée entre gangs Vory. Dans ces zones, les Vory profitent de leur impunité pour faire transiter des marchandises illicites (drogues, matériel volé ou militaire, contrebande) et des illégaux (travailleurs clandestins, prostituées étrangères).

LA ne ressent la présence mafieuse évidente de l'Organizatsiya que dans Little Mockba... Qui a par contre des allures de Fort Alamo russe pour quiconque pénètre dans ses rues sans maîtriser quelques notions de cyrillique. Là, la guerre des gangs Vory et Autoritety fait rage. Et elle ne semble pas prête de s'arrêter.

2.3. Ressources matérielles et financières

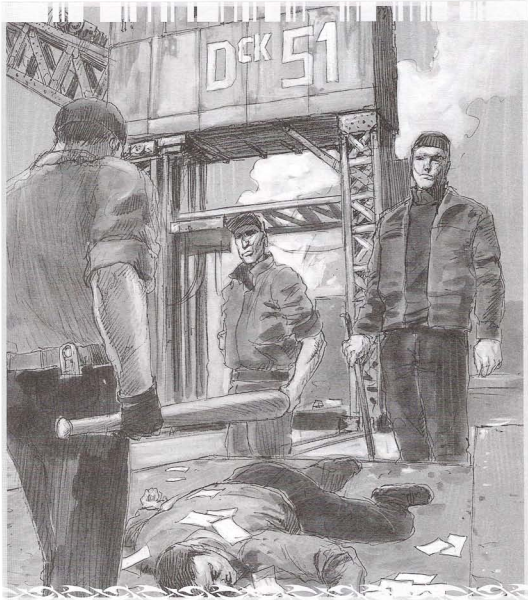
L'Organizatsiya ne manque pas de bras... C'est l'une des mafias les plus nombreuses sur le sol californien. Elle possède également la plus grosse flotte de cargos et de camions de tout l'Etat... Et elle dispose de fonds quasi-illimités, placés dans ses banques par d'autres organisations criminelles. Un simple jeu d'écriture, et des millions de dollars vont d'une poche à une autre, remplacés par les fonds d'un troisième, sans qu'aucun



FOR THE M.J EYES ONLY SOUS LA FORÊT, LE PÉTROLE !

On ne sait rien des ressources matérielles et financières de Baba Yaga.

Encore que l'on peut les estimer équivalentes à celles d'un micro-état. Cette organisation est en effet propriétaire d'une partie de l'Alaska. Elle dispose de sa petite armée de Cosaques, lourdement équipée et dotée de blindés. Elle possède ses propres systèmes de communication, ainsi que des rampes de lancement de missiles ou de fusées. Elle est organisée autour d'un gigantesque OG mobile (de la taille d'une petite ville de 2 à 3000 habitants, pouvant accueillir plusieurs milliers d'hommes et quelques tonnes de matériel, capable d'apparaître et de disparaître en quelques heures...). Un seul nom apparaît parfois au détour des enquêtes sur Baba Yaga : « S E C » ou « Siberian Energetic Company ». Une multinationale qui exploite les ressources énergétiques naturelles de la Sibérie (pétrole et gaz). Par ailleurs, Baba Yaga compte des dizaines de sociétés (notamment de transport routier et maritime) dans ses actifs. Ces sociétés jouissent d'une excellente réputation en Alaska et dans le nord-ouest des USA, où elles ont pignon sur rue et docks sur mer.



ne soit au courant. Et les intérêts vont toujours dans la poche de celui qui a su les faire voyager. Quant à la force de frappe, ça fait frémir : l'Organizatsiya dispose de tout l'armement militaire possible, du poignard de combat à l'arme nucléaire. Vous pouvez relire une deuxième fois, c'est bien « nucléaire » que vous avez lu. Enfin, pour l'instant, ils ne l'ont pas montée (personne n'a encore vu l'intérêt), mais les uns disposent de l'ingénieur nécessaire, d'autres d'un missile et de son système de guidage... D'autres encore possèdent la charge nucléaire... Une rencontre explosive ! Le seul problème de l'Organizatsiya réside dans son fractionnement en petites bandes, de tailles et d'activités différentes. Impossible alors d'en dresser un portrait-robot précis, mais essayons toutefois de s'en faire une vague idée.

- **Hommes** : 1500 soldats dirigés par 35 pachans (chefs). En moyenne, un gang de Vory compte une trentaine de soldats. Une famille Autoritet compte plutôt une quarantaine de membres. 4 grands gangs Vory (liés aux syndicats) alignent presque une centaine de soldats chacun. Le nombre de membres appartenant à Baba Yaga est totalement inconnu. Par déduction, on l'estime à une centaine d'hommes.
- **Armement** : tout ce qui tue ou détruit en grande quantité. Les plus petits gangs ont au moins le top de l'arme automatique (type Hellfire)... Les plus grands gangs possèdent des armes lourdes (McKiddie, Stoner). Certains de leur bateaux et camions disposent d'armement militaire de la marine et de l'armée russes.



FOR THE M.J. EYES ONLY LES « AMIS » DE BABA YAGA

Les gangs Baba Yaga ne semblent pas avoir de contacts avec les autres organisations criminelles. Ils ont par contre des liens avec des réseaux terroristes. Plus étrange, la Wicca semble avoir des contacts avec Raspoutine.

- **Sociétés couvertures** : l'Organizatsiya possède une vingtaine de petites sociétés bancaires dans toute la Californie, une dizaine de compagnies d'assurance et de crédit, cinq grosses compagnies de fret maritime, une trentaine de sociétés de transport routier.

2.4. Alliances et rapports avec les autres organisations criminelles

On entre en pleine schizophrénie. Les Autoritety entretiennent de bons rapports commerciaux avec les autres organisations criminelles du fait de leur maîtrise du blanchiment de l'argent sale. Colombiens, Triades, Cosa Nostra... Tous ont derrière eux un « banquier » Autoritet.

À l'inverse, les Vor V Zakon, ancrés dans la criminalité traditionnelle la plus violente et dans des activités à forte concurrence, sont en conflit avec les autres mafias : les Colombiens sur le transport de la drogue, la Cosa Nostra sur le contrôle des syndicats, les triades sur le trafic d'armes... Une horreur. Mais les Vory ont par contre de bons contacts avec les gangs ethniques : Bloods, Crips, latinos... Ils partagent sans doute le même culte de la violence et les mêmes désirs. Par contre les Vory détestent les Hell's, concurrents de la route, qu'ils tuent à vue.

Les Russes sont aussi dans le collimateur des factions d'extrême droite (qui les considèrent comme des « sales rouges » anti-américains) et des intégristes chrétiens (les Russes étant orthodoxes et les Tchétchènes musulmans).

RA, RA, RASPUTINE... LOVER OF THE RUSSIAN QUEEN !

Je sais, vous vous attendiez à ce que ce sous-titre idiot sorte un jour. Le voilà, maintenant on n'en parle plus. Enfin, on ne parle plus du sous-titre. Pour le reste, évidemment, le chef suprême des Baba Yaga, c'est Raspoutine. Bon, ça c'est la version raccourcie, car Raspoutine raconte à ses hommes que c'est Baba Yaga qui l'inspire. Il ne serait que le messager de cette puissance spirituelle. Hormis le rôle fédérateur et omnipotent de Raspoutine, qui commande à tous les pakhans Baba Yaga, le reste de l'organisation est similaire à celle des Autoritety et des Vory.

3. Organisation

Les familles Autoritety ou les gangs Vor V Zakon ne fonctionnent pas du tout sur un système classique de « cellule-pôle » à la sicilienne. Il n'y a pas non plus de direction fédératrice et supérieure à la famille/gang. Chaque famille ou gang travaille dans son coin, sur son territoire, en concurrence parfois avec le gang voisin. Il peut y avoir des accords, des ententes, des alliances... Mais ils sont temporaires et négociés de famille à famille. Aucune organisation supérieure ne chapote donc toutes les familles et gangs de l'Organizatsiya. Tout au plus, peuvent-ils aller dans la même voie criminelle du moment, histoire de s'orienter vers le courant le plus profitable et le modèle criminel qui semble le mieux coller à l'époque et à la société.

Pour le reste, une fois quitté le giron étatique de l'ex-URSS, les Autoritety ont copié la structure hiérarchique de leurs familles sur celle des gangs Vory.

Traditionnellement, le pakhan (le chef) dirige des groupes de quatre cellules. Entre le pakhan et chacun des groupes, il y a un brigadier qui a la responsabilité du groupe. Au niveau de ce dernier, le pakhan nomme deux espions chargés de surveiller la loyauté du brigadier (ambiance !). Chacune des 4 cellules du groupe a un domaine d'activité criminelle précis : drogue (ou blanchiment), prostitution, corruption, combattants/ assassins.

3.1. Le big boss ou l'instance dirigeante suprême

C'est lui le patron et il a tous pouvoirs. Vraiment tous, car il détient ce que les autres membres n'ont pas : l'information. En effet, c'est lui qui planifie et commande les actions, en déléguant l'exécution de ses directives aux brigadiers. Lui seul connaît l'organigramme complet de son organisation. Et personne d'autre ne sait qui sont les autres cellules ou groupes voisins, ni ce qu'ils font. C'est également le pakhan qui règle seul les différends entre les hommes et entre les cellules. En cas de problème grave ou de vacance du pouvoir au sein d'un groupe, c'est lui qui en prend la direction. Enfin, c'est lui qui applique directement les sanctions lorsqu'il y a violation du code de conduite. Le pakhan a aussi la charge de la gestion et de la répartition de l'Obshchak (autrement dit du butin commun).

OBSSHCHAK (A VOS SOUHAITS !)

Ce « trésor de guerre » sert à alimenter la corruption. Il permet aussi de faire face aux dépenses pour faire libérer ou tout du moins pour améliorer le quotidien des membres de la famille/gang emprisonnés. Ce fonds est financé par le racket et les amendes que le pakhan distribue à ses hommes lorsqu'ils dérogent à une règle du code.



FOR THE M.J. EYES ONLY FIDÈLE COMME UN COSAQUE !

Dans les gangs Baba Yaga, il n'y a officiellement pas d'espions. Le brigadier se charge seul de ses cellules. Sauf que, dans la réalité, parmi les hommes des cellules, se cache un des espions de Raspoutine. Ceux-ci ont la particularité d'être tous d'origine cosaque. Ils ne rendent pas de comptes au pakhan, mais directement à Raspoutine.

3.2. Les instances décisionnelles, les espions et les brigadiers

Le brigadier est un peu l'organe logistique de chaque cellule. Il répercute les ordres et les directives du pakhan et fournit les moyens pour y arriver. C'est également lui qui veille à l'exécution des tâches de chacun. Il est aussi responsable de la fidélité et du respect du code des hommes composant ses cellules.

Les brigadiers les plus brillants deviennent des conseillers ou sovnetik. En plus de bénéficier d'une oreille plus attentive du pakhan, ce sovnetik est souvent chargé de la corruption et des rapports avec les autorités judiciaires/pénitentiaires : il est chargé de l'embauche des avocats, de graisser la patte des gardiens, des flics...

Mais, quoi qu'il arrive, les brigadiers sont en permanence surveillés par les espions du pakhan. Leur fonction est officielle et connue de tous. Ils rapportent chaque semaine les faits et gestes des brigadiers au pakhan.

3.3. Les instances opérationnelles, les cellules et les soldats

On distingue 4 types de cellules dans chaque groupe :

- 2 cellules « ouvrières » : celles-ci sont en charge d'une activité criminelle précise comme le trafic de drogue, la prostitution, le racket, le blanchiment de l'argent, la piraterie, le vol, la contrebande...
- 1 cellule « corruption » : cette cellule est chargée de « couvrir » les autres cellules. Elle arrose de bakchich ou menace (physiquement ou par le chantage) les personnes susceptibles de faciliter la tâche des autres cellules (les flics, la douane, les fonctionnaires municipaux). Dans certains cas, la cellule « corruption » est chargée de l'infiltration syndicale.
- 1 cellule « combattante » : les gros bras du groupe. Du simple travail de protection d'un convoi à celui de garde du corps, de la séance « musclée » de chantage au meurtre, de la répression syndicale à l'opération commando, ces hommes sont réservés à des actions violentes et armées.

FOR THE M.J. EYES ONLY BOURRIN COMME UN COSAQUE !

Les actions les plus violentes de Baba Yaga sont réservées à des troupes de Cosaques. Sur-armées, sur-équipées, sur-entraînées et fanatisées, ces unités soumises à Raspoutine forment des commandos d'élite et des troupes de choc de choix. Bêtes et disciplinés, ils réussissent aussi bien les actions discrètes d'infiltration que celles de destruction... Enfin, ils sont surtout à l'aise dans la destruction. Ce sont aussi eux qui se chargent des actions terroristes de Baba Yaga, n'hésitant pas à se conduire comme des kamikazes si nécessaire.

Les soldats sont appelés blatnoi. Chez les Vory, les blatnoi ont souvent des « porteurs d'eau » ou shestiorka, sortes d'apprentis qui doivent effectuer les petites tâches pour le compte du blatnoi.

3.4. L'institution indépendante, le Na Ludi ou commission d'arbitrage

Quand un différend oppose deux mafieux, ils peuvent (et même doivent, s'ils ne veulent pas d'ennuis) demander à leur pakhan d'arbitrer ce conflit. Si ce conflit oppose deux pakhans, ils vont le régler devant un pakhan plus puissant qu'eux. On ne refuse jamais d'arbitrer un conflit, car c'est un honneur très prisé par les mafieux.

FOR THE M.J. EYES ONLY JUSTE COMME UN COSAQUE !

Raspoutine accorde une confiance sans bornes à ses Cosaques. Ce sont eux qui se chargent de régler les différends entre mafieux de Baba Yaga et les problèmes de discipline. Les jugements se soldent souvent par la mort du contrevenant.

4. Priorités politico-économiques

4.1. But final

- **Autoritet** : Résolument modernes, les familles Autoritet ont bien compris que le blanchiment de l'argent était un commerce impliquant un risque minimal pour un résultat maximal... sans beaucoup d'efforts ni de moyens. Ils cherchent donc tous à devenir les banquiers du crime.



- **Vor V Zakon** : Traditionalistes, et donc ancrés dans une politique de territoire affirmée, les gangs Vory cherchent à contrôler les voies d'accès et de circulation de la Californie : ports, routes, aéroports... En maîtrisant le territoire et en détenant le monopole des moyens de transport, pas un seul commerce illécite ne pourra avoir lieu sans que les Vory ne prélèvent leur dû.

4.2. Projets intermédiaires

- **Autoritet** : Pour disposer d'un réseau bancaire qui puisse leur permettre de brasser beaucoup d'argent, les Russes sont en quête de vieilles, respectables et importantes banques californiennes ayant pignon sur rue. Afin de pouvoir contrôler celles-ci, les Autoritet ont besoin d'une mise de fonds très importante pour les racheter (il leur faut donc toujours rapidement de l'argent frais venant du crime) et de bons contacts dans le milieu bancaire (en clair, disposer d'agents à l'intérieur des banques, prêts à faciliter le rachat... par l'espionnage, le chantage ou le meurtre s'il le faut). La vente de matériel militaire hautement technologique, ainsi que de technologie civile interdite (liée au clonage, à la manipulation génétique, etc.) et des cerveaux qui savent s'en servir devrait également s'intensifier.

- **Vor V Zakon** : le contrôle des voies de circulation passe par la soumission des hommes (le contrôle des syndicats) et la possession des moyens (flottes maritime, routière et aérienne). Pour cela, les Vory doivent éradiquer les derniers membres de la Cosa Nostra encore présents dans les syndicats. Dans le même ordre d'idées, ils tentent d'évincer les membres des cartels qui contrôlaient de petits aéroports en Californie. Ils mettent également sur pied une grande campagne de piraterie sur la côte californienne.

4.3. Missions en cours

- **Autoritet** : les familles Autoritet intensifient leur pression sur leurs sources criminelles de revenus (drogue et prostitution) pour obtenir très rapidement un trésor de guerre. Du coup, les quartiers où ils sont présents n'ont jamais vu circuler autant de came et de prostituées sur les trottoirs... Et tout ça à des prix défiant toute concurrence. Ce qui énerve bon nombre de petits gangs qui voient disparaître, pour certains, leur unique source de revenus. Par ailleurs, les Autoritet appâtent et recrutent de jeunes et nouveaux membres dans les universités et les grandes écoles de la finance.

- **Vor V Zakon** : les Vory doivent lutter contre le retour en force des équipiers de « the Outfit » dans les syndicats des dockers. Ils ont également lancé une grande croisade contre les Hell's Angels : pas un biker ne doit circuler sur une route californienne.



FOR THE M.J. EYES ONLY BEN... ET MON BABA YAGA, IL SE GRATTE LES COUILLES ?

Non évidemment, les membres de Baba Yaga ont bien des buts, des projets et des missions. Pour l'instant, ça se résume à faire de l'Alaska le territoire des Baba Yaga. Il y a bien sûr une autre finalité à cette annexion, mais seul Raspoutine en détient le secret... qu'il garde jalousement.

Le projet intermédiaire consiste à :

- Contrôler les accès routiers et maritimes qui vont vers l'Alaska.

- Approcher, corrompre et manipuler les personnalités politiques capables d'aider à la sécession de l'Alaska.

Entre-temps, les chefs de groupe Baba Yaga ont pour priorité d'infiltrer le maximum de grandes familles mafieuses russes. Cette infiltration doit permettre de surveiller et de contrôler les différentes familles et gangs, pour mieux rafier leur bizness et accélérer leur implosion.

Il existe d'autres consignes, dites de la quatrième directive, connues seulement des pakhans, consistant à utiliser le terrorisme et la subversion pour pousser les Californiens à entrer en guerre ouverte contre les E-U. En effet, Raspoutine se dit qu'une fois les deux camps en conflit, il aura les mains libres pour faire son putsch en Alaska, sans résistance fédérale trop forte. De plus, il bénéficiera alors d'un soutien des Californiens, qui verront en l'Alaska un allié potentiel dans leur combat contre l'Union.

Autre mission, dévolue uniquement aux Cosaques infiltrés dans les différents gangs, est le volet secret de la quatrième directive, dirigé par Raspoutine en personne : il consiste à rassembler le plus d'informations stratégiques possibles, à voler des secrets militaires et technologiques... et même un autre type de matériel un peu moins conventionnel.

5. Spécificités criminelles (monopoles et spécialités)

5.1. Activités dominantes

- **Autoritet** : prostitution, trafic de drogue, racket.
- **Vor V Zakon** : racket, trafic de drogue, manipulation syndicale (détenant du monopole des routiers et des dockers), chantage.
- **Baba Yaga** : racket, trafic de drogue, chantage, enlèvement, syndicalisme.



COUP DE POIGNARD

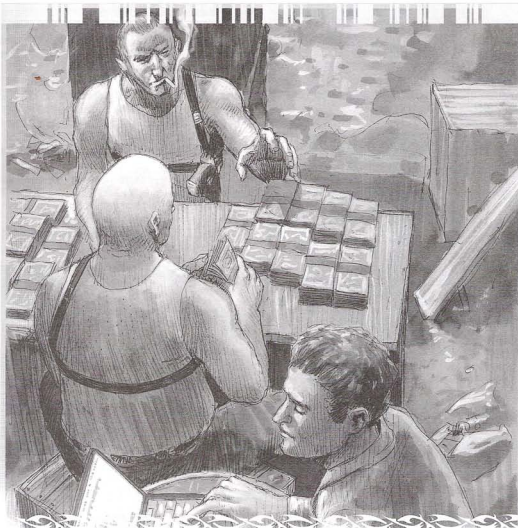
Les Vor V Zakon avaient auparavant le monopole des syndicats de dockers et de routiers. Déjà ébranlés par le retour en force des équipiers italo-siciliens sur les docks, quelle ne fut pas leur horreur en voyant partir le syndicat majoritaire des routiers aux mains des Baba Yaga de North Road, suite à la défection de son leader syndical, Basil Pigilov. Cet ancien brigadier a écrasé son pothan et la majeure partie de ses brigadiers avec un 38 tonnes, signant la fin de son ex-gang. Toujours à la tête du FO.C.R.W. (First Organization of Californian Road Workers), Basil Pigilov exerce désormais un contrôle presque complet du trafic routier sur les interstate 15 et 30.

5.2. Activités secondaires

- **Autoritet** : blanchiment de l'argent sale. Cela peut paraître bizarre, mais ce n'est encore qu'une activité secondaire... Même si toutes les familles Autoritet font le forcing pour que cela devienne très rapidement l'unique activité criminelle. Exportation et vente illicite de matériel et de technologie militaires, de technologie médicale ou civile interdites sur le territoire californien.
- **Vor V Zakon** : piraterie, contrebande à grande échelle, recel de marchandises et trafic d'armes
- **Baba Yaga** : attaque à main armée, cambriolage.

5.3. Activités en développement

- **Autoritet** : vol de données et d'informations confidentielles. Depuis que les familles Autoritet ont goûté à la manipulation de données informatiques concernant des comptes bancaires et des fonds secrets, elles



se sont dit que l'autre façon de s'enrichir était de voler des données pour les exploiter ou les revendre à une personne intéressée. Cela irait des fichiers de la police à ceux des banques et officines, mais aussi jusqu'au piratage des liaisons avec les satellites d'observation militaire. Pour y parvenir, ils commencent donc par rassembler de petites équipes de hackers.

- **Vor V Zakon** : passage de travailleurs clandestins, réseaux de prostitution sur des lieux de travail industriels. En fait, les Vory se maquent avec des patrons ayant de grands chantiers. Les Vory recrutent à très bas salaires des travailleurs étrangers qu'ils font entrer illégalement dans le pays. Sur place, ils jouent les vigiles sur les chantiers, et y font également venir des prostituées (avec lesquelles les travailleurs clandestins vont claqueter une partie de leur salaire). Une fois le chantier terminé, les Vory font rentrer les travailleurs et les putes au pays.
- **Baba Yaga** : il n'y a pas d'activité criminelle en développement... En tout cas aucune qui soit connue.

6. Rites et coutumes

6.1. Initiation/cooptation

Il n'y a pas vraiment de règle générale pour entrer dans l'Organizatsiya.



CONVAINCANT COMME UN COSAQUE !

Pour entrer chez Baba Yaga, il faut être coopté par un de ses membres qui vous a remarqué. Vous êtes alors contacté par un Cosaque, qui vous met le marché en mains. Refuser, c'est bien souvent mourir. Par la suite, vous devrez réussir à faire entrer le Cosaque dans votre gang : il y jouera le rôle de taupe. Si vous êtes accepté, on vous demande de laisser un membre de votre famille chez Baba Yaga, en Alaska. C'est un atout, mais Raspoutine préfère appeler ça « un hôte ». Ils sont gardés dans le OG mobile de Raspoutine, en Alaska. Pour finir, le « prétendant-volontaire » doit liquider son polkan, sa famille et ses brigadiers... Au final, la désertion doit se solder par la fin de la famille/gang. Dernière étape de la cooptation, le « candidat-volontaire » doit passer des épreuves de résistance physique et mentale : il doit survivre seul, sans aide, dans la forêt canadienne. Puis, il doit se tatouer une sainte vierge sur son ventre. Enfin, on peint des icônes avec son sang. Ces précieuses reliques serviront lors de son serment d'allégeance à Baba Yaga.

Certains groupes ethniques (Géorgiens, Tchétchènes, Azéris) recrutent des membres de même nationalité tandis que d'autres privilégient le brassage (le melting-pot à la russe... pour ne pas dire la salade russe !). D'autres recrutent par corporation : les mafieux issus de l'ex-KGB ou de l'ex-armée rouge restent avec des gens ayant eu le même parcours. Bien sûr, si votre père ou frère est mafieux, ça aide beaucoup à entrer dans l'organisation.

Sinon, il faut savoir faire ses preuves et se faire remarquer dans la rue. Un adolescent montrant une prédisposition pour le crime (un shapna ou, autrement dit, de la mauvaise graine) se verra parfois proposer l'entrée dans l'organisation. Il sera alors « porteur d'eau » (apprenti) pendant un ou deux ans, le temps qu'il montre ses talents au sein du gang.

On peut aussi vous demander d'effectuer une action démontrant votre loyauté : assassinat d'un traître ou d'un flic, notamment chez les Autoritety. Pour les Vor V Zakon, avoir fait de la prison permet également d'entrer immédiatement comme blatnoi pour le compte d'une famille ou d'un gang.

6.2. Code d'honneur

Les Vory ont un vieux code d'honneur qui date d'avant la Révolution russe de 1917. Il est toujours appliqué chez les vieux gangs anarchistes traditionalistes.

- Le Vor tourne le dos à sa famille (père, mère, frères et sœurs) car il n'a plus que le gang comme famille.
- Le Vor ne peut avoir de famille (femme et enfants)
- Le Vor n'a pas le droit de travailler et ne peut tirer de revenus que de son activité criminelle.
- Le Vor doit assistance et soutien aux autres voleurs via l'Obshchak.
- Le Vor ne peut parler de ses complices et de ses planques qu'à un autre Vor
- Les conflits entre Vory sont gérés par le Na Ludi.
- Le Vor doit savoir parler l'argot des Vory
- Le Vor ne doit pas jouer sans argent, ni boire jusqu'à en perdre sa lucidité

ANARCHIE VS SYNDICALISME

Il peut paraître étrange que les Vor V Zakon, qui prônent une vie de criminel extrême en dehors de la vie sociale « normale », soient implantés dans la vie syndicale. Si les Vory avaient initialement refusé toute participation à une vie normale, c'est parce qu'ils en rejettent les règles. Cela s'explique par le caractère fondamentalement anarchiste des vieux Vory, qui sont toutefois prêts à faire abstraction de leur « non-ingérence dans la vie socio-politique » pour la transformer en « force d'opposition caractéristique au pouvoir en place ». Plutôt que de subir passivement un système qu'ils rejettent (soviétique comme capitaliste), certains Vory ont donc décidé de lutter en s'opposant à lui...

A contrario, les Autoritety ont toujours utilisé le système (et surtout ses failles) pour mieux en profiter.

- Le Vor se doit d'enseigner son art à un apprenti
- Le Vor ne doit pas porter d'arme pour le compte de l'Etat ni servir dans l'armée.
- Le Vor doit toujours respecter la parole donnée à un autre Vor.

Les Autoritety, plus conciliants avec la modernité, n'ont qu'un seul code d'honneur : loyauté, obéissance, silence... Pour le reste, l'honneur est l'affaire de chacun, tant qu'il ne met pas en péril la famille mafieuse.

Pour Baba Yaga, le code d'honneur est encore plus simple : obéissance et silence absolu ou... la mort !

6.3. Évolution hiérarchique

L'Organizatsiya pratique en règle générale une évolution au mérite, avec une politique de disponibilité absolue des postes. En clair, si vous êtes plus compétent que votre supérieur et que votre pakhan s'en aperçoit... ben il liquide votre chef et vous met à sa place. Sachant qu'il n'hésitera pas à reproduire ce schéma avec vous et vos subordonnés. De blatnoi vous pouvez donc rapidement passer brigadier. Le meilleur poste consistant à être espion... Il faut pour cela avoir fait montre de votre loyauté absolue.

Par la suite, pour devenir pakhan à la place du pakhan... Vous avez deux méthodes : Iznogoud ou la patience... Sachant que Iznogoud perd aussi souvent que dans la bédé et que le calife est beaucoup moins sympa.

6.4. Signes d'appartenance / de reconnaissance

Pas facile de repérer les mafieux de l'Organizatsiya... Ils se fondent assez bien dans la masse. Seuls quelques signes extérieurs les trahissent encore.

L'ARGOT DES VORY

Les Vory utilisent un argot russe lors de leurs conversations. Cet argot a la particularité d'être en perpétuelle mutation. Non content d'être un sabir de langues de l'ex-empire soviétique, les mots et les notions associées changent au fur et à mesure. Cet argot et son fonctionnement complexe sont enseignés au mafieux lors de son apprentissage. Il est si élaboré qu'il ne peut être compris que par une personne l'utilisant en permanence et, chaque année, de nouveaux mots sont créés pour en remplacer d'autres.

LE TATOUAGE

Les mafieux de l'Organizatsiya raffolent des tatouages. Ces derniers racontent l'histoire de leur vie de mafieux. Chaque tatouage a une signification précise. Qui sait les décrypter peut retracer la carrière d'un mafieux, sa spécialité, le nombre d'années passées en prison, pour quel crime... c'est une vraie fiche d'état civil du criminel. Souvent lyriques, mystiques ou menaçants, ils ne font pas seulement partie du folklore, c'est aussi une carte de visite.





QUELQUES EXEMPLES DE TATOUAGES

• L'APPARTENANCE

© Un code pénal de 1960 percé d'un poignard, signifie « je suis anarchiste » donc Vor V Zakon traditionaliste.

- Une main, avec l'index et le majeur pointés vers le ciel, et une chaîne brisée autour du poignet avec la mention « Esclave de l'URSS » ou « Esclave du Ministère de l'Intérieur » traduit le rejet du système politico-social et de ses méthodes de répression... C'est un vieux Vor traditionaliste, élevé en Russie. Les membres les plus durs portent ce tatouage sur le front, les paupières ou les bras.

- Une étoile à cinq branches, avec les inscriptions « Je défie l'autorité » ou « Mort aux flics » est réservé aux Autorité.

- Une vieille femme ou une sorcière, avec une faux, assortie de la mention « nettoyer le chemin ». Vous êtes un membre de Baba Yaga. Ce tatouage est souvent caché sous laisselle.

© LE GRADE

- Une épulette de l'armée, avec un « N » napoléonien en son centre. Le porteur de ce tatouage est identifié comme un sovetsnik Autorité. L'épulette est portée sur une ou les deux épaules.

- Une épée enlancée par un serpent. C'est le signe réservé aux pakhsans Vor V Zakon. Pour les pakhsans passés chez Baba Yaga, l'épée est enlancée par un second serpent. Ce tatouage est placé sur un avant-bras.

© LA VIE

- Un, deux ou trois demi-cercle(s) dessiné(s) comme du fil barbelé. Chaque demi-cercle représente une année de détention. Au centre du tatouage, on trouve des initiales (souvent celles du nom du mafieux ou de l'établissement pénitentiaire dans lequel il a effectué sa peine).

- Une tulipe dans une main entourée de barbelé, signifie que son porteur a purgé une peine de 16 ans. Une rose tenue par deux mains enchaînées porte la peine à 18 ans.

- Une cathédrale orthodoxe dans une paume de main enchaînée. Chaque clavier représente une condamnation. Ce tatouage apparaît souvent sur le dos ou la poitrine du mafieux.

© LA SPÉCIALITÉ

- Une bougie surmontée de la mention « Vita brevis », la vie est courte, indique que le tateau est un cambrioleur.

- Un aigle aux ailes déployées, tenant une valise dans ses serres, indique que l'homme est un tueur. S'il porte une branche de gui, c'est un tueur Baba Yaga.

- Un cerf au galop, avec la mention « Homo liber », précise que le mafieux est un proxénète.

Les tatouages occupent une place à part dans la vie de mafieux. Ils sont censés leur apporter de la chance. Certains tatouages toutefois porteront malchance. Si un mafieux estime que c'est le cas pour l'un de ses tatouages, il n'hésitera pas à le lacérer au couteau pour briser la malédiction. Chez les Baba Yaga, le mysticisme qui entoure le tatouage est encore plus fort et la symbolique religieuse omniprésente : la vierge, la mort et sa faux, des chrétiens sur la croix, des animaux sauvages... Le corps du leader des Baba Yaga serait, selon des rumeurs, couvert de tatouages. Ce qui est sûr, c'est que son avant-bras droit porte le beau visage d'une jeune femme dans une tulipe et le gauche le visage torve d'une vieille sorcière dans une rose noire.

7. Présence à LA

L'Organizatsiya de LA est surtout présente dans trois endroits : Downtown, Little Mockba et StalineTown.

Downtown est le terrain de prédilection des familles Autorité, celles qui cherchent à devenir les banquiers du crime et les revendeurs de technologie. Elles ont pignon sur rue dans les quartiers d'affaires, avec des sociétés couverture, tandis qu'elles continuent à vendre de la dope et à mettre des filles sur le trottoir dans les quartiers attenant (type Skid Row, Pueblo ou Historic Core). Bien sûr, ces activités sont pratiquées avec discrétion, pour toucher une clientèle huppée venue des beaux quartiers de Downtown, qui cherche à s'encanailler, sans attirer la curiosité des flics.

En ce qui concerne StalineTown, c'est un pur territoire Vor V Zakon. Ce quartier, à l'est du front de mer de Palos Verdes, ressemble à une banlieue de St-Petersbourg. C'est là que vivent la moitié des émigrants russes, souvent les derniers arrivés. StalineTown est en apparence un quartier tranquille, voire même touristique, avec ses églises orthodoxes et ses maisons colorées. Cela donne un côté de port de pêche de la Baltique à StalineTown. En fait, le calme de StalineTown vient du fait que l'essentiel de la criminalité se déroule hors de ses rues, sur le port. C'est là que grouillent les petits gangs qui se battent pour des sections syndicales, des bouts d'entrepôts pour stocker de la came colombienne ou des kalashs sibériennes, des bordels pour marins en escale...

Situé au nord de Van Nuys, Little Mockba est le premier quartier russe apparu à LA. Petite bourgade, c'est aussi le point de départ de LA de nombreux convois de camions et l'escalade obligée des convois qui viennent du Mexique pour remonter vers le nord. Little Mockba abrite la majorité des sociétés de transport de LA. Et donc les syndicats de routiers. Le quartier compte autant de familles Autorité que de gangs Vory. La proximité de Van Nuys a fourni beaucoup de débouchés au trafic de drogue et à la prostitution. La présence criminelle des mafieux est palpable dans l'ambiance des rues de la ville. Pendant longtemps, Little Mockba a été le théâtre de la guerre des gangs de l'Organizatsiya. L'arrivée de Baba Yaga dans le conflit semble avoir calmé le jeu... En apparence, tout du moins.

8. Le fichier

8.1. Famille Autoritet :

les gardes rouges

8.1.1. Histoire

Les gardes rouges sont une vieille famille Autoritet, arrivée aux USA vers 1995. Composée d'anciens officiers de la guerre d'Afghanistan, elle s'est formée à Brighton Beach, à New York, autour d'un homme charismatique : l'ex-capitaine Alexei Valenko. Cet ancien officier de l'armée rouge avait emmené dans son exil sa famille, dont le petit Piotr, et une dizaine de ses meilleurs soldats. Grâce à un réseau établi pendant l'occupation russe en Afghanistan, les gardes rouges réussirent à monter un lucratif trafic de drogue. Puis, avec l'afflux des filles de l'Est aux USA, Valenko développa un réseau de prostitution. Vers 2015, la moitié des gardes rouges fut arrêtée par le FBI, dont Alexei qui en prit pour 20 ans de réclusion. Le reste de la famille encore en liberté partit pour LA, fuyant les foudres du FBI. Le petit Piotr, confié aux bons soins de Vladimir Kerevitch, le sovetsk de Valenko, fut embarqué dans les bagages. La troupe atterrit à Little Mockba, où elle reprit vite ses activités criminelles au sein de la communauté russe. Piotr grandissait, la famille prospérait. À l'adolescence, Piotr fut initié aux ficelles du métier par Vladimir : il se sentit tout de suite comme un poisson dans l'eau. C'est lui qui donna aux gardes rouges l'idée de se tourner vers le trafic d'armes à haute valeur technologique. Il persuada Vladimir de reprendre contact avec les militaires russes. Très vite, les gardes rouges revendirent des armes chimiques et bactériologiques à des groupuscules et des organisations criminelles d'Afrique et d'Amérique Latine. Piotr se mit également à faire sortir du territoire de la technologie militaire expérimentale... dont la So-Cyb. Entre-temps Vladimir mourut, lors de la guerre qui opposa Autoritet et Vor V Zakon. C'est tout naturellement que Piotr devint le pakhan. Entre la drogue, les filles et le trafic technologique, les gardes rouges amassèrent beaucoup d'argent. Il fallut le blanchir... Piotr comprit qu'il était temps de se pencher sérieusement sur le problème du blanchiment.

8.1.2. Territoire

Si originellement les gardes rouges étaient basés à Little Mockba, ils sont désormais ancrés à Downtown. Une moitié vit à Skid Row, l'autre vit à New Downtown.

8.1.3. Organigramme complet

Pakhan : Piotr Valenko (PDG de la société "Valenko Trades")

Brigadiers : Nicolaï Sergeïevitch, patron du « Babouchka's » responsable cellule drogue & prostitution avec 8 blatnoi – Dimitri Palavine (DG de RedTech), responsable trafic technologique avec 5 blatnoi – Volodine Merenka, responsable blanchiment, avec 5 blatnoi – Boris

Bakouitch, responsable de la cellule combattante avec 10 blatnoi.

2 espions : Igor Poltov, Emil Strog

8.1.4. Logistique

Les gardes rouges disposent de trois sociétés écrans pour leurs activités :

« Valenko Trades », société d'import-export. Le siège social est à New Downtown. La société possède des entrepôts à Norwalk.

« RedTech », regroupement de labos chimiques et cybernétiques.

« Babouchka's », une boîte de nuit dans Skid Row.

Les gardes rouges ont suffisamment de richesses pour ne pas lésiner à la dépense. Les sociétés créées par Piotr leur permettent rouler en Mercedes 680E, voiture de fonction quand ils sont à New Downtown. L'équipe qui officie dans Skid Row se contente de Chevrolet « Impala ». Côté armement, les gardes rouges tirent leur épingle du jeu, avec toute la panoplie ultra moderne : du H&K shark au Sony Tsunami. Tous les gardes rouges profitent de vêtements Protex.

8.1.5. Business en cours

Le grand projet de Piotr, c'est le rachat d'une petite banque mexicaine : « Banco Soledad ». Il est en train de monter l'offre de reprise avec son brigadier, Volodine Merenka. Il a également demandé à son autre brigadier, Boris, de faire pression sur les dirigeants, afin qu'ils vendent à bas prix. Mais certains actionnaires mexicains sont vraiment récalcitrants.

Côté technologique, Piotr a mis la main sur un lot d'implants militaires chinois destinés aux troupes d'élite. Une vraie mine d'or, mais Piotr ne sait pas à qui les vendre. Autre problème : l'antique réseau de drogue afghan vient d'être récupéré par des concurrents Vory de Little Mockba... Piotr ne peut laisser cette trahison impunie.

8.1.5. Personnalités

■■■■ CODE BLEU ■■■■

LE PAKHAN, PIOTR VALENKO

Quarante ans, un look de trader et un sourire de requin, Piotr inspire l'admiration et la crainte. Sous ses airs de businessman, froids comme la glace, Piotr est un homme brisé : la trahison et la mort de sa femme ont fini par achever le peu d'humanité qui restait en lui. Il se raccroche à la sortie prochaine de son père, le premier pakhan des gardes rouges, qui devrait avoir purgé sa peine d'ici cinq ans. En attendant, il continue de bâtir son royaume du crime avec un profond cynisme. Il attend beaucoup du rachat de la banque mexicaine, en laquelle il voit l'avenir des gardes rouges. Et il va mettre le paquet pour y arriver.

■■■ ■

UN BRIGADIER, NICOLAÏ « LE SERGENT » SERGEEVITCH

À près de 50 ans, Nicolaï est un brigadier fatigué. Cet ancien sergent de l'armée russe, combattant du conflit russo-tchéchène, est désormais reconverti en patron du





36

Babouchka's, chargé des activités de dope et de prostitution de Skid Row. Le comble, c'est que de l'affaire de la mort de la femme du pakhan l'a mis en disgrâce. Il a aussi dû payer une forte somme à l'Obschchak pour ne pas avoir réussi à protéger ses filles des exactions des Chasseurs de Dragons et des Lames Noires. Nicolaï a peur. Si peur qu'il en viendrait presque à trahir. En le poussant en peu, il deviendrait un bon indic.

■ ■ ■ CODE BLEU ■ ■ ■ Un espion, Igor « SCARECROW » POLTOV

Sapé comme un péquenot, des yeux exorbités, un sourire de gargouille, des cheveux épars, ce grand échalas d'Igor fait peur à voir. Mais sous ses airs d'idiot du village, rien ne lui échappe et il s'acquitte bien de son boulot d'espion. Dernièrement, Igor a été contacté par un homme qui se dit appartenir à Baba Yaga. Igor ne sait pas si c'est du lard ou du cochon : il se dit que c'est peut-être un bluff, un test de loyauté de Piotr, qui semble perturbé depuis la mort de sa femme. Igor est troublé, d'autant que sa vieille mère, sa seule famille, n'arrête pas de lui dire qu'un homme rôde autour de chez elle à Little Rockba. Et si c'était le Cosaque de Baba Yaga ?

● 8.2. Gang Vor V Zakon : les CC (Cash and Carry) Boys

● 8.2.1. Histoire

L'histoire des CC Boys remonte à la fin de la guerre russo-tchétchène, en 2015, qui vit disparaître la nation tchétchène dans un génocide malheureusement classique. Les rescapés du conflit durent fuir le pays. Certains, comme les CC Boys, qui n'avaient pour seule expérience de la vie que le métier des armes, devinrent mercenaires. Ils louèrent leur kalashnikov au plus offrant, allant de conflits ethniques en croisades religieuses, des Balkans à la Sibérie. Un jour, la petite bande croisa sur sa route un homme qui changea sa destinée. Il s'appelait Khalil Berkhani. Il était tchétchène, prétendait être un Vor V Zakon, affirmait qu'il n'avait aucun maître à part lui-même et qu'il allait faire fortune en Californie tout en se dorant la pilule. Il les éblouit tous par son charisme. Et les mercenaires devinrent des blatnoi. Ils abandonnèrent leur treillis et cartouchières, s'achetèrent des chemises à fleurs et des casquettes de base-ball et suivirent Khalil à LA. À peine arrivé au port, Khalil réussit à faire embaucher sa vingtaine de gars chez les docks. Ils commencèrent à monter de petits trafics (contrebande d'alcool, importation de contrefaçons) avec la complicité de capitaines de cargos sibériens et chinois, à faire de petits vols sur les quais. Khalil flaira vite que le syndicat des docks pouvait les aider à avoir les coudées franches pour leur business. Tous les CC Boys prirent alors leur carte du DUC (Dockers Unity of Californie), une section syndicale bien implantée. Khalil, en pur chef Vor, refusa d'entrer au syndicat. L'année suivante, il réussit à faire élire son brigadier, Genko Harienko, à la

tête de la section, à coups de batte et de dollars... Plutôt à coups de batte d'ailleurs. Très vite Genko fit comprendre aux patrons des docks qu'une petite subvention à la section leur éviterait bien des grèves et faciliterait les heures sup. Les mois suivants les locaux du DUC s'agrandirent. On se mit à y entreposer les marchandises volées, la contrebande... Les « partenaires commerciaux » de Khalil lui proposèrent d'élargir ses activités : les Sibériens lui proposèrent un petit trafic d'armes, les Chinois des prostituées. Le syndicat fit alors aménager une cave et loua des baraques de chantier pour les filles. Les affaires allaient bon train, les CC Boys vendaient au détail dans les locaux. Ce qui leur valut leur surnom : les Cash and Carry Boys. En prime, avec la caisse de kalashs ou de whisks chinois, vous pouviez aller faire un tour avec l'une des filles. C'est plaisir, c'est cadeau ! Et puis les Colombiens sont arrivés, avec des mallettes bourrées de dollars : « Vous avez docks, nous avons la dope, faisons un deal ». Khalil a dit « 5% », le Colombien a souri et a répliqué « 3% », Khalil a répondu « OK ». Et les gars du DUC se mirent à faire des heures sup, la nuit, en déchargeant des cargos en provenance de Colombie. Les cargaisons sont ensuite chargées dans des fourgonnettes conduites par des gangers de seconde zone, direction les coins chauds. Au passage, les CC Boys refoirguent leurs armes et différentes babioles tombées du cargo. Pour l'instant tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, le syndicat se chargeant de blanchir l'argent du gang, mais la nuit de camionnettes la nuit et l'opulence du syndicat commencent à intéresser les flics du coin.

● 8.2.2. Territoire

Les CC Boys sont basés sur les docks de StalineTown, un quartier qui borde le front de mer, à l'est de Palos Verdes. Mais le QG, c'est évidemment les docks et les locaux du syndicat qui sont attenants.

● 8.2.3. Organigramme complet

Pakhan : Khalil Berkhani
Brigadiers : Genko Harienko, responsable cellule syndicale avec 7 blatnoi – Hassed Bouknich, responsable cellule Came & Armes avec 5 blatnoi – Djibil Hchenek, responsable prostitution, avec 3 blatnoi – Sergueï Samorov, responsable de la cellule combattante avec 3 blatnoi.

2 espions : Marid Tarakov, Anatoli Stenko

● 8.2.4. Logistique

Une partie de l'argent récolté par le gang sert à la constitution de l'Obschchak, l'autre est réinvesti dans le trafic d'armes et d'alcool (faut bien payer les fournisseurs). Si les CC Boys n'ont pas d'énormes liquidités, ils disposent toutefois des moyens du syndicat : les locaux (un immeuble de 4 étages, des baraques et une demi-douzaine de pick-up) et des fenwick à gogo évidemment). Khalil se déplace en Limo.

L'armement du gang varie en fonction des livraisons d'armes des Sibériens. Cela va donc de l'antique kalashnikov à la copie tchèque du Tsunami. Quoi qu'il arrive, ils ont au minimum un Colt M17 sur eux. Niveau armes

blanches, les CC Boys font dans le corporatisme : barres de fer, chaînes, crochets, cutters... Ils adorent trouver de nouvelles utilisations à leurs outils de tous les jours !

Si les CC Boys ne comptent que 25 membres, ils peuvent ramener la centaine de dockers de la section syndicale du DUC en quelques minutes.

8.2.5. Business

Les relations entre les CC Boys et leurs partenaires sibériens sont au beau fixe. Ils sont tellement en confiance que les Sibériens ont proposé un deal étrange à Khalil : revendre des ogives nucléaires volées dans une base militaire. Le pakhan s'est empressé de dire oui, sans se soucier de trouver des acheteurs. Il attend sa livraison avec impatience.

Les Chinois, quant à eux, aimeraient bien toucher un peu plus de recettes sur le travail des filles qu'ils ont « prêté » aux Tchétchènes. Ils menacent de faire récupérer leurs prostituées par une triade amie de LA. Le ton monte, mais Khalil n'a pas l'intention de céder.

Les Colombiens ont prévenu qu'ils allaient bientôt livrer une très grosse cargaison de came. Du quetz de première qualité. Khalil se demande s'il ne va pas s'en garder une partie et le distribuer lui-même dans StalineTown. Mais comment vont réagir les gangers d'El Segundo et de South Central qui viennent s'approvisionner chez les CC Boys ?

8.2.6. Personnalités du gang LE PAKHAN, KHALIL « FRANKY » BESNIANI

40 ans, un visage rongé par les rides et les crevasses, des petits yeux noirs inquisiteurs surplombant un nez de rapace... Khalil a pour lui un rire communicatif, une voix de velours et un sourire avenant. Il aurait pu être crooner, se plaie-t-il à répéter en chantonnant du Sinatra, son idole. Une fois le premier contact établi, vous ne pourriez résister à son invitation à boire du thé dans son samovar, sur les sièges en cuir de sa Limo, sa fierté de pakhan. Khalil charme tous ses interlocuteurs... Ce qui a fait sa réussite dans le business où il sait lier des alliances avec tous. Mais par moments, vous pourriez voir apparaître un début de tatouage de barbelé à la base son cou et le bout d'une lame de poignard sur son avant bras. Sous ses airs de gigolo sur le retour, Khalil est un vrai Vor V Zakon. Le crime, bernier les caves et les autorités, c'est ce qui le fait kiffer. Et il ne lésinera pas sur les moyens pour obtenir ce qu'il veut : le meurtre est un outil comme un autre. La seule chose qu'il respecte, ce sont ses Tchétchènes, ses 24 frères d'armes qui l'ont suivi. Il les aime tous et veille sur eux comme un grand frère... Autoritaire dans le business, il sait faire preuve d'indulgence quand ils commentent des écarts. Malin, loyal. Deux choses peuvent perdre Khalil : son ambition, et sa faiblesse pour le quetz dont il use et abuse.

UN BRIGADIER, GENKO « PRAVDA » MARHENKO

Une moustache à la Staline, un front bas, une carrure de pilier de rugby et une voix de stentor... Genko en impose, que ce soit lorsqu'il harangue ses syndiqués ou quand il tabasse un mafieux de la Cosa Nostra qui s'est

égaré sur son territoire d'élection. Genko est tout à fait à l'aise dans son rôle de leader syndical. Meneur d'hommes, il était le chef des mercenaires tchéchènes avant qu'ils ne décident de suivre Khalil. Et il se dit qu'il pourrait peut-être bien prendre la place de ce dernier. Mais comment faire pour que les autres membres des CC Boys ne se retournent pas contre lui. Hé oui, après tout, Khalil est un bon pakhan et les hommes le vénèrent. Il faudrait que Khalil soit compromis dans un acte de trahison et chute dans l'estime de ses frères d'armes pour espérer le détrôner. Mais Genko a peut-être un atout dans sa manche : il vient d'être contacté par un homme mystérieux qui dit travailler pour les triades.

JIN BLATNOÏ, NOUREÏ « BARRE À MINE » KHATCHEV

Noureï est une grande perche d'un mètre quatre vingt dix, surmontée d'un visage en lame de couteau, mangé par une grosse moustache noire. Il fait presque aussi peur que son brigadier, Sergueï Samborov, dit Barbe Rouge (voir page 107 du fameux supplément « Amitiés de LA »). Nouréï travaille dans la cellule des combattants du gang. S'il cogne sans rechigner sur ceux qui entravent la bonne marche du gang, Nouréï garde encore en mémoire les horreurs des guerres qu'il a traversées. Et il en a assez. Ce qu'il ne supporte plus, ce sont les violences répétées que Barbe Rouge exerce sur les prostituées du gang. Un soir où Barbe Rouge aura encore trop bu, il se mettra à tabasser une fille... Et là, il trouvera Nouréï sur son chemin.

8.3. Gang Baba Yaga de North Road

8.3.1. Histoire

Quand la guerre qui déchira Vory et Autoritety éclata, Grégor Faletovsky était un brigadier de Raspoutine responsable de la cellule prostitution. Raspoutine chargea Grégor de « retourner » les membres les plus influents des gangs de l'Organizatsiya de LA. Grégor eu alors l'idée millénaire de se servir de ses filles. En moins d'un an, le brigadier de Raspoutine tenait les brigadiers d'une quinzaine de cellules par les couilles. Quelques mois plus tard, ces brigadiers liquidaient leurs pachans respectifs en dynamitant leur gang et en raflant les marchés. Dès lors, Raspoutine a nommé Grégor pakhan de sa bande de traitres. Fort des entreprises, des fonds et des hommes récupérés, Grégor Faletovsky commençait plutôt bien sa carrière de chef. Il est à la tête : d'une société de construction navale, d'une société de location de yachts de luxe et de vedettes rapides, d'une société de convoyage routier, d'une agence de mannequins... Bref, Grégor est riche, reconnu et dispose de ses entrées dans la jet-set californienne. Il organise d'ailleurs chaque année une fête grandiose qui clôture une régatta à Santa Monica. Ce que tous ces braves gens de la haute société ne savent pas (heureusement pour la côte de popularité de Grégor), c'est que derrière chacune des sociétés se cache une activité criminelle : actions de piraterie, sur mer avec sa flotte de vedettes rapides et sur route avec ses gros bras du convoyage, contrebande, trafic de drogue et d'armes avec ses cargos,



réseaux de call-girls de luxe. De plus, la bande de North Road vient de voir tomber dans son escarcelle un cadeau inespéré : le premier syndicat de routiers de Californie. Le FOCRW (First Organisation of Californian Road Workers) est dirigé par Basil Pigilov, un nouveau transfuge d'un gang Vor. Raspoutine est assez fier des résultats de son antenne à LA. Il souhaite maintenant que Grégor passe à la vitesse supérieure, notamment sur la quatrième directive : l'action politique et militaire. En ligne de mire, les échéances électorales les plus proches : les municipales de LA. Grégor doit tout faire pour qu'un maire favorable à l'autonomie de l'Alaska se trouve à la tête de LA. La chasse au candidat idéal Baba Yaga est ouverte.

8.3.2. Territoire

Toute l'activité maritime de Grégor se déroule au nord de Santa Monica, dans une baie privée où il a aménagé deux docks spéciaux. C'est là que sont construits les bateaux. C'est aussi le point de départ des attaques pirates de vedettes et le lieu de débarquement des cargos de marchandises illégales. Les sièges sociaux de ses sociétés sont en revanche situés à Santa Monica, tout comme la villa du pakhan qui est l'une de ses citernes les plus en vue.

Le nom de la bande de Grégor (Baba Yaga de North Road) s'explique par la première activité de Grégor : le piratage de convois sur la route qui mène au nord, l'autoroute inter state 5, près de Van Nuys, à la limite de Little Mockba. C'est à Little Mockba que Grégor tient toutes ses activités annexes : société de convoyage et agence de mannequins.

8.3.3. Organigramme complet

LE PAKHAN, GRÉGOR FALETOVSKY.

Il est le PDG de « Faletovsky Navy Arts ».

Il compte plus de 80 blatnoi à ses ordres et dirige 4 cellules. Trafic : le brigadier, Anton Bougarine, est le chef de chantier sur la marina. Il a 15 blatnoi pour l'aider dans sa tâche.

Syndicat : Basil Pigilov, secrétaire général du F.O.C.R.W., compte 10 blatnoi pour l'épauler.



UNE CELLULE PARALLÈLE : LES COSAQUES D'ILLYA

À l'intérieur de la cellule combattante se trouve l'espion de Raspoutine, qui surveille le comportement de ses confrères de North Road. Il s'appelle Illya Vlodovitch, il est le garde du corps de Grégor pendant ses sorties et commande une vedette rapide lors des raids pirates. Mais c'est avant tout un Cosaque chargé du volet opérationnel secret de la quatrième directive. Ce volet secret recouvre toutes les actions que Raspoutine dirige directement, de son OG en Alaska, sans que ses pachans ne soient mis au courant. Pour réaliser ces opérations ultra-sécètes, que même Grégor ignore, Illya dispose de 10 frères cosaques.

Prostitution : le brigadier s'appelle Simon Dokstoï et il dirige « Tzarine », l'agence de mannequins de Little Mockba. Il a 5 blatnoi avec lui et règne sur un harem de 50 filles, call-girls de luxe et maîtres-chanteurs de première classe.

Combattante : le brigadier s'appelle Léonid Kartoff et il est à la tête de la société de convoyage « RoadShield ». Il a 50 blatnoi à ses ordres et se charge aussi bien du convoyage que du piratage, sur mer ou sur les routes.

8.3.4. Logistique

Entre l'activité légale et l'activité illégale de Grégor, les Baba Yaga profitent d'un financement conséquent pour ne pas dire illimité : les matieux sont équipés du dernier cri de l'armement et de protections de haute qualité. Pour les actions spéciales, ils peuvent même accéder à des armes So-Cyb. Le plus impressionnant est l'équipement embarqué des vedettes qui servent au piratage des cargos : canons, mitrailleuses, lance-missile... on a tout de suite envie de coopérer. De même, les 4x4 qui servent à l'interception de convois routiers et à l'extinction des Hell's, sont de véritables autos-mitrailleuses de campagne et relèvent de la même philosophie que les vedettes rapides : en cas de résistance, on vaporise et on discute avec les restes fumants après.

LES COSAQUES D'ILLYA

La petite équipe de 10 Cosaques d'Illya fait partie de la grande cellule combattante. Lorsqu'ils opèrent pour la quatrième directive, ils profitent du même équipement qu'un commando d'une unité d'élite. Ils ont également accès à l'équipement So-Cyb.

8.3.5. Business en cours

Les Baba Yaga continuent d'infiltrer des membres d'autres gangs et familles. D'ici la fin de l'année, cinq nouveaux brigadiers vont trahir et assassiner leur pakhan, pour rejoindre les Baba Yaga de North Road. Grégor espère même dominer Little Mockba d'ici deux ans maximum.

Côté trafic, Grégor compte intercepter tous les cargos des cartels pendant les trois mois à venir. La pénurie de came et la flambée des prix devraient déclencher une guerre des gangs propice au bizness. De plus, Grégor va s'arranger pour mettre ça sur le dos des USA, en laissant traîner de fausses preuves sur les lieux de ses forfaits.

Les call-girls ne chôment pas non plus en ce moment. Elles sondent (façon de parler évidemment) tous les politiques qui passent dans leur lit pour savoir qui est le candidat idéal... et quels sont ses adversaires. La cellule combattante attend le verdict en aiguisant ses couteaux.

8.3.5. Personnalités

LE PAKHAN, GRÉGOR « HANSONNE » FALETOVSKY

Cet ukrainien d'une cinquantaine d'années a tout du playboy de cinéma. Sourire ultra-brûlé, tempes grisonnantes,

beau parleur, milliardaire aux affaires florissantes, ami des stars et des politiques. C'est un citoyen modèle de Santa Monica, qui donne aux bonnes œuvres de Little Mockba. Le rêve américain. On se demande même comment Grégor a pu être un Vor pur sucre. Pourtant, quand il enlève son costume Armani, Grégor a bien une sainte vierge faite main sur le ventre et une palanquée de tatouages, tous plus édifiants les uns que les autres. Il a commencé en tant qu'apprenti assassin à Saint-Petersbourg à l'âge de 13 ans. Sous ses airs de bourgeois bien éduqué, c'est une bête fauve, un fanatique de Raspoutine. Il ira jusqu'au sacrifice suprême si son « maître » lui demande.

Un brigadier de la cellule combattante, Léonid « machinegun » Kartoff

Léonid est un Russe de la deuxième génération. Il n'a jamais connu la sainte Russie, mais connaît Little Mockba comme sa poche. C'est un Vor à l'américaine, assez souple sur le code d'honneur et plutôt dur dans les méthodes. Il appartenait à gang spécialisé dans le vol de voitures et le racket des camionneurs. Les affaires marchaient tellement bien qu'il a pu monter sa petite affaire de convoiage, avec le soutien de son pakhan. Puis le Cosaque est venu et lui a proposé de se rallier à Baba Yaga. Léonid n'avait plus le choix. Sa femme est partie pour l'Alaska, chez Raspoutine ; et Léonid a supprimé son pakhan d'un coup de clé anglaise. Léonid n'est pas un Baba Yaga volontaire et enthousiaste. Il effectue son boulot du mieux possible, en pensant à la survie de sa femme. Léonid est devenu un robot, prêt à tout pour retrouver sa liberté. En attendant l'occasion de sortir sa femme du QG, Léonid obéit à Grégor et la seconde avec zèle, à défaut de plaisir.

Code rouge

Un blattini, Illya « le Cosaque » Vladovitch

Il existe déjà un mini portrait de Illya à la page 107 du supplément Amitiés de LA. Illya a à peine vingt ans et il parle un anglais approximatif. C'est aussi un combattant Cosaque parfait et l'espion fidèle de Raspoutine au sein de North Road. Outre la surveillance de Grégor, Illya commande un squad de dix Cosaques chargé d'exécuter les missions liées au volet secret de la quatrième directive. Illya a ainsi participé à un raid dans des bureaux de l'armée californienne, pour voler des clichés satellites de l'Alaska. Il a fait exploser plusieurs postes douaniers sur la frontière nord de la Californie. Il a également supprimé deux députés hostiles à l'aide aux mouvements autonomistes d'Alaska. Illya ne s'était jamais posé de questions sur Raspoutine, qu'il a légitimement accepté comme son leader. Mais dernièrement Illya a été chargé de reprendre, dans les locaux d'un poste de police, une caisse interceptée par les COPS lors d'un contrôle routier. Illya, qui a supprimé le filic de faction, a récupéré la pièce en question. Quelle ne fut pas sa surprise en découvrant que la caisse ne contenait que de vieilles icônes toutes moches, aux dessins quasi-effacés. Mais que peut bien faire Raspoutine de ces horreurs ?

LES YOKUSO

1. Histoire

Si les quelques historiens se préoccupant des yakusa se disputent parfois au sujet de leur origine, tous s'accordent à peu près sur la même date d'apparition du terme : le XVII^e siècle.

La première théorie fait des yakusa les successeurs des bandes de samurai sans maître ou au chômage technique pour cause de paix. Ces ronin battaient la campagne en terrorisant les populations, en s'accordant le droit de tuer selon leur bon vouloir et en rackettant voyageurs rencontrés et villages traversés. Ils dégagnaient le sabre à la moindre provocation, parlaient grossièrement et témoignaient d'une loyauté indéfectible entre membres d'une même bande. Petit à petit, ces bandes organisées s'installèrent dans les villes, et ces samurai sans maître devinrent colporteurs (*tekiya*) ou joueurs (*bakuto*).

La deuxième théorie renvoie les yakusa à des origines plus populaires. Des corps de petits métiers, non nobles par opposition aux samurai, commerçants, aubergistes, artisans, tentaient de défendre leurs villes contre les bandes de pillards samurai (parfois même ceux qui devaient les protéger). Face à la nécessité de présenter un front uni contre leurs ennemis, ils s'organisèrent en confrérie pour protéger leurs intérêts communs. De nombreux récits parlent des exploits de ces hommes mal entraînés mais courageux contre les pillards. Pour acheter ou fabriquer les armes et armures nécessaires à la protection de leur ville ou village, ces gens du commun prélevaient à tous ceux qu'ils protégeaient une petite quantité de leurs revenus, sans doute à l'origine des premières « protections ».

Quelle que soit leur réelle origine, sans doute un mélange des deux théories, la deuxième phase de développement des boryokudan prend place au cours de la Révolution Industrielle japonaise, qui commence à la fin du XIX^e siècle. Les yakusa s'intéressent alors aux premiers syndicats d'ouvriers, et s'infilrent parmi les ouvriers du bâtiment, les dockers et les marins. En même temps, la politique s'ouvre à eux ; ils coopèrent avec certains officiels pour favoriser leurs marchés noirs et activités criminelles. Le mouvement ultranationaliste japonais, né avant la deuxième guerre mondiale, bénéficie énormément de la participation et de l'influence des yakusa. Toujours depuis l'autre côté de la loi, ils n'hésitent plus à entreprendre des actions terroristes contre leurs opposants : plusieurs assassinats de ministres émaillent les années 1930, et grâce à leurs appuis dans les hautes sphères de l'État, les yakusa ne se sentent jamais en danger.

Après la deuxième guerre mondiale, les troupes américaines d'occupation considèrent que les boryokudan constituent la plus grave menace à leur désir de reconstruction et de rétablissement du Japon. Pour couper court à ces activités, les Américains décident d'instaurer le rationnement,



UN PETIT LEXIQUE FRANCO-JAPONAIS POUR EGAYER VOS PARTIES

Bakuto : joueur
Bengoshi : homme de loi
Boryokudan : synonyme de yakuza
Daraba : voleur
Gumi : bande, compagnie, gang
Gurentai : voyou
Ihana bussuitsu : substances illégales
Ikka : famille
Jingi : code d'honneur
Kai : association ou société
Keimusho : prison
Keisatsu : police
Kobun : fils/inférieur
Mayaku no bainin : dealer
Mayaku : drogue
Mon : emblème
Otoshimae : ablation du petit doigt (syn. Yubitsume)
Oyabun : père/supérieur
Rengo : coalition ou confédération
Ronin : samurai sans maître
Satsujin : meurtre
Sakaiya : rocheteur d'entreprise
Sanokin : tribut
Tekiya : colporteur
Torimochinin : maître de cérémonie
Ya-ku-sa : 8-9-3 combinaison perdante d'un jeu de cartes
Yubitsume : ablation du petit doigt (syn. Otoshimae)

YA-KU-SA : PERDU !

Le Japon a son propre Black Jack, l'Oicho-Kabu (aussi appelé *Sammai Karuta* : « trois cartes »). Dans ce jeu de cartes, la somme à atteindre est 19 (contre 21 pour le Black Jack). Ya-ku-sa signifie 8-9-3, soit un total de 20. Perdu ! Le terme yakuza en est venu à désigner les personnes perdues pour la société, dans le sens qu'elles n'y sont pas adaptées. L'association des yakuza au jeu n'est pas sans raison. D'une part, le jeu clandestin représente une source de revenus toujours importante pour cette organisation. D'autre part, lier les yakuza, des criminels sans vergogne, au jeu permet de diminuer relativement leur importance, leur danger et de les intégrer plus facilement dans l'inconscient collectif de la société. Et enfin, nul ne peut oublier que ceux qui perdent au jeu se retrouvent souvent face aux yakuza...

les gangs de *gurentai*, participent à l'essor économique des années 70-80 et se placent dans des positions dominantes de spéculateurs financiers. Le nombre de yakuza diminue mais leur influence sur divers secteurs (industrie, finance, politique) atteint des sommets. Très présents dans le Parti libéral-démocrate, les « shoguns de l'ombre » yakuza inspirent les politiques japonaises. La dissolution du PLD au début des années 90 et une récession économique du pays vers la fin du siècle réduit l'influence généralisée des syndicats du crime japonais, mais leur poids financier leur assure toujours une situation (très) confortable.

À l'orée du nouveau millénaire, les Japonais confirment leur intérêt pour les contrées outre Pacifique. Depuis déjà une vingtaine d'années, de nombreuses firmes japonaises ont exporté leurs technologies et leur mode de fonctionnement vers la côte ouest des USA, principalement vers Seattle et la Californie. Mais les tremblements de terre qui ravagent le Nord-ouest de l'Amérique en 2008 convainquent les Japonais de quitter la région dévastée (plus d'avenir économique) et de s'installer principalement à Los Angeles, au moins jusqu'au « Big One ». Entre 2010 et l'époque actuelle, les yakuza qui accompagnent les industriels bâtissent lentement mais sûrement dans Little Tokyo les fondations et les premiers étages de leur QG californien.

2. Répartition et influence

Il existe environ 140 000 *boryokudan* de par le monde, dont les trois quarts vivent et travaillent au Japon, et le reste à l'étranger. On estime à dix mille le nombre de yakuza présents sur le territoire californien, dont quatre mille basés à Los Angeles. Un grand nombre des yakuza de la cité des Anges vivent dans le quartier de Little Tokyo, au centre de la mégapole, mais certains sont aussi historiquement installés dans quelques autres communautés :

mesure tout aussi politique qu'économique. La branche politique des yakuza se replie sur elle-même pendant cette période, à quelques exceptions près. Les Américains manipulent ou collaborent avec certains yakuza ultra-nationalistes pour lutter contre l'avancée du communisme au Japon, en Corée, en Chine. Pendant ce temps émerge une nouvelle forme de yakuza avec le développement (logique) du marché noir : les *gurentai* (voyous). Organisés en gangs, ils imitent le style des mafieux américains : costumes noirs, chemises blanches, lunettes noires, gomina dans les cheveux. Ils gèrent le trafic de nourriture et d'alcool, au nez et à la barbe des GI ; petit à petit, le racket de protection ne concerne plus seulement boutiquiers et restaurateurs, mais tout le petit peuple. L'augmentation phénoménale du nombre de gangs entraîne aussi une plus grande férocité : l'arme blanche est abandonnée au profit de l'arme à feu (dont beaucoup sont fournies par des trafiquants au sein de l'armée américaine). Des guerres territoriales déciment des gangs, ensanglantent des quartiers, endeuillent des familles.

Après le départ des soldats américains, les yakuza traditionnels reviennent en force ; ils récupèrent sous leur aile

Long Beach, Culver City, Torrance, Monterrey Park. D'autres quartiers ont été progressivement abandonnés à la ghettoïsation, comme Alhambra ou Palos Verdes. Sur les seules îles de Hawaï, la concentration de yakusa explose : ils seraient plus de cinq mille à organiser la jonction Asie-Amérique sur ces îles (jadis) paradisiaques. Las Vegas attire aussi beaucoup les yakusa, surtout quand ils se payent des vacances. Les casinos demeurent leur principale fréquentation, et il n'est pas rare de voir plusieurs Japonais en costume noir groupés autour d'un des leurs, en train de hurler, d'exhorter la machine et d'en appeler à la chance ou de prier et de planter trois bâtonnets d'encens à un autel shintoïste pour attirer l'attention des dieux du jeu.

Peuple industrieux s'il en est, les Japonais noyautent depuis plusieurs décennies les industries lourdes et de biens de consommation courante de leur archipel (sidérurgie, construction automobile et navale, bâtiment, électronique et informatique), et plus récemment de nombreux secteurs de l'industrie des loisirs. Les yakusa se sont discrètement implantés dans les sphères voisines de ces activités, qu'elles soient en bas ou en haut de l'échelle : la finance et les syndicats. À cela s'ajoutent de nombreux groupes de pression d'origine japonaise, qui gravitent près des décideurs politiques californiens. Certains observateurs américains, ainsi que quelques journalistes d'investigation, s'interrogent sur le rôle qu'auraient pu jouer ces lobbies japonais sur l'indépendance de la Californie. Au niveau des activités purement criminelles, les occupations traditionnelles (racket, proxénétisme, jeu clandestin, usure) ou plus récentes (drogue et contrebande) demeurent leurs domaines d'influence privilégiés.

3. Ressources

Malgré leurs effectifs réduits par rapport à d'autres organisations criminelles mondiales, les yakusa disposent de vastes ressources financières et matérielles. Leur mainmise quasi historique dans les industries japonaises leur a permis de se constituer un pécule très honorable, judicieusement accru par des placements financiers et des manipulations boursières (directes ou à travers des hommes de paille, des sociétés-écran jetables, etc.).

Le chiffre d'affaires des yakusa a dépassé les 280 milliards de dollars en 2029. Les boryokudan dégagent environ 20 % de ce chiffre de leurs possessions et activités légales (entreprises, restaurants, hôtels, etc. possédés par les membres), 30 % proviennent d'activités à la limite de la légalité (manipulations financières troubles au sein de holdings, une spécialité des criminels japonais que l'on appelle terrorisme d'entreprise) et le reste provient des activités franchement illégales : drogue, proxénétisme, trafic d'arme, contrebande.

4. Rapports avec les autres organisations criminelles

Les yakusa entretiennent de nombreux rapports ponctuels avec toutes les autres mafias, en tout cas à l'étranger. Leur ouverture vers l'extérieur n'a été effective qu'à partir des





GUERRA INTERNA

l'ennemi le plus dangereux des yakusa californiens sort de leurs propres rangs. Monika Tamu (cf. *Amitiés de LA*, p. 109) est une jeune femme belle et volontaire, décidée à se battre contre la domination des yakusa traditionalistes, qu'ils soient du Japon ou installés en Californie. Réfugiée à Los Angeles, dans la plus grande concentration des *boryokudan* hors archipel nippon, elle mène une guerre discrète contre les activités de l'*oyabun* californien Mifume Kuroshi (cf. *COPS Pilote*, p. 233 à 235). Les sympathisants de son combat portent tous un discret symbole de guêpe (*suzumebashi*) ou une délicate touche de jaune sur du noir, mais s'attachent à ne jamais forcer ce détail, par crainte des yakusa traditionalistes qui les pourchassent. Monika demande aux membres de son clan d'utiliser principalement les armes suivantes : la manipulation, la subtilité et le corps, qu'il soit féminin ou masculin. Son clan recueille qu'une soixantaine de membres, mais elle dispose du double de sympathisants au sein des clans yakusa traditionnels, en grande majorité des épouses, filles ou sœurs excédées de la ségrégation sexiste prônée par les hommes. Le clan de Monika travaille en *free lance*, pour n'importe quel employeur, dans l'assassinat ou l'acquisition d'informations. Elle accorde des tarifs préférentiels quand on lui désigne sa Némésis comme cible.

années 60, après le départ des GI américains et le lancement de leur économie sur le marché mondial. Plutôt que de se lancer dans des guerres dévastatrices contre d'autres organisations dès leur arrivée, les yakusa se sont discrètement intégrés dans les économies parallèles de ces nouveaux pays. Les *boryokudan* ont donc dû composer avec leurs concurrents potentiels : en particulier les triades dans la zone Pacifique, les mafias italo-américaines et les cartels sud-américains aux USA. Les yakusa entretiennent de nombreux rapports contradictoires avec les mafias russes : d'un côté, les Russes blanchissent l'argent sale des Japonais, comme pour tout le monde ; d'un autre, le mépris qu'ont beaucoup de yakusa pour le communisme conduit parfois à de grands désaccords entre chefs ou de brutales échauffourées entre soldats. Pour l'instant, ces disputes n'ont jamais pris l'ampleur d'une guerre.

5. Organisation

Par de nombreux autres aspects, les yakusa ont conservé les rites, coutumes et système féodaux à l'origine de l'organisation. Ainsi, comme (presque) toutes les

mafias et autres syndicats du crime, les *boryokudan* suivent une hiérarchie stricte de laquelle les femmes sont exclues, même au XXI^e siècle.

Tout en haut de la pyramide se dresse l'*oyabun*. Cet homme a atteint ce poste enviable et envié à la force de ses poings, en marchant sur des monceaux de cadavres et en outrepassant toutes les lois. Il commande à ses lieutenants, leur indique les actions qu'ils doivent entreprendre pour le bénéfice du clan. De par sa position, il profite aussi de nombreux contacts dans les mondes de la politique, de la finance et de l'industrie, que ce soit avec des amis, des associés, ou des personnes qu'il fait chanter.

L'épouse de l'*oyabun* est la seule femme à détenir un rôle important dans l'organisation *boryokudan*. On l'appelle *anese-san* (grande sœur). Bien qu'elle n'ait aucun pouvoir officiel, son influence est grande sur les hommes. Une entrevue privée avec l'*anese-san* constitue une grande faveur pour tout membre de la hiérarchie, même pour les plus hauts échelons. À la manière des dames dans la société féodale, elle peut accorder ses faveurs à ses chevaliers-servants : une fleur, un foulard, un bijou d'argent ou d'ivoire...

En cas d'absence, l'*oyabun* délègue ses pouvoirs à son (ou ses, en cas d'organisation très étendue) *daigashi*. Un *daigashi* assiste souvent à la place du grand patron à toutes les cérémonies du clan, qu'il s'agisse de l'acceptation d'un nouveau membre ou d'un *yubitsume*. Il dispose du droit de vie et de mort sur tous ses subordonnés, et peut décider des exécutions sommaires, des assassinats ou des vengeance, mais doit toujours justifier de ses actes devant son chef. Étrangement, un *daigashi* est rarement sur les rangs de succession d'un *oyabun* ; leur chef les nomme à ce poste car ils se révèlent très bons dans leur spécialité (stratégie, extorsion, intimidation...), mais nul ne s'attend à ce qu'ils obtiennent un jour le poste supérieur, pas même eux. Bien sûr, quelques *daigashi* ont déjà connu l'envie de devenir *oyabun*, et certains y sont parvenus, mais la mentalité japonaise est telle qu'à part quelques cas particuliers, tous savent rester à la place qui leur est destinée.

Le *daigashi* n'est pas successeur potentiel de l'*oyabun*, car il existe dans la hiérarchie yakusa un successeur désigné : le *wakashugashira* (littéralement « chef des jeunes »). Ses prérogatives ressemblent à celles des *daigashi*, mais il ne s'occupe que des nouveaux membres, les *kyodabun* et les *sanshita*. Son poste n'est pas exempt de difficultés, surtout quand il se trouve en conflit social avec des yakusa de rang inférieur, mais plus âgés que lui. Ce genre de situation sert à la fois de test et d'apprentissage pour un jour remplacer l'*oyabun*.

Les effectifs de base se nomment *kobun*. Rentrés par la petite porte dans l'organisation, ils ont déjà prouvé leur qualité de soldat. Ils se chargent d'accomplir tous types de missions que leur confient leurs supérieurs : récupérer l'argent de la protection, opération coup-de-poing contre un mauvais payeur, intimidation d'industriels ou de politiques, enlèvement, assassinat, etc. Le *kobun* se doit d'obéir aux

ordres. En cas de refus, il risque de subir un châtiment : humiliation publique, *otoshimae*, radiation de l'organisation, voire exécution. Le seul recours d'un *kobun* désobéissant consiste à démontrer au chef de son propre chef l'inefficacité ou le danger inhérent aux ordres qu'il a rejetés. Les toutes nouvelles recrues sont nommées *kyodabun*.

Les *sanshita* sont les apprentis. Il s'agit de jeunes garçons qui entrent dans les petits gangs de *gurentai* dominés par les *yakusa*. Ces gangs constituent de véritables viviers où les *wakashugashira* vont chercher les jeunes les plus prometteurs ou les plus loyaux.

Le « salaire » de chaque *yakusa* dépend intimement de sa position dans la hiérarchie. Une part de l'argent que gagne chaque gangster remonte vers ses supérieurs. Cette pratique s'appelle *sonokin*. Ces transferts d'argent vers le haut de la pyramide correspondent à la fois à une redevance payée pour faire partie du clan, un remerciement pour les supérieurs qui accordent leur protection et un cadeau. Chaque supérieur reçoit la totalité de l'argent donné par ses subordonnés, mais doit aussi donner à son propre chef un *sonokin*. La valeur du *sonokin* augmente progressivement lors de la montée, et c'est ainsi que tout *oyabun* touche plusieurs dizaines de milliers de dollars par mois, provenant des seuls cadeaux de ses vassaux.



TRAFFICS MARITIMES

Les *yakusa* développent depuis plusieurs décennies les trafics maritimes en Californie et au Japon. Le trafic maritime depuis les pays d'Asie n'a cessé d'augmenter pendant les trois premières décennies de ce millénaire, et profite d'un boom depuis l'indépendance de la Californie. Les *boryokudan* en ont profité pour renforcer ce secteur d'activité : le rattachement d'Hawaï au nouvel État n'a fait que renforcer leurs idéaux et donner plus de force au projet.

Mais la concurrence est rude : les triades et la mafia russe croisent aussi dans le Pacifique, et les intérêts de ces syndicats du crime se chevauchent souvent. Les *yakusa* ont donc développé leur propre flotte, pour acheminer jusqu'aux USA leurs drogues de synthèse, leurs marchandises de contrebande. Alors que les Russes et les Chinois préfèrent la discrétion en utilisant de petits bateaux peu voyants, des chalutiers de pêche du siècle dernier ou même des bateaux rachetés à leurs armées, les gangsters japonais préfèrent les monstres de technologie et/ou de puissance. Les *yakusa* possèdent de grandes parts dans les entreprises nipponnes de construction navale, de mécanique et d'électronique, et profitent souvent de prototypes de tel ou tel équipement sur leurs bateaux : anti-radar, turbo-boosters, véhicules semi-amphibies ou semi-sous-marins... Il arrive que des clans *yakusa* revendent après six mois ou un an d'utilisation forcée leurs hors-bord derniers modèles. D'ailleurs, les Coast Guards de Naval Station Long Beach ont acheté le mois dernier un de ces hors-bord mis aux enchères par ses anciens propriétaires !

Quelques pilotes des *yakusa*, qui se prennent pour les fils spirituels des samurai et des kamikazes, décorent leurs propres bateaux de soleils levants ou de têtes de requin, et en servent dans le port de Long Beach pour narguer les Coast Guards : en général, ces forfanteries servent à détourner l'attention des douanes d'un gros arrivage...

La prise de contrôle ne se fera pas du jour au lendemain. Pour l'instant, et pour encore quelques dizaines d'années, les Japonais importent leurs entreprises, leur peuple, leur culture vers la Californie, habituent les anciens Américains à utiliser leurs produits, à manger leur nourriture, à travailler à la manière nipponne, à voter pour des candidats d'origine japonaise, etc. Les *boryokudan* tentent aussi de s'imposer dans les activités criminelles. Une guerre meurtrière contre les triades au milieu des années 20 leur a prouvé que la meilleure manière de dominer consiste à manipuler. Leurs faibles effectifs les contraignent pour l'instant à des associations. Ces

6. Agenda

Sur leur archipel d'origine, les *yakusa* n'ont pas changé d'objectif : faire de l'argent et dominer le pays depuis les ombres. Mais les vieux *yakusa* ultra-nationalistes ont gardé un goût amer de l'occupation américaine et ont imaginé le projet. La Californie était devenue leur objectif principal avant même le tournant du millénaire. Le plan des anciens *yakusa* est simple : ils veulent *japaniser* la Californie !

Dans la deuxième moitié du XX^e siècle, le développement extrême et l'exportation de la technologie nipponne ont permis au Japon de redresser la tête, puis de s'élancer vers les sommets de l'économie mondiale à la poursuite du leader américain. La Californie a toujours servi de terre d'accueil pour les entreprises japonaises, dans les domaines des technologies électroniques et informatiques. De nombreux Japonais ont suivi ces entreprises et leurs compatriotes, et la Californie accueille aujourd'hui la deuxième communauté japonaise au monde. Les *yakusa* ont bien évidemment suivi le mouvement.

Le désir d'indépendance de cet État les a quelque peu surpris, mais aussi arrangés : leur action souterraine passerait mieux dans ce cadre ultra-laxiste, sans que la société étasunienne paranoïaque ne puisse plus intervenir directement pour contrer leur plan de longue haleine. Par quelques subtiles pressions et appuis légers, les *yakusa* ont ainsi participé à la sécession de la Californie. Hawaï est déjà en grande partie sous leur contrôle, et l'archipel sert maintenant de plate-forme de transit idéale entre Japon et Amérique.



moments d'entente servent tout de même aux yakusa : ils en profitent pour accumuler des informations sur leurs futurs concurrents. Et les adversaires les plus farouches de leur Projet...

Qui sait, ce plan dément aura peut-être fonctionné d'ici quelques dizaines d'années...

Plus localement, Mifume Kuroshi ne supporte plus les piqûres souvent douloureuses de cette guêpe vicieuse de Koniko et cherche à tout prix à en retrouver la trace. Il a ordonné à tous ses hommes de la traquer, et a demandé à Mademoiselle Claire (cf. *Network Mafia*, dans ce même supplément, p. 90) d'affecter deux équipes à plein temps sur ce problème. Il craint en effet que la guêpe ne mette à mal le Projet, dont il est un ardent défenseur.

7. Activités

Les boryokudan n'ont jamais cessé d'être impliqués à tous les niveaux de la vie japonaise. Le terrorisme d'entreprise, la production et le trafic de drogue, la vente d'armes rapportent l'essentiel de leurs revenus. Les sokaiya pratiquent avec un raffinement terrifiant le racket des entreprises, ce qui rapporte quasiment un tiers de ses revenus à l'organisation.

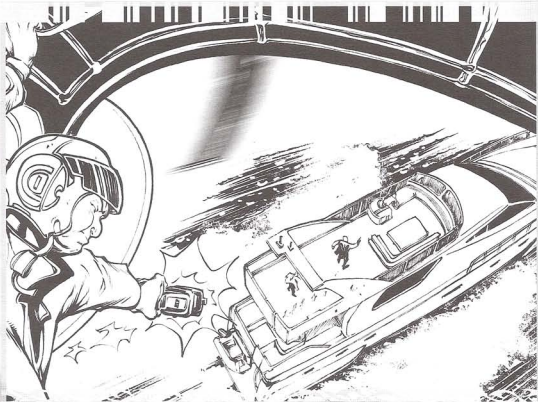
On peut se demander quel créneau occupent exactement les yakusa, puisqu'ils font partie des derniers arrivés sur la scène criminelle de Californie. Dans ce nouvel

État où l'influence japonaise n'est pas (encore) assez présente, les yakusa ont commencé par les bases : le jeu clandestin, le proxénétisme, le trafic de drogue et quelques coups de sabre pour tailler leur territoire. Mais ces activités étant déjà pratiquées par un peu tout le monde, il a bien fallu innover.

Le jeu : activité de prédilection des mafiosi italiens, les Japonais se sont vus dans l'obligation de gérer les paris de leurs congénères ou de lancer la mode des paris sportifs dans les « nouveaux » sports mécaniques (courses de motos, de hors-bord, de dragsters) et depuis une trentaine d'années les sports extrêmes les plus mortels, dont font partie les contests de surf de LA... Même si les sommes en jeu s'avèrent parfois faramineuses, peu de cops s'intéressent à ce genre de criminalité. Pourtant, les familles de mauvais payeurs préféreraient souvent que des flics se soient intéressés à leurs problèmes, avant qu'elles n'aient perdu un mari, un fils, un frère...

La prostitution : les Nippons vendent surtout une image et un savoir-faire. Même si le nombre de leurs prostituées est très faible, elles font partie de l'élite : les geishas. Une soirée avec une geisha peut coûter entre dix et vingt mille dollars à son heureux (et riche) client. Vu les appuis politiques des proxénètes japonais, nul doute que des cops auront grand mal à faire tomber les dirigeants de ce milieu...

La drogue : beaucoup disent que les Japonais ne sont pas des créateurs. Ils copient et ils améliorent. La drogue fait partie de ces choses qu'ils se sont appropriées et



qu'ils ont manipulées dans tous les sens, avec un seul but en tête : le profit. Les Japonais ont fait des drogues de synthèse leur spécialité : lapin de Mars, screen-freaking, ice, Vénus-08, sortent de myriades de laboratoires clandestins installés à Los Angeles, dont au moins un tiers se trouve sous contrôle yakusa. Le démantèlement de ces organisations s'avère très éprouvant et fastidieux, car dès qu'un labo ferme, un autre ouvre dans le garage d'à côté ou la cuisine du restaurant d'en face...

La plupart des yakusa se dissimulent désormais au cœur du monde occidental : ils se vêtent des costumes à la mode, conservent leurs rares tatouages aux endroits les plus intimes, parlent un américain irréprochable et sortent des grandes écoles... Discrets, instruits de leurs missions par leur unique supérieur, ils travaillent seuls et n'ont que très peu de contacts avec l'organisation. Ces nouveaux *sakaiya* commencent à jouer un rôle très important en Californie. Ils accèdent aux échelons les plus hauts de leurs sociétés pour fournir des renseignements de première main à leurs associés criminels. Pour l'instant, ces salariés véreux n'agissent pas au vu et au su de tous, mais ils arrivent souvent à manipuler leur entourage pour accomplir recels, fraudes fiscales, transferts illégaux, délits d'initiés, vols de secrets industriels ou scientifiques, etc. Cette criminalité industrielle et fiscale fait partie intégrante du Projet.

8. Rites et coutumes

Pour devenir yakusa, pas besoin de sortir des grandes écoles. Inadaptés à la société, délinquants juvéniles, tricheurs, voleurs, menteurs, escrocs peuvent rentrer dans le syndicat, à la seule condition d'être jeune (moins de 21 ans, en général) et Japonais ou né d'au moins un parent japonais ; les *gurentai* acceptent en fait toute personne d'origine asiatique dans leurs rangs, mais rares sont les non-Japonais à progresser dans l'organisation. En général, un ami déjà membre parle de son « filleul » à son supérieur ou au *wakashugashira* du clan, en vantant ses faits d'armes, ses séjours en prison, sa loyauté et son engagement. Si l'intérêt du supérieur est éveillé, il décide de confronter le futur nouveau membre avec quelques-uns de ses hommes. Ensuite, deux solutions : soit le chef se présente directement au jeune homme et s'entretient un court moment avec lui (seule la première impression compte), soit il met en scène un test, souvent brutal et violent, et assiste aux réactions du futur nouveau. Des *gurentai* extrémistes ont déjà (presque) simulé des viols ou des meurtres de membres de la famille du poulain, pour déclencher chez lui une réaction instinctive et violente. Cette pratique a parfois dérapé et a été officiellement interdite.

Quand le testeur est satisfait du membre potentiel, il le présente à ses hommes et lui propose d'entrer chez les yakusa. Un refus est souvent mal vu, mais peut être pardonné pour quelques raisons ou selon la bonne humeur du *wakashugashira*. Par contre, la personne qui a proposé



TATOUAGES ET RÉCOMPENSES INÉDITES

L'art du tatouage constitue une des traditions fondamentales des *boryokudan*. Qui n'a jamais vu des films mettant en scène des yakusa tatoués des pieds à la tête selon des motifs complexes et magnifiques ? À l'origine, les voleurs *bakuto* tatouaient un cercle noir autour de leur bras à chaque crime commis. Par la suite, ces cercles sont devenus motifs figuratifs, puis véritables œuvres d'art. Chaque grand clan yakusa soigne et paye à prix d'or son propre maître tatoueur. Les gangsters les plus avertis peuvent reconnaître le clan d'un yakusa à la patte de l'artiste qui a apposé son style sur sa peau. Horigoshi III par exemple, tatoueur d'exception installé en Californie (cf. *COPS Pilote*, p. 233) tatoue selon un style très épuré, en s'appuyant sur la musculature ou l'ossature de ses clients pour souligner les ombres de ses dessins. Depuis quelques années, la récompense la plus importante que puisse recevoir un yakusa est un tatouage à l'épine de lotus. Il s'agit d'une nouvelle drogue de synthèse fabriquée par et uniquement destinée aux yakusa (en écartant sur ce point bien précis le *Jingi*). Selon les couleurs utilisées, le yakusa devient plus rapide, plus fort, plus durand... Les épines de lotus sont fabriquées exclusivement au Japon, selon des procédés chimiques (et mystiques, dit-on) très complexes. Mifune Kuroshi tente actuellement de convaincre les yakusa conservateurs restés au Japon d'envoyer un expert alchimiste en Californie, pour récompenser les soldats se battant sur le front pour le Projet. Courroucé par les nombreuses réponses négatives de ses pairs, l'*ayabun* californien évolue désormais les risques à développer au Japon un réseau de production et d'exportation d'épines de lotus indépendant des « shoguns de l'ombre » nippons.

le candidat reçoit, en cas de refus de son poulain, une punition brutale et symbolique pour avoir mal jugé et mis en danger les intérêts du clan ; les châtiments s'échelonnent d'une humiliation ou des coups de baguette en place publique à l'*otoshimae* (« Présente tes excuses, *kobun* ! »).

Il existe un nouveau type de yakusa, recruté parmi les meilleurs élèves de la société japonaise, au pays ou à l'étranger. Certains étudiants prometteurs, d'origine japonaise et élevés à la japonaise (c'est-à-dire très rudement), titulaires de diplômes de sciences exactes, sociales, économiques, ou politiques, se voient approchés par des *sakaiya* recruteurs pour les *boryokudan*. Même s'il existe encore quelques rares exemples de progression depuis le bas de l'échelle, tous les postes à responsabilité échoient



depuis plusieurs décennies à de jeunes loups, entre 25 et 35 ans. Ainsi, les syndicats du crime japonais infiltrèrent leurs pions aux plus hauts niveaux des entreprises et des gouvernements, au Japon comme en Californie. Bien sûr, tous les étudiants ainsi recrutés et placés descendent souvent d'une longue lignée de yakusa : « Bon sang ne saurait mentir ».

Les Japonais sont un peuple fier et loyal, dont la société apprend dès leur plus jeune âge aux enfants à respecter aveuglément la hiérarchie et à n'œuvrer que pour le bien du groupe. De la même manière, tous les yakusa suivent un code d'honneur rigide, dont les quelques variations ne dépendent que de l'ancienneté de leur clan ou de sa situation géographique.

Jingi

- Ne jamais révéler les secrets de l'organisation
- Ne jamais faire violence à une femme ou aux enfants d'un autre membre (sauf en cas de punition décidée par l'*oyabun*)
- Ne jamais consommer de drogue (tradition disparaissant dans les gangs de *gurentai* californiens, et oubliée dans le cas des épingles du lotus)
- Ne jamais voler l'organisation
- Ne jamais désobéir
- Ne jamais avoir recours à la police ou à la loi.
- Tout yakusa se doit aussi de suivre ce précepte ancien : « Pas de peur, pas d'effolement, et la faculté d'ignorer totalement ce qui est sans importance ».

La progression dans la hiérarchie yakusa est simple à décrire, mais difficile à réaliser. La nature humaine explique le besoin d'aide mais aussi la jalousie envers qui avance trop vite ou plus vite que soi, ou la crainte que quelqu'un d'autre ne vous remplace. Progresser dans le syndicat du crime yakusa demande donc énormément de finesse, de sens politique, d'ambition contrôlée et de chance. Tout *boryokudan* peut progresser en fonction de ses réussites, mais ses supérieurs doivent appuyer et accepter sa progression. Elle devient problématique quand un homme s'approche très près de la position de son propre chef. Ce dernier risque désormais de lui confier des missions plus difficiles, voire impossibles, pour que son subordonné échoue et, humilié, retombe à une position plus acceptable. D'autre part, un chef qui brime ses meilleurs éléments n'est pas un chef apprécié, et un chef qui n'est pas apprécié n'est pas un chef efficace...

La loyauté des yakusa et leur respect de la hiérarchie est parfois une arme à double tranchant : à quel niveau faut-il placer cette loyauté ? Un yakusa brimé par son *daigashi* peut s'adresser au supérieur de son propre chef pour lui demander des missions, des responsabilités supérieures ; de ce fait, il n'est pas rare de voir un *oyabun* ou un *daigashi* décider de l'avancement d'un *kobun* si le propre chef de ce *kobun* ne se décide pas de lui-même à le proposer à un poste plus important. Ce genre de promotion constitue un honneur immense pour

un soldat, et un affront à peine dissimulé à son ancien chef : cette situation conduit souvent à des rivalités intestines, tout en conservant les apparences de respect de la hiérarchie.

La Californie est terre de mélange : aux règles traditionnelles se rajoutent souvent quelques détails d'ordre esthétique, comme la manche de costume coupée pour révéler le tatouage, les costumes occidentaux rehaussés de symboles nippons (soleil rouge sur fond blanc, *mon* du clan...) et la chirurgie esthétique pour rajouter des phallanges manquantes (un signe que tous les douaniers des USA et de Californie recherchent attentivement sur les touristes et hommes d'affaires japonais en voyage, depuis plusieurs décennies). Quelques yakusa de l'entourage de Mifume Kuroshi, l'*oyabun* californien, se promènent même à Little Tokyo en costume Armani ou Gucci, avec leurs sabres de samurai passés dans leur ceinture de soie, tout en sub-vocalisant leurs directives et instructions dans leurs mini-cellulaires. L'alliance des traditions ancestrales et du modernisme... Les spécialistes ORGDIV des yakusa ont prévenu les flics de Little Tokyo du danger à confronter ces types en pleine rue, et l'impunité avec laquelle ces gangsters se baladent commence d'ailleurs à irriter pas mal de personnes au central de Downtown...

Pourtant, ceux qui dévoilent leurs tatouages, leurs *mon*, ne constituent finalement qu'une minorité, la partie émergée d'un iceberg dangereux. Entre les nouveaux *sokaiya* infiltrés dans les firmes occidentales, et les anciens qui côtoient rarement la rue, la majorité des yakusa cachent leur appartenance à l'organisation sous des métiers communs : cuisiniers, réparateurs télé, petits patrons ou élus locaux, ils étendent leur emprise tentaculaire sur la Californie. Typiquement, les *kobun* yakusa sont des personnes dont vous dépendez : ils préparent vos menus, ils enlèvent vos ordures, ils vous relient par téléphone, ils conduisent vos ambulances... ils vous protègent pendant votre sommeil. Jouez pas au con avec eux...

9. Présence à LA

9.1. Le clan Suzumebashi (de la Guêpe)

À Los Angeles comme dans leur archipel d'origine, les yakusa sont séparés en clans. Tous ces clans luttent parfois entre eux, pour le contrôle de tel ou tel pâté de maisons, tel ou tel cercle de jeux clandestins. Malgré ces quelques disputes, tous les clans peuvent s'unir pour faire face à un ennemi commun : le gouvernement, une autre organisation criminelle, un riche industriel... En ce moment, tous les yakusa ont un ennemi commun. Sorti de leur propre rang, cet ennemi se voue à raser jusqu'aux fondations l'organisation des *boryokudan* pour la reconstruire selon de nouveaux principes.

Koniko Tamu règne sur le clan *Suzumebashi*. Ce nom est celui que donnent les chefs des clans traditionnels à Tamu, à la fois par dérision, du fait de ses petites taille

et force, mais aussi parce qu'il faut s'en méfier : la guêpe pique, le poison de son aiguillon est très douloureux et surtout, une piqure à un endroit précis peut paralyser ou tuer...

Bien que complètement opposée aux traditions anciennes et rétrogrades, Koniko Tamu dirige ses fidèles d'une main de fer. Pas question de laisser des électrons libres mettre en danger ses objectifs, la vie de ses soldats, et sa propre vie. Le premier et seul commandement qu'elle donne à ses soldats est : discrétion absolue. Préserver le secret reste le meilleur moyen de ne pas rencontrer la mort sur le fil du *wakizashi* d'un yakusa traditionaliste.

9.1.1. Chidori Suzukina, geisha de la Guêpe

Chidori porte toujours un voile qui couvre la partie supérieure de son visage. Elle travaille comme « hôtesse » au Palais des chrysanthèmes. Douce et discrète, elle semble flotter dans les couloirs de papier comme un fantôme romantique. Ses habitués l'ont surnommée Ningyo (poupée) à cause de ses minces lèvres pâles et de son teint blanc. Les autres filles la prennent pour une jeune fille fragile et égarée, qu'elles se doivent de protéger des dangers d'un monde extérieur trop cruel. Chidori n'est pas sortie de l'enceinte du Palais des chrysanthèmes depuis plusieurs mois, si ce n'est à bord de limousines immenses aux vitres teintées pour satisfaire d'opulents excentriques. Mayako, la délicieuse jeune femme qui dirige cette maison de passe, veille sur Chidori à la manière d'une jeune femme blasée qui souhaite protéger son innocente jeune sœur.

Chidori est l'agent double le plus efficace de Koniko Tamu. Attachée à Koniko depuis son adolescence et liée par un serment, elle a suivi la Guêpe dans sa tentative de prise de pouvoir avortée, et dans son exil. Pour satisfaire les besoins d'informations de sa maîtresse, Chidori s'est présentée d'elle-même pour faire partie des geishas de Mayako. Ses seules armes : son sourire triste qui donne à tous envie de protéger cette poupée, et les confidences qu'elle récupère sur l'oreiller ou en tendant l'oreille dans les couloirs.

9.1.2. Jirocho de Shimizu, nouveau Robin des Bois

Norimura Sawatake ne s'attendait pas à ces aventures en s'appropriant le nom de ce héros du Japon médiéval, redresseur de torts, défenseur du peuple. Jadis un enfant petit, malingre et pitoyable, souffre-douleur des autres élèves, il a décidé d'apprendre à se battre pour devenir grand, beau, fort et ne plus subir les humiliations de ses camarades. Aujourd'hui, il n'a pas grandi, mais grâce à son maître de karaté, jardinier dans le civil, il est devenu fort comme un chêne et souple comme un roseau.

À 18 ans, Norimura erre dans les quartiers japonais éloignés de Little Tokyo pour protéger les gens des méchants brigands yakusa. Sous le couvert de son masque de théâtre *kabuki*, il a déjà corrigé à mains nues une demi-douzaine d'adversaires (mais pas plus de deux à la fois), et les gangsters humiliés le recherchent pour lui faire passer le goût de la plaisanterie.

Il y a quelques semaines, Koniko Tamu a assisté à l'un des combats de Jirocho, puis l'a sauvé alors qu'il tentait

d'échapper à un feu nourri, en le prenant à bord de sa voiture blindée. Depuis, Jirocho a voué sa vie à Koniko, et attend ardemment que la Dame lui confie une première mission. La Guêpe réalise que Jirocho/Norimura n'est encore qu'un gamin qui ne comprend pas les jeux des adultes et apprécie ses capacités, mais elle préfère le brider tant qu'il ne se contrôle pas mieux. Jirocho, excité comme un jeune loup, ne va pas tarder à ramener la justice dans la rue, que la Dame lui permette ou pas...

9.2. Kiryû Oiran

Le clan de la courtisane au Dragon domine Little Tokyo. La tradition japonaise est intransigeante sur ce point : les femmes n'ont pas le droit de faire partie des yakusa. Le chef nominal du Kiryû Oiran est donc Furuchi Kamizuni, mais nul ne se fie aux apparences : la souteneuse du Palais des chrysanthèmes, accessoirement l'épouse de Furuchi, contrôle le clan à la place de son époux. Qui mieux qu'une femme pourrait maîtriser le commerce du corps féminin ? Qui mieux qu'une femme sait jouer du chantage pour amadouer les puissants ?

9.2.1. Shibe Kamuchi

Femme de chambre au Palais des chrysanthèmes, Shibe Kamuchi fait partie de ces gens qui travaillent pour les plus riches qu'eux, sans jamais être gratifiés d'un sourire ou d'un peu de reconnaissance. Elle fait partie de la cinquantaine d'ignorés qui glissent comme des ombres dans le temple du raffinement nippon. Son physique quelconque passe naturellement inaperçu parmi les somptueuses geishas de l'établissement. La jeune femme travaille au palais entre 5h du matin et 15h, avec une petite pause déjeuner vers 11h. Hors du palais, elle consacre son temps libre à faire du squash, de la plongée, et un peu d'escrime française (elle avait atteint un bon niveau à l'Académie). Et ses rapports...

Shibe est flic. Plus précisément Undercover Mission Agent de l'ORGDIV. Originaire d'une famille modeste de Japonais émigrés à la fin des années 60, Shibe a grandi dans un climat de peur entretenu par des *gurentai*. Ils rackettaient le magasin de son père comme tous les autres du quartier : ils frappaient les récalcitrants ; ils terrorisaient les filles à la sortie du collège et du lycée... Elle s'est jurée de faire cesser ces violences et le LAPD lui a ouvert grand ses bras. Dès sa sortie de l'Académie de police, son agent de liaison Tony Fuziano l'a recrutée pour la former en tant que taupe. Mais comme l'univers machiste des yakusa fermait beaucoup de portes et que la politique de la maison ne permettait pas de vendre son corps en mission (de toutes façons, elle n'avait pas le physique pour), elle a fini femme de chambre au Palais des chrysanthèmes. Entraînée à la pose de micros et de mini-caméras, son travail consiste principalement à récupérer le maximum d'informations possible. Sa seule faiblesse pourrait être l'amour qu'elle porte à son travail : si jamais elle était découverte, elle utiliserait d'elle-même toutes les méthodes à sa disposition pour que cela ne se sache pas, même l'assassinat...





48

9.2.2. Mayako

Des yeux de chat, un corps délicat mais athlétique, des doigts si légers que ses massages donnent l'impression d'être effleuré par les cheveux d'une déesse... Mayako reste pourtant une femme de tête dans un univers masculin. Elle doit surtout sa position de force au fait que son clan a donné à la Californie son oyabun actuel : Mifume Kuroshi. Épouse d'un homme de paille, souteneuse des plus belles geishas de Californie, et maîtresse secrète de l'oyabun, rien ne semble arrêter cette jeune femme dans sa progression vers les hautes sphères du pouvoir.

Derrière ses objectifs et son apparence décidée, Mayako a un grand secret qui peut faire chavirer sa vie. Vers la fin de son adolescence, désespérée de ne toujours pas avoir eu ses règles, Mayako va consulter un gynécologue ; après examen, il lui annonce que son génome est XY, et non XX. Elle est homme dans un corps de femme pour une cause génétique : son ADN ne comporte aucun exemplaire du SRY (Sex-determining Region of Y chromosome). Elle est absolument stérile et redoute les conséquences de son désordre génétique, si jamais cela se sait. Depuis cette révélation, Mayako erre dans un univers trouble, sans arriver à choisir fermement sa voie. Elle se sert (avec un déplaisir intense mais très habilement dissimulé) de son corps de femme pour atteindre les postes que seuls des hommes (comme elle l'est en réalité) peuvent brigner. Autant dire que si jamais Mayako est confronté/e publiquement à ce genre de vérité, le clan Kiryū Oiran pourrait ne jamais s'en remettre...

9.3. Yakusa free lance

Tous les yakusa ne sont pas forcément affiliés à un clan. Certains travaillent seuls ou en petits groupes sans jamais dépendre d'aucun supérieur. En général, ils n'atteignent jamais de hauts sommets ; dans le cas contraire, ils se font absorber par un clan plus important ou disparaissent à jamais sans laisser de traces. Certains de ces yakusa servent parfois de vendeurs, d'intermédiaires, ou de brebis galeuses pour les clans *boryokudan*. La liberté est à ce prix. Les plus malins des yakusa free lance réussissent aussi parfois à créer leur propre clan.

À Los Angeles, ce genre de petits malfrats gravite autour des communautés japonaises éloignées des centres de pouvoir, à l'est de la supra-agglomération de LA, vers Monterey Park, Torrance ou Pasadena.

9.3.1. Bakuto

Un homme étrange bourlingue dans quelques cercles clandestins des banlieues modestes de LA. Il écume les arrière-salles de clubs japonais, jouant son argent sur des jeux de cartes ou de dés, perdant, gagnant, alternativement. L'ambiance est détendue quand l'homme est à une table : certains racontent des blagues, d'autres offrent des bières. Puis, quand l'homme part, la tension devient peu à peu palpable. Des regards de travers, des accusations de triche, de vol. Souvent, les joueurs s'aperçoivent qu'ils ont perdu chacun une centaine de dollars... et personne ne réussit à décrire l'homme aux

yakusa qui tiennent la salle. Les gens ont surnommé cet homme Bakuto.

Bakuto est d'un physique passe-partout : un mètre soixante-quinze, ni gros ni maigre, un visage indéfinissable ; il ne laisse après son passage qu'un sentiment très flou et incertain. Tous les petits yakusa des banlieues de la cité des Anges ont entendu parler de Bakuto ; si certains voient en lui un free lance qu'il faudrait mettre au pas, d'autres le considèrent comme une véritable légende urbaine, tout droit issue de leurs traditions ancestrales. Plus Bakuto sévit, plus l'information remonte vers les grands chefs yakusa. Certains offrent déjà une récompense à qui leur apportera Bakuto. Vivant, pour qu'ils puissent l'utiliser...

9.3.2. Shoji le Nerveux

Le Nerveux (on appelle aussi Shoji la Pile, Speedy ou Bip-Bip) n'est pas du style à se dégonfler. Devant rien, ni devant personne. Bon, c'est vrai qu'il n'a pas le physique (1m 65, 50 kg), ni le soutien (il vit tout seul et n'a pas trop d'amis), ni même l'intelligence. Mais il a du cran. Le Nerveux frappe toujours en premier, mais pas souvent en dernier. Tout le personnel l'aime bien au Memorial Hospital, dont il est un peu devenu la mascotte. Dans son quartier de Gardena, c'est lui qui fait la loi. Bon, plutôt dans sa rue. En tout cas, personne ne lui chercherait des noises dans son immeuble. Tout le monde le craint sur son palier. Dans sa piaule un peu crade, Shoji collectionne les films de yakusa et les armes traditionnelles japonaises : autant des sabres que des flingues. Sur les murs, des affiches du chantre japonais des yakusa : Takeshi Kitano. Parfois, on l'entend gauler des *kiai* depuis la rue, quand il s'entraîne dans son dojo aménagé à l'air libre sur le toit de son immeuble, près d'une volière abandonnée. Au fait, il vit seul sur son palier, dans son immeuble rogné par la grey plague.

Shoji survit en dealant un peu de drogue qu'il vole dans les laboratoires mal protégés des sous-sols de Gardena. Les produits qu'il vend ne sont pas vraiment de première qualité, mais en bon commerçant, Shoji casse souvent les prix. Mais Shoji gagne aussi un peu de cash en balançant aux flics tous les autres trafiquants et les racketteurs qui lui font de l'ombre. Le jour où la rue apprendra que Shoji est un indic, on le pleurera beaucoup à l'hôpital.

Les triades

1. Histoire

Triades... On les appelle aussi « sociétés Hong », comme le symbole chinois du même nom, un triangle unissant les cieux, la terre et l'homme ; comme la couleur rouge, de très bon augure ; comme Hong Wu, fondateur de la dynastie Ming. Leur passé mêle réalité et légende, à la manière de tout ce qui provient de Chine. Les triades représentent à l'origine des sociétés de résistance contre les Qing, qui se consacraient à la restauration

de la dynastie Ming. Du fait de leur but, leurs membres se recrutoyaient, communiquaient et agissaient dans le plus grand secret.

Leurs cinq fondateurs ancestraux, les Tigres Généraux, seraient des moines shaolin, seuls survivants du massacre de l'incendie de leur temple par les Qing. Leurs aventures incroyables font partie du folklore des triades, et des épisodes particuliers se voyaient parfois intégrés dans les cérémonies d'initiation des nouveaux membres.

Leur taux de recrutement explose au XIX^e siècle, quand les Chinois font face à l'invasion étrangère, qu'ils considèrent allié des Qing. Les troubles du début du XX^e siècle, entre retour des Ming, terrorisme anti-étrangers, conflits entre seigneurs de guerre, arrivée du communisme, marquent une période de grande effervescence au sein des triades. Contrairement à ce que pourrait croire le profane, toutes les triades n'ont pas vocation criminelle, et tout membre des triades n'est pas un voleur, un assassin en puissance. Le premier président de la Chine, Sun Yat Sen, faisait lui-même partie d'une triade. Certaines n'étaient en réalité que des clubs d'arts martiaux à l'ancienne, de véritables familles unies autour du maître, ou des congrégations de travailleurs ou de marchands. D'autres oeuvraient uniquement dans la sphère criminelle. La plupart pratiquaient parallèlement tout ce genre d'activités, entretenant une façade de respectabilité au-dessus de leurs malversations secrètes.

Par contre, une fois débarrassées de la dynastie Qing, les triades se doivent de trouver une nouvelle raison d'être. Dès 1911, après le renversement de l'empereur mandchou Pu Yi, elles penchent de plus en plus vers la criminalité. Environ un dixième des membres de chaque triade trempe de manière continue dans l'illégalité. Livrées à elles-mêmes, elles développent de manière systématique leurs activités criminelles historiques : le jeu, la contrebande, l'opium, la prostitution, l'émigration clandestine. En un peu plus d'un demi-siècle, les triades sont devenues des organisations tentaculaires, infiltrées dans les sphères politique, financière, industrielle et le monde de la rue. Exportées dans tous les pays du monde par les communautés chinoises émigrées (en particulier aux USA), leur emprise semble n'avoir aucune limite. En 1994, le gouvernement de Hong Kong décrète hors-la-loi le fait d'être membre d'une triade. Le passage de la « Société du Ciel et de la Terre » au statut d'organisation criminelle est finalement confirmé par la loi.

Avec le passage du millénaire, le visage des triades change. Bien que les contacts restent nombreux et favorisés entre pays d'origine et satellites à l'étranger, les méthodes, les intérêts des triades évoluent. Le cas de Los Angeles est particulièrement intéressant.

Accueillant une communauté chinoise immigrée depuis l'époque de la construction des grandes lignes de chemin de fer jusqu'à encore aujourd'hui, LA héberge environ un million cinq cents mille personnes d'origine asiatique, dont un peu plus de la moitié de Chinois. Des Chinois qui vivent dans des quartiers presque entièrement réservés à

leur ethnie. Comme toutes les autres ethnies, pourriez-vous rétorquer. En effet, mais plus peut-être qu'aucune autre ethnie, les Chinois ont gardé, entretenu, surimposé leur mode de vie, leurs traditions à celle de l'Amérique des WASP.

En effet, on parle de quartiers latinos, noirs, japonais, mais on dit aussi « Chinatown ». Par définition, un quartier est une zone de découpage administratif d'une ville, à laquelle se rattachent en général des notions architecturales, historiques, fonctionnelles ou ethniques. Dans le cas des Chinois, le décalage est si important que leur propre quartier est appelé ville, et ce faisant, éloigné et attaché à la ville existant tout autour. Or, avec une population estimée à 40 000 personnes, cette communauté détient sans aucun doute une certaine influence sur le LA actuel. En somme, une ville existe dans la ville, qui vit quasiment en autarcie (seuls contacts avec le monde « étranger », les gens qui viennent au théâtre ou au restaurant), selon ses propres lois, ses propres coutumes, et qui pourtant dispose d'une influence considérable, au moins au niveau de son poids démographique. (À titre indicatif, la population du quartier est passée de 10 000 habitants en l'an 2000 à 40 000 en 2029.)

Les triades s'avèrent une des causes de cette vie autarcique. Elles représentent pour leurs membres une deuxième famille, à laquelle ils doivent loyauté et secret. Ces deux seuls aspects rendent très difficile voire impossible toute intégration dans une culture différente. Les Chinois entretiennent exclusivement des liens familiaux, et avec les personnes restées au pays. Les triades conservent donc des rapports privilégiés avec les organisations de Chine continentale, malgré de nombreux changements.

2. Répartition et influence

Sur 500 000 membres estimés des triades toutes confondues, Los Angeles en abriterait à ce jour 50 000. Leurs territoires à Los Angeles sont difficiles à cerner. Leur prédominance est claire dans les quartiers chinois, ainsi que sur les quais de déchargement pour les navires revenant d'Asie, mais des personnes bien renseignées peuvent déceler leur présence ponctuelle dans d'autres lieux moins caractéristiques (quelques entreprises d'informatique high-tech, la haute finance, le milieu diplomatique). Toutefois, au fil des années, des observateurs de la criminalité organisée ont remarqué une dissociation entre les triades continentales et américaines. Si le fond culturel reste toujours présent, l'éducation qu'on reçoit les membres de triades nés en Californie ne correspond plus à celle de leurs grands-parents. Les responsables de ces organisations ont changé, ainsi que leurs méthodes. Le phénomène le plus marquant consiste en l'acceptation de femmes au sein des triades américaines. Ainsi, de nouvelles triades ont émergé depuis le début de ce siècle, parfois issues de mutations internes au sein d'anciennes organisations, parfois créées de toutes pièces. Trois triades dominent le paysage criminel chinois de la cité des Anges.





LE PAPILLON AUX AILES D'ACIER

La Tsing Foo fait preuve d'un certain décalage avec les triades chinoises d'origine en appelant son propre chef « Papillon aux ailes d'acier ». Pourquoi cet épithète ? Quelques-uns y verront bien une allusion à un être fragile et léger, mais difficile à attraper, et pourvu de défenses naturelles acérées et résistantes, un peu comme un vieux maître de kung fu... D'autres y voient simplement une note poétique, et pensent que le chef de cette triade pourrait bien être une femme pleine d'ambition et avec les moyens de la satisfaire.

Le Papillon aux ailes d'acier fait désormais partie du folklore de Little China. En effet, les gens en parlent à mots couverts, tant les légendes à son sujet sont nombreuses et effrayantes. On murmure qu'il aurait étranglé un jeune enfant ayant manqué de respect à son grand-père, qu'il vit dans les caves de la cité interdite et se nourrit de cœurs vivants, que c'est un démon qui rechercherait une épouse aux yeux verts pour retrouver sa forme véritable...

Ces rumeurs ont dépassé le cadre de Chinatown, et eu des conséquences inattendues. Des adolescents casse-cou voire inconscients, fans de *The Big Trouble* (un ennemi clone de *Jachass*) et de jeux de rôles, s'aventurent dans les caves à la recherche des mystères du Papillon aux ailes d'acier. Pour l'instant, aucune perte n'est venue endeuiller ces aventures : toutefois, quelques blessures par arme blanche sont à déplorer, quand les aventuriers ont pénétré dans des manufactures clandestines tenues par des trafiquants chinois.

La Tsing Foo domine Chinatown, et l'ensemble des pratiques traditionnelles : prostitution, jeux clandestins, fumeries d'opium (ainsi que quelques nouveautés) et contrebande. De nombreuses rumeurs courent à son sujet : est-ce une antenne des triades continentales se chargeant de conserver une certaine tradition, est-ce simplement le nouveau nom d'une triade plus ancienne (on parle de la Sun Yee On, Avenir de justice et de paix, ou du Bambou uni), ou une organisation nouvelle dont les buts réels demeurent encore mystérieux ? (Cf. encart : Le Papillon aux ailes d'acier.) Fait surprenant : les quelques actions violentes menées par la Tsing Foo l'ont été avec l'arme la plus emblématique des triades chinoises : le hachoir... Nul besoin de dire que ces quelques démonstrations de force ont décidé ses ennemis à ne plus la défier ouvertement.

Les Bloody Threadz, bien connus pour leurs exactions brutales et sanglantes, font partie de ces nouvelles triades, gravant sur une culture millénaire les attitudes des gangs

de Los Angeles. Les Bloody Threadz pratiquent en majorité le trafic de drogue provenant du Triangle d'or, mais rackettent aussi les commerçants de leur zone d'influence, voire plus loin. Ces pratiques expliquent en grande partie les conflits meurtriers qui émaillent le quartier, entre Chinois des triades et gangs latinos établis autour. À cheval entre les territoires chinois et latinos, se créent peu à peu des zones de combat, véritables no man's lands que ne troublent plus que les fusillades et les sirènes. Bien qu'elles n'atteignent pas officiellement l'amplitude d'une guerre (pour l'instant, selon certains responsables du LAPD), ces rivalités constituent une grave source de problèmes dans les quartiers voisins de Westlake, Echo Park, Elysian Park, El Sereno et Lincoln Heights.

La K16 serait le pendant américain et dissident de la 14K, historiquement la deuxième plus grande triade après la Sun Yee On. Principalement établie à San Diego et San Francisco, la K16 a absorbé au début du siècle la Bande des quatre mers et s'est spécialisée dans la criminalité maritime : contrebande en provenance de Chine ou des Philippines, piraterie (branche malaisienne) et immigration clandestine (d'un peu tous les pays d'Asie). Son influence à LA se cantonne au port de la cité, et à quelques pâtés de maisons dans les quartiers chinois de la ville. Il y a une dizaine d'années, tous les membres de la K16 habitant à Chinatown, du plus important au plus insignifiant, ont été tués à coup de hachoir, soit près de deux cents victimes. Cette date marque l'ascension de la Tsing Foo au pouvoir dans la cité interdite. Étrangement, il ne semble pas y avoir eu de représailles à grande échelle ; les enquêteurs du LAPD ont conclu à une sorte de passation de pouvoir mystico-criminelle, décidée dans les plus hautes sphères des triades. Le dossier est encore ouvert.

3. Ressources

Les ressources matérielles et financières des triades sont énormes, à l'image de leur potentiel humain. Ce sont les organisations criminelles les plus fréquentées. Cinq cents mille personnes répondraient présentes à leur appel, prêtes à sacrifier leur emploi, leurs possessions, leur vie pour cette famille d'adoption. L'étendue du territoire historique des triades dépassait la seule Chine : tout endroit où des Chinois étaient rassemblés en communauté cachait aussi des triades. Au XVIII^e siècle, les triades chinoises possédaient des « comptoirs » sur tout l'océan Indien ; au XIX^e siècle, elles s'installaient en Amérique et en Europe. Leur chiffre d'affaires en 2030, toutes activités confondues, dépasse les quatre cents milliards de dollars.

Sur le territoire californien, les triades disposent d'un terrain fertile pour toutes leurs pratiques : des lois libérales, beaucoup d'opportunités sur les marchés de la drogue, des armes, de la prostitution, de l'émigration clandestine. On estime que depuis la sécession des triades américaines (depuis les années 10), leur propre chiffre d'affaires atteint en Californie cent milliards de dollars.

4. Rapports avec les autres organisations criminelles

Les autres organisations criminelles croisent toujours à un moment ou à un autre les activités des triades. Auparavant discrètes, les méthodes violentes des triades découlent aujourd'hui de la violence de leurs adversaires directs : les cartels et les gangs sur le marché des drogues « naturelles » (pavot et coca) ; les yakusa pour la contrebande, les drogues de synthèse et le jeu clandestin ; la mafia italienne et russe pour l'entreprise sur les marchés publics et les transports. D'un autre côté, nulle organisation ne peut survivre sans alliance. Aussi les triades s'allient-elles ponctuellement avec certaines mafias pour des tâches précises. Par exemple, Russes et Chinois oeuvrent parfois ensemble à l'acheminement de cargaisons d'immigrants clandestins ou de contrefaçons : les Chinois fournissent la main-d'œuvre et les crédits, les Russes amènent de leur côté les navires et les (faux) papiers.

En cas de guerre (comme cela se précise contre les Latinos, ou comme cela fut le cas contre les yakusa en 2028), les triades s'unissent et font front. Elles ne sont pas au-dessus de procédés stratégiques très élaborés, par exemple en laissant capturer par leurs ennemis certains de leurs membres, qui acceptent de se jeter dans la gueule du loup pour donner de fausses informations, en expiation d'une faute ; en sacrifiant des branches déjà mortes de leur organisation ; ou en appliquant des représailles monstrueuses de cruauté contre les familles de leurs adversaires. Quand les triades désirent intimider leurs ennemis, ils en reviennent parfois aux vieilles méthodes, aux traditions des enfers si typiques de leur culture, en récréant sur les lieux de torture (souvent le domicile de leurs ennemis ou leur lieu de travail) des scènes tirées de l'Enfer des personnes écorchées vives, de l'Enfer des pêcheurs noyés à l'envers, etc.

5. Organisation

Les triades sont des organisations informelles mais, étonnamment, très hiérarchisées. Chacune possède son propre chef et sa propre chaîne de commandement. Dans les triades, les intitulés de chaque poste ont deux formes, tout aussi utilisées l'une que l'autre, une série de chiffres ou une expression littérale. Tous les nombres ont une signification symbolique, tournent autour du chiffre 4, marquant les centaines pour les échelons supérieurs et les dizaines pour les soldats du rang.

Traditionnellement, ce « 4 » représente les quatre océans qui étaient censés entourer la Chine dans les temps anciens. Pour les Chinois superstitieux originaires de Canton, 4 est aussi un chiffre de malchance, rattaché à la mort ; seuls les membres de triades l'utilisent sans

crainte (plaques minéralogiques, compte en banque, numéro de téléphone...).

5.1. 489

Le chef de toute triade est le *Shan Chu*. On utilise souvent les titres honorifiques Tête du dragon ou Chef de la montagne pour le désigner. Le chef d'une triade est élu à cette position, ou désigné par les anciens qui occupent d'autres postes à responsabilités. Il représente l'organisation dans son ensemble car sa parole fait force de loi ; il règle les conflits et les différends entre ses membres et décide de l'orientation des activités de sa triade. Le 489 est aussi appelé 21 ($4 + 8 + 9$), dont le caractère chinois symboliserait le « hong », la société dans son ensemble.

5.2. 438

Trois postes partagent ce même nombre. Le premier est l'Assistant du Chef de la montagne (*Fu Shan Chu*), le deuxième plus important membre d'une triade. Il se charge principalement des problèmes administratifs que ne manque jamais de rencontrer une triade, et parle au nom du maître en son absence. Ce poste nécessite une grande sagesse, car la Tête du dragon s'attend aussi à ce que son second lui prodigue des conseils judicieux ; ce poste est souvent attribué aux éminences grises des triades, qui n'ont pas assez de charisme pour occuper la place de chef.

Le second poste est celui du Maître de l'encens (*Heung Chu*), le troisième est celui de l'Avant-Garde (*Sin Fung*). Tous deux sont chargés des initiations et des rituels dans la triade, mais le Maître de l'encens officie du point de vue « religieux » tandis que l'Avant-Garde s'occupe essentiellement de l'aspect administratif. De par leur fonction, les Maîtres de l'encens manipulent couramment les symboles ésotériques, les échos du passé. Même à Los Angeles, la plupart des Maîtres de l'encens ont passé de longues années en Chine continentale, où ils ont pu apprendre de nombreux rituels et techniques secrètes, dans de nombreuses disciplines mystiques. Les soldats des triades murmurent qu'ils pratiquent des sorcelleries ancestrales et que les potions qu'ils concoctent peuvent même réveiller les morts.

Du point de vue numérologique, $4 + 3 + 8 = 15$ et $15 = 5 \times 3$. Le 3 est le symbole de la création (ciel, terre, homme) et le 5 est le symbole de la longévité. L'alliance de ces deux chiffres rappelle le dragon, créature divine et immortelle de la mythologie chinoise.

Les trois postes suivants ont le même poids dans la hiérarchie des triades, en tant que subordonnés directs des 438.

5.3. 432

La Sandale de paille (*Cho Hai*) sert de messager, prépare les réunions et effectue les déclarations de guerre pour sa triade. Ce poste semble ingrat, mais le *Cho Hai* possède

un statut important dans la hiérarchie, car il s'avère le garant des traditions diplomatiques.

5.4. 426

Le Bâton rouge (*Hong Kwan*) gère au quotidien les aspects guerriers des triades. Auparavant maîtres d'écoles d'arts martiaux traditionnels ou commandants d'unités militaires, ils occupent aujourd'hui le poste de chefs de gangs. Chaque triade emploie plusieurs Bâtons rouges, affectés à des unités de soldats ou pour des missions précises (destruction d'un atelier clandestin concurrent, garde du corps de diplomates des triades envoyés négocier avec les cartels, etc.). Par exemple, le premier Bâton rouge des *Bloody Threadz* est ainsi un ancien militaire chinois, mercenaire et vétéran de la Guerre de Corée de 2015-2020. Il supervise toutes ses troupes comme une véritable armée de guérilla urbaine, et les prépare aux affrontements en privilégiant l'utilisation des armes à feu, même en combat rapproché.

5.5. 415

Le *Pak Xin* est plus communément appelé Éventail de papier blanc. Responsable administratif, il se charge des

rapports de comptabilité, de la gestion de l'argent de la triade, des investissements ou des stratégies économiques. Leurs responsabilités ont augmenté depuis la deuxième moitié du XX^e siècle, et la mondialisation de l'économie. Depuis quelques années, les Éventails des triades américaines sont diplômés de Stanford ou Harvard.

5.6. 49

Ce dernier échelon est celui du soldat. La grande majorité des membres des triades appartient à cette catégorie. Tous les soldats des triades ne participent pas forcément à des activités criminelles ; en fait, on estime à 10% de l'effectif total la quantité de soldats participant réellement aux activités criminelles des triades. Les quatre-vingt-dix autres pour cent des membres des triades les considèrent comme des *tongs* un peu spéciales, secrètes, discrètes (les *tongs* sont des sociétés communautaires regroupant souvent les membres d'un même corps de métier, que d'ailleurs les triades infiltrent souvent).

Peu de soldats le savent encore, mais la multiplication de 4 par 9 donne 36. Jusque là, en fait, ils sont au courant ; mais 36 représente surtout le nombre de chambres du monastère historique de Shaolin et le nombre de serments que devait traditionnellement jurer tout nouveau soldat.





STRANGE DAYS...

Partant de cette piraterie de la production cinématographique, les triades ont eu depuis peu l'idée de proposer des versions filmées de Live-Feeding, améliorées par des procédés de BrainTap artisanaux (cf. *COPS Pilote* p. 15). Les personnes qui essaient ces matériaux dangereux (implantation d'électrodes et de tuyaux directement dans le cerveau) peuvent revivre les derniers instants d'un être humain, vécus depuis l'intérieur de la gueule d'un squalo ou encore les émotions provenant de la mise à mort d'un gladiateur. Les spécialistes des triades ou des nouvelles technologies du LAPD ont récemment entendu parler de ces nouveautés, mais n'ont pour l'instant mis la main sur aucune preuve physique.

Ces enquêteurs, conscients de la difficulté à récupérer des informations liées aux triades, ont commencé à lancer des enquêtes discrètes sur le personnel du laboratoire de Berkeley, qui a breveté les premières versions de BrainTap en 2028, pour découvrir où pourraient provenir les fuites et dévoiler le réseau au grand jour. Cette enquête, très officieuse, ne concerne pour l'instant que cinq détectives, deux lieutenants et un capitaine. Pour l'instant, ils naviguent sans instruments dans des eaux brumeuses et très dangereuses...

Les triades du troisième millénaire n'ont pas toutes conservé la totalité des rangs, en particulier celles installées à l'étranger et les nouveaux gangs-triades. Dans ce dernier cas, les postes de Sandale de paille, d'Assistant du Chef de la montagne et d'Avant-Garde ont souvent disparu dans l'Enfer des traditions oubliées. Les plus simples s'organisent autour d'un ou plusieurs Bâtons rouges, accompagnés de leurs soldats, sous la tutelle d'un chef ; les plus riches des triades accumulent par contre les Even-tails de papier blanc qui, parallèlement à leurs postes au sein de grosses compagnies, banques ou industries, manipulent comptes et finances pour faire fructifier les intérêts de la triade, tout en conservant leur secret.

6. À la recherche d'un but...

Depuis la fin de la dynastie Qing en 1911, les triades ont perdu leur principale raison d'être. Toutes ont subi une restructuration profonde de leurs activités vers la sphère criminelle, pour combler ce manque. Ensuite, après l'annexion de Hong Kong en 1997, les triades de Chine continentale ont décidé de retrousser leurs manches

et de combattre un autre ennemi historique : le communisme. Cette lutte est facilitée par l'ouverture de la Chine sur les capitaux étrangers, mais les taupes du régime de Beijing continuent à dévoiler les complots antinationaux que préparent les triades. Beaucoup de triades chinoises ont été décapitées ou sévèrement mutilées par l'action de ces espions gouvernementaux.

Profitant de l'absence de surveillance poussée depuis la Chine, les triades californiennes ont suivi leur propre chemin, et se sont trouvés deux nouveaux buts. D'une part aider leurs frères de Chine, à travers des manipulations politico-économiques de grande envergure ou des accords diplomatiques secrets entre groupes de pression, financiers, industriels et chefs des triades, à supprimer l'ennemi communiste. D'autre part, arriver à se séparer effectivement des dernières survivances de domination par les triades continentales, qui vue leur situation ne devraient plus trop donner leur avis sur les méthodes californiennes. L'oisillon compte désormais quitter le nid et voler de ses propres ailes.

Pour l'instant, les Bloody Threadz ne font preuve d'aucun autre désir que de se tailler un territoire aux dépens de certains gangs latinos ; la K16 essaie de dominer tous les types de criminalité maritime (en concurrence avec les yakusa et les Autorité sur ce point), et les buts de la Tsing Foo demeurent très mystérieux. Quelques spécialistes de feng shui, sourciers telluriques ou prêtres de la Congrégation des Liches parlantes, évoquent un contrôle total des souterrains de Los Angeles, première étape de leur domination de la Californie, puis du monde, à la tête de puissances anciennes cachées dans des temples antiques et secrets...

7. Activités

Traditionnellement, les triades s'occupent de jeu clandestin, de protection (parfois appelée racket), de prostitution et du marché de la drogue. Au XX^e siècle, toutes les guerres meurtrières ont permis l'apparition du marché de l'immigration clandestine, quand des milliers de Vietnamiens, de Chinois, de Coréens désargentés, étaient entassés dans des cales de bateaux, sans nourriture, sans air frais, sans hygiène, pour effectuer des traversées de plusieurs semaines vers des pays à l'image de paradis. Quand ils ne mouraient pas dans ces cales, les immigrants clandestins étaient soit découverts par les autorités du pays d'accueil et renvoyés fermement chez eux, soit exploités dans des ateliers clandestins pour finir de payer leur dette de transport...

Pendant les années 80, l'Asie se découvre une nouvelle vocation : la contrefaçon et le piratage. Les triades s'emparent rapidement de ces marchés et les dirigent intégralement. Ainsi, faux sacs, faux articles sportifs, faux appareils photo ou vidéo inondent les marchés européens et américains, en même temps que des copies de logiciels, de jeux vidéo, de cassettes, CD, DVD, etc.

Eh bien, au XXI^e siècle, on ne change toujours pas une équipe qui gagne. Les triades continuent dans tous ces secteurs d'activités, en les adaptant aux marchés visés.



UN MEURTRE DES TRIADES LE SERMENT DES TRIADES

1- Après mon entrée dans la société Hong, je dois traiter les parents, frères, sœurs et femmes de mes frères comme les membres de ma propre famille. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

2- J'aiderai mes frères à enterrer leurs parents et leurs frères en leur proposant et en leur offrant une assistance financière ou physique. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je prétends ne rien connaître de leurs difficultés.

3- Quand mes frères de Hong viendront chez moi, je leur fournirai gîte et couvert. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je les traite comme des inconnus.

4- Je reconnaitrai chacun de mes frères Hong quand ils feront les signes de reconnaissance. Si je manque à cette promesse, que je meure transpercé de myriades de poignards.

5- Je ne dévoilerai pas les secrets de la famille Hong, pas même à mes parents et frères de sang ou à mon épouse. Je ne dévoilerai jamais de secret contre de l'argent. Si je manque à ma promesse, que je meure transpercé de myriades de poignards.

La base de mon enquête. Un membre des triades n'est au final toujours qu'un simple être humain.

6- Je ne trahirai pas mes propres frères. S'il advient que j'en arrête un à cause d'un malentendu, je devrai le relâcher tout de suite. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

7- Je proposerai mon assistance financière à mes frères en difficulté, pour qu'ils puissent payer leur titre de transport, entre autres. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

Beaucoup de triades amettent aujourd'hui le passage sur le titre de transport, qui est une belle survivance du dernier millénaire. On remarque que ce passage ne fait aucune référence au transfert des richesses du bas de la hiérarchie vers le haut.

8- Que je meure transpercé de myriades de poignards si je fais le moindre tort à mes frères ou à mon Maître de l'encens.

9- Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si j'importune les femmes, sœurs ou filles de mes frères par mes assauts indécents.

10- Que je meure transpercé de myriades de poignards si je détourne de l'argent ou des biens appartenant à mes frères Hong.

La traîtrise mérite le plus grand châtiment, quelle que soit l'organisation (criminelle ou pas du moins) concernée.

11- Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je ne prends pas bien soin des femmes, des enfants de mes frères ou de toute chose qu'ils pourraient me confier.

12- Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si j'ai donné des renseignements inexacts me concernant pour être admis ce soir dans la société Hong.

On se méfie des taupes, qu'elles soient gouvernementales ou d'autres triades...

13- Que je meure transpercé de myriades de poignards si je change d'avis à propos de mon appartenance à Hong après ce soir.

Une fois dedans, c'est pour la vie. En plus, plus un membre vieillit, plus il progresse dans la hiérarchie.

14- Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je porte secrètement assistance à un non-membre ou si je vole mes propres frères.

Ce passage ne semble plus vraiment respecté, puisque l'on constate de nombreux rapports voire même des alliances entre différentes triades. Seule la Tsing Fao paraît encore très solitaire.

15- Que je meure transpercé de myriades de poignards si j'exploite à mon profit la faiblesse de mes frères et si je conclus avec eux par la force des marchés qui leur sont défavorables.

16- Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si, sans écouter ma conscience, je me sers à des fins égoïstes de l'argent et des biens de mes frères.

17- Si par mégarde, je me suis emparé de l'argent et des biens de mes frères à l'occasion d'un vol, je dois le leur rendre. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si j'ai la moindre intention de les garder.

18- Si je suis arrêté pour avoir commis un délit, je mérite un châtiment et ne dois pas laisser blâmer mes frères à ma place. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

Acceptation de la situation hors-la-loi par le membre. Une des explications de la difficulté à faire parler un prévenu appartenant aux triades.

19- Si l'un de mes frères a été tué ou arrêté ou encore s'il a dû quitter la région pour une longue période, je ferai ce qu'il faut pour aider sa femme et ses enfants qui pourraient en avoir besoin. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je prétends ne rien savoir de leurs difficultés.

20- Si l'un de mes frères s'est fait agresser ou réprimer par d'autres, je dois lui porter secours s'il a raison ou lui conseiller de sen tenir la s'il a tort. Si les autres l'ont insulté à plusieurs reprises, je préviendrai le reste de la confrérie et m'arrangerai pour l'aider financièrement ou physiquement. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je prétends tout ignorer de l'affaire.

La solidarité typique de ce milieu.

21- Si j'apprends que le gouvernement recherche l'un de mes frères arrivé d'une autre province ou d'autre-mer, je dois l'en informer immédiatement pour qu'il réussisse à s'échapper. Que la foudre s'abatte sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

Les transfuges de Chine arrivent souvent en Californie et ceux de Californie partent souvent se mettre au vert dans le pays de leurs ancêtres. Malgré la différenciation sensible entre les triades chinoises et californiennes, cette tradition reste vivace. Cf les rapports de police sur

les clandestins chinois capturés faisant partie des vieilles triades.

22- Je ne dois pas conspirer avec des non-membres pour tricher au jeu au détriment de mes frères. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je le fais. Vieilli. Cela date de l'époque où les jeux rapportaient une très grande partie de l'argent aux triades. Certaines triades ont remplacé « tricher au jeu » par mentir à mes frères, tout simplement.

23- Je ne sèmerai pas la discorde parmi mes frères en faisant courir de faux bruits à propos de l'un ou de l'autre. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je le fais.

24- Je ne prendrai pas la fonction de Maître de l'encens sans en avoir l'autorité. Trois ans après leur admission dans la société Hong, les membres loyaux et fidèles peuvent être promus par le maître ou par les autres membres. Que la foudre sabote sur moi cinq fois si je fais quoi que ce soit d'interdit pour accéder à un titre plus élevé.

25- Si mes frères de sang sont impliqués dans un conflit ou un procès avec mes frères de Hong, je ne dois me ranger dans aucun des deux camps mais je dois leur conseiller à tous de renoncer à leur action. Que la foudre sabote sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

26- Une fois entré dans la société Hong, je dois oublier toutes les rancœurs que j'ai pu nourrir auparavant contre mes frères. Que la foudre sabote sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

27- Je ne dois pas trépasser sur une terre occupée par mes frères. Que la foudre sabote sur moi cinq fois si, faisant semblant d'ignorer les lois de mes frères, je les bafoue.

Ce serment est toujours d'actualité, mais de manière beaucoup moins précise. Plutôt que le passage, il signifie aujourd'hui « ne pas faire empiéter ses affaires sur le territoire appartenant à d'autres ».

28- Je ne dois pas échanger ou vouloir partager l'argent ou les biens obtenus par mes frères. Que l'on me tue si j'ai de mauvaises intentions à cet égard.

29- Je ne dois révéler aucune des adresses où mes frères entreposent leurs richesses ni même entretenir de mauvaises pensées à ce sujet. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je trahis ce serment.

30- Je ne dois pas protéger les non-membres ni opprimer mes frères Hong. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je trahis ce serment.

On découvre ici un moyen de pression efficace contre les membres de triades (comme pour un peu tout le monde) : s'attaquer à leur famille pour les mettre en porte-à-faux vis-à-vis de leur appartenance à une triade. D'autres organisations criminelles (et parfois des flics) utilisent cette méthode.

31- Je n'opprimerai pas les autres et ne commettrai aucun acte inconsidéré ou violent en profitant de

l'influence de mes frères Hong. Je dois être content de mon sort et honnête. Que la foudre sabote sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

Paragraphe surprenant s'il en est. Cela doit servir à donner bonne conscience aux nouveaux soldats, comme un embrigadement.

32- Que la foudre sabote sur moi cinq fois si j'attente à la pudeur des petits garçons et petites filles qui font partie de la famille de mes frères.

Par contre, on s'en fout des gamins des autres ? Répugnant.

33- Je ne dois pas renseigner le gouvernement pour obtenir une récompense lorsque mes frères se sont rendus coupables d'une grosse faute. Que la foudre sabote sur moi cinq fois si je trahis ce serment.

He hé, ça a dû arriver en Chine pour qu'ils en fassent un principe.

34- Je ne dois pas prendre les femmes et concubines de mes frères ni commettre l'adultère avec elles. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je fais cela en connaissance de cause.

35- Lorsque je parle à des non-membres, je dois veiller à ne jamais utiliser de formules ayant cours dans la société de mes frères ainsi qu'à ne pas dévoiler des secrets de celle-ci car il pourrait en résulter des ennuis. Que je meure transpercé de myriades de poignards si je trahis ce serment.

Des ennuis ? Euphémisme gentillet : combien d'histoires de vengeance des triades sur la famille, soldat sacré-sainte, des membres qui les ont trahies.

36- Une fois admis à Hong, je serai loyal et fidèle, m'efforcerai de renverser Qing pour restaurer Ming en coordonnant mes efforts avec ceux de mes frères même si nous ne sommes pas membres de la même profession. Notre objectif principal est de venger nos Cinq Ancêtres. Survivance des temps anciens. Quoique certains indices me laissent penser que la vengeance des Cinq Ancêtres fait encore partie des buts actuels des triades ? En quel sens ? À travailler.

Pièce à conviction numéro 1798-C21. Dossier Lapan D, meurtre avec préméditation, torture.

Ce journaliste d'investigation menait une enquête sur le milieu des triades californiennes, et avait réussi à réunir ce texte. Les italiques en dessous de certaines entrées correspondent à certaines de ses observations.

David Lapan a été retrouvé par sa femme dans leur appartement, situé dans le Civic Center de Los Angeles. Les premières observations du médecin légiste arrivées sur les lieux indiquent que le sujet est mort étouffé par ses propres viscères, qu'il a dû avaler sous la torture. Il était attaché torse nu sur une chaise de son salon. Son abdomen présentait une incision transversale propre, pratiquée à l'aide d'un objet très branchant, comme un scalpel. Cette incision n'est pas la



cause de la mort du sujet. Le légiste s'est étonné du faible saignement qui engendré cette plaie, ainsi que de la maîtrise par lesquels les exécuteurs ont sectionné les viscères de la victime (ce qui aurait suffi en toute logique à le tuer rapidement, par contrecoup métabolique) avant de l'en nourrir. Le supplice a duré près de trois heures, enregistrées par les bourreaux sur un *HoloDvd* laissé comme avertissement.

Prenons l'exemple de la drogue. Le Triangle d'or (Birmanie, Thaïlande, Laos) continue à accueillir ses grands champs de pavot à opium, et des tentatives d'acclimatation de l'arbre à coca ont ponctuellement réussi. La production de drogue des seigneurs de la guerre et de la drogue, autrefois majoritairement consommée sur place, part désormais vers les veines et les narines de la Fédération Europa et de la Californie.

Dans le cas de la contrefaçon des produits audio-vidéo, les triades ont exporté le savoir-faire de certains de leurs experts vers la Californie, terre natale du cinéma. (Ah bon ? C'est la France ?) Ainsi, des réseaux de distribution parallèles, gérés par les triades et basés à Los Angeles, se chargent de vendre en *HoloDvd* les dernières productions cinématographiques avant même leur sortie en salle, avec les fameux bonus triple-X pour les petits pervers qui veulent voir leurs stars préférées dans des positions scabreuses.

Les triades californiennes tentent en ce moment de redonner un coup de fouet (sans jeu de mot) à leur département sexe, du fait de la concurrence en augmentation de la prostitution coréenne, et du retour en force des *latinas* sur le marché. Pour redevenir compétitives sur ce marché, elles instaurent une gamme *fashion* et *revival*, avec toutes les petites spécialités plus ou moins méconnues de l'érotisme chinois : boules de plaisir, doigts chinois, aphrodisiaques à base de sexe de tigre, de corne de rhinocéros blanc... Désormais, la prostitution à la chinoise est devenue synonyme de raffinement haut de gamme. Plus question pour les consommateurs de venir s'abandonner sur des corps d'enfants ; désormais toutes les jeunes filles et jeunes hommes sont des professionnels formés par les meilleurs maîtres de tantra, de psychologie, de sophrologie et de sexologie ; mis à part leurs vastes connaissances sur les façons de donner du plaisir, leur endurance et leur souplesse sont elles aussi redoutables... Autre preuve de l'évolution des triades : les douairières ridées si typiques qui veillent à l'entrée des bordels sont devenues des membres à part entière des triades californiennes.

La Chine a pour fierté d'être à l'origine des plus grandes inventions de notre ère : le papier, les nouilles, la poudre... et les triades s'enorgueillissent d'être aussi novatrices que leurs illustres ancêtres. Si l'on ajoute à

cela la folie plus ou moins douce de la Californie, le cocktail peut s'avérer détonnant.

Les triades californiennes prévoient de tester de nouvelles activités mais surtout d'en réhabiliter de plus anciennes. Ainsi, de nouveaux trafics d'esclaves se développent sur l'océan Pacifique, entre Chine et Californie ; de nombreuses sectes apocalyptiques ou New Age sont désormais dirigées par des gourous d'origine asiatique, et leurs revenus partent directement dans les coffres des triades ; le marché de la voyance et de l'envoûtement explose autour du Yijing et des mystérieuses révélations des trigrammes...

8. Rites et coutumes

Les triades sont des organisations fortement influencées par les anciennes coutumes et très portées sur l'aspect mystique. L'initiation d'un nouveau membre marque fortement cette personne et l'introduit dans un monde occulte, plein de secrets, de mystères, et de non-dits.

Dans les triades les plus traditionnelles, tout membre potentiel est désigné et vanté, devant le Maître de l'encens, par l'une de ses connaissances qui fait déjà partie de la triade. Les membres potentiels doivent déjà avoir prouvé leur valeur dans leur vie de tous les jours : obéissance à leur famille, volonté inébranlable, réussite sociale, courage exceptionnel... Si le Maître de l'encens pense que la personne proposée est valable pour la triade, il demandera à son futur parrain de l'interroger en douceur sur ses sentiments à propos des triades (bien que celui-ci soit en général positif, car nulle personne n'oserait présenter un nouveau qui ne les connaîtrait pas ou pire, les méprisait !). Une fois cette dernière vérification effectuée, la véritable initiation commence.

Le futur membre est amené par son parrain devant le Maître de l'encens. Il doit faire preuve d'humilité et démontrer son infériorité, en se mettant à genoux, en ne croisant jamais le regard de son supérieur et en ne parlant que lorsqu'il y est invité. Suit la phase de purification, un nettoyage à la fois physique et spirituel du futur membre. Dans le cas de certains candidats au passé trouble, un sable très abrasif est parfois préféré à l'eau, pour marquer dans la chair le changement profond de la personne.

Ensuite suit le serment aux 36 principes, dont le nombre correspond aux chambres du temple Shaolin, origine historique et légendaire des cinq premiers fondateurs des triades. Plusieurs versions du serment existent aujourd'hui, abâtardies, transformées, ou au contraire très précisément entretenues, suivant l'attachement aux traditions et l'ancienneté de la triade concernée.

Un membre des triades évolue typiquement dans sa hiérarchie en fonction du temps qu'il aura passé à son service, de son expérience, et de sa réussite dans ses entreprises criminelles. À part les postes des dignitaires décrits plus haut, tous les membres d'une triade réfèrent aux autres membres selon l'un de ces deux termes : « *Ta Lo* » (grand frère) ou « *Sia Lo* » (petit frère), la

forme chinoise n'étant conservée que dans les triades les plus traditionnelles. Les grands frères sont les anciens membres, qui proposent du travail, offrent leur protection et donnent des conseils aux petits frères ; et les petits frères leur rendent loyauté, soutien et leur donnent de l'argent en échange. Cette relation entre membres, la plus importante, supprime toutes les autres en cas de litige. Un petit frère devient grand frère à partir du moment où il s'occupe personnellement d'un autre membre. Il peut exister plusieurs niveaux de grands frères entre le chef d'une triade et le plus insignifiant de ses membres. Par exemple, les Bâtons rouges des triades Bloody Threadz seront considérés les grands frères de leurs soldats, et considéreront comme leur grand frère le chef de la triade.

Toutes les triades utilisent des codes de reconnaissance plus ou moins évolués et discrets en fonction de l'image qu'elles représentent. La Tsing Foo et les Bloody Threadz représentent les deux extrémités d'un même spectre de possibles.

Les Bloody Threadz sont reconnaissables à leurs vêtements de cuir noir moulant, à leurs mèches rouges, à leurs tatouages de caractères chinois à la naissance du cou, de la nuque ou juste sous l'oreille, et à leur air supérieur, même quand ils se trouvent dans une situation désespérée. À la manière des gangs de Los Angeles, les membres de cette triade pratiquent les arts du graffiti pour marquer leur territoire. Parmi les graff les plus communs, les dragons (sans blague...) et les animaux pourvus de dents ou de griffes (tigres, lions, chats...), le yin-yang où le noir est remplacé par du rouge, quelques symboles chinois ou voulant le paraître. Les membres les plus importants de la triade n'arborescent pas leur identité avec la même arrogance crasse que les soldats du bas de l'échelle car ils évoluent souvent dans des milieux plus feutrés : salons gouvernementaux, salles de réunion de multinationales voire le milieu artistique. Ils préfèrent les costumes de soie noire froissée et les broderies plutôt que le cuir, et les allusions discrètes au sang sur leurs tenues ou dans leur propos. Beaucoup de ces Bloody Threadz de salon sont en fait considérés comme précurseurs d'une nouvelle mode, mêlant gothique et mythologie chinoise.

Les membres de la Tsing Foo sont bien plus discrets. Comme signes de reconnaissance, ils utilisent les fragrances subtiles du jasmin, du nénuphar, du lotus ou les fumées d'encens ; les symboles discrets sur les vêtements, comme des fleurs de lotus, des papillons, des arcs-en-ciel ; les gestes furtifs comme le moindre mouvement de l'iris ; et quelques codes savamment intégrés dans les conversations les plus anodines. Discretion absolue est le maître mot des membres de la Tsing Foo. Les non-membres ont toutes les difficultés du monde à repérer les adeptes de cette triade-secte, tout comme certains nouveaux venus. Certains murmurent même que ses dignitaires seraient capables de changer d'apparence à volonté,

mais nul doute que ces racontars ont été propagés par la Tsing Foo : le mystère est une bonne chose pour se protéger des jaloux.

9. Présence à Los Angeles

9.1. Grand-père Fu Chan Bu

Le grand-père Fu Chan Bu est un vieil homme bien mystérieux. Il ressemble à une pomme ridée vieille de 90 années, porte ses minces cheveux blancs en chignon sur le haut de son crâne, et a les lobes de ses oreilles si étirés qu'ils frottent sur ses frères épaules. Des yeux blancs révèlent sa cécité à ses interlocuteurs ; il s'aide dans ses déplacements d'une canne de bambou toute fine et tordue. Il reste assis dans un antique fauteuil de rotin, posé dans un coin sombre de sa boutique de Chinatown, à fumer une pipe à eau d'où émanent d'étranges fumeroles, tandis que quelques boutiquiers-étudiants s'occupent de vendre ces articles de magie chinoise dont tous les cadres New Age de Downtown sont absolument friands. En fait, grand-père Fu Chan Bu n'est pas du tout aveugle, mais quand il s'est approché de la cinquantaine, une étrange maladie a décoloré ses yeux. Membre d'une triade depuis son adolescence, il connaissait l'intérêt de paraître plus faible, aux yeux de ses ennemis, qu'il n'était en réalité. Il s'est donc entraîné pendant de nombreuses années à ne pas réagir aux stimuli visuels pour crédibiliser ce handicap.

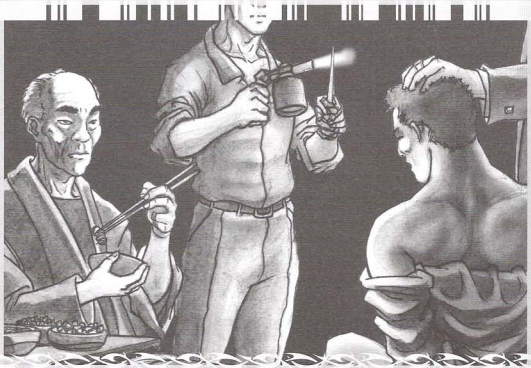
Ancien Maître de l'encens de la triade Fédération Wo, Fu Chan Bu s'est installé à Los Angeles sur les ordres de ses chefs à la fin des années 90. Sa mission était de fédérer la Fédération Wo californienne sous son égide, pour tuer dans l'œuf les premières velléités d'indépendance. Il occupa le poste de Chef de la montagne à Los Angeles pendant une dizaine d'années, durant lesquelles il accumula contacts et informations sur toutes les triades américaines. Cette somme de connaissances lui permit de comprendre que le fossé culturel entre les nouvelles et anciennes générations était désormais trop important pour être comblé. Les triades californiennes devaient à la fois se séparer de leurs homologues chinoises, et laisser la jeunesse prendre son propre essor.

Entre les années 2010 et 2020, il réussit à dissoudre la Fédération Wo californienne, alors très importante, à orienter les futurs nouveaux gangs-triades en plaçant à leur tête des pions inconscients, et à s'entourer des plus fins psychologues, stratèges et diplomates de la vieille garde. C'est ainsi que Los Angeles assista pendant les années 20 à la disparition progressive des triades traditionnelles chinoises (Sun Yee On, 14K, Bambou uni, Bande des quatre mers, Fédération Wo), et à la naissance des nouvelles triades dont les plus importantes : les Bloody Threadz, la K16 et la mystérieuse Tsing Foo. Aujourd'hui, grand-père Fu Chan Bu cumule deux titres dans sa triade : Maître de l'encens et Chef de la montagne. À cette seule différence que sa triade n'appelle pas





58



ainsi son chef : elle préfère le nommer Papillon aux ailes d'acier. Oui, ce grand-père aveugle et chenu est bien le chef suprême de la Tsing Foo.

Au sein même de sa triade, on dit que le Papillon posséderait des pouvoirs magiques hérités des âges mythologiques de la Chine ou qui lui auraient été directement enseignés par l'un des Cinq Ancêtres... En effet, Fu Chan Bu est réputé pour ses lubies et ses comportements insolites, ainsi que pour ses décisions étranges. Entre les rumeurs d'une fille aux yeux verts qu'il désirerait épouser, d'une quête pour ressusciter les dragons, de ses recherches de Shangri-La ou d'une potion d'immortalité, le fait qui étonne le plus ses subordonnés est sûrement le moins ésotérique : Fu Chan Bu n'a jamais permis ni proposé à aucun membre de sa famille d'entrer dans sa triade, certains disent pour les protéger, d'autres par ce qu'il ne fait pas confiance à son propre sang, à cause d'une sombre prophétie...

Aujourd'hui, ses propres fils sont morts, parfois dans des circonstances troublantes ; ses petits-fils ont atteint des postes respectables dans la société chinoise de Los Angeles ; et il emploie de temps à autre les plus jeunes de ses lointains descendants dans sa boutique de magie, pour leur donner un peu d'argent de poche et le goût du travail et surtout, surtout, éviter qu'ils ne traînent dans les rues...

9.2. Les Tigres hurlants

Même le grand-père le plus vigilant ne peut pas réussir à surveiller toute sa famille. En particulier s'il ignore tout des amours extraconjugales de ses petits-fils... et même le chef de la Tsing Foo ne peut pas être au courant de tout.

Trois garçons et une fille, dont les âges varient de 15 ans à 19 ans, constituent le petit gang des Tigres hurlants, affilié à la triade Bloody Threadz. Il s'agit d'Anthony (19 ans), de Teddy (18 ans), de Maggie (17 ans) et de Lou Lung (15 ans) ; ces quatre jeunes gens sont nés de la même mère, mais aucun d'eux ne connaît leur père. Ils ont vécu toute leur enfance dans Chinatown, à l'abri du besoin mais toujours conscients de l'absence paternelle et du mystère qui entourait l'identité de ce père absent. Et à chaque fois que les enfants interrogeaient leur mère à ce sujet, ils ne pouvaient que remarquer ses tremblements incontrôlés et la sentaient terrorisée par nul ne sait quelle menace mystérieuse.

Le père des quatre jeunes gens est un petit-fils de Fu Chan Bu, bien conscient du sort que son grand-père lui réserverait s'il apprenait ses incartades de jeunesse ; sans oublier les problèmes que cela risquerait de lui créer dans sa propre famille, car sa femme est très jalouse, une vraie harpie... L'homme a donc décidé de ne jamais révéler son identité à ses bâtards et l'a aussi interdit à son ancienne maîtresse. Pour s'assurer de son silence, il lui verse, chaque mois depuis dix-neuf années, une pension mensuelle conséquente, toujours accompagnée d'une lettre contenant des menaces explicites si jamais elle craquait...

Les Tigres hurlant vivent désormais une vie d'adolescents typiques des classes moyennes, partagés entre la vie lycéenne, les petits boulots pour se faire un peu d'argent de poche et le regroupement en gang, autant un effet de mode qu'un symbole d'existence crié à la face du monde des adultes. Habiles dans leurs manigances, les Tigres hurlants trempent dans ces petits trafics typiques de Chinatown : jeux vidéo ou HoLoDvd pirates, un peu de

vente de screen-freaking et quelques trafics de matériel informatique ou électronique. Rien de bien grave, en somme, mais c'est bien ce genre d'activité qui fait sombrer les jeunes dans la spirale du crime. Sans vouloir jouer les alarmistes...

Et par leur habileté, les Tigres hurlants ont attiré l'attention d'un Ta Lo des Bloody Threadz, qui compte exploiter les liens de loyauté indéfectibles unissant les quatre membres de ce gang familial. Ce Ta Lo, nommé Johnny « Lucky » Fuong, est un arriviste de la pire espèce, arrivé à ce poste par piston de son propre grand-frère (avec qui il couche...), qui tyrannise et exploite ses petits-frères pour son seul profit. Dernièrement, Johnny Fuong s'est mis en tête de découvrir la véritable identité du Papillon aux ailes d'acier, à cause des reportages télé sur les jeunes fous qui le recherchent. Il a estimé que ce genre d'informations pouvait se monnayer très cher, point sur lequel il n'a pas tort : il a donc décidé d'infiltrer des taupes dans la Tsing Foo. Entreprise difficile s'il en est.

Mais Lucky Fuong a récemment fait la connaissance d'un vieux monsieur qui tient une boutique de produits aphrodisiaques chinois ou de trucs du genre, qu'il soupçonne de connaître quelques membres de la Tsing Foo. (Suivons un instant son raisonnement : « il est vieux, il parle américain avec un accent affreux, il trempe dans les choses magiques, nul doute que le vieux doit connaître la Tsing Foo : les types au courant lui ressemblent toujours dans les films... c'est quoi son nom déjà au vieux ? Ah oui... Fu Ban Chou ou pas loin... »). Fuong a donc décidé d'envoyer les quatre adolescents travailler pour le vieillard (ou au moins essayer de travailler pour lui), en leur ordonnant d'accéder à tous ses ordres, ses désirs et ses caprices pour gagner sa confiance.

C'est assez surprenant, au final, que les quatre jeunes gens aient tous réussi à entrer au service du vieux, même si ce n'est qu'à temps partiel. Et si le vieux Fu apprécie bien les garçons pour leur sérieux et leur disponibilité, c'est bien la jeune Maggie et ses jolis yeux verts qu'il préfère...

LES CARTELS

1. Histoire des cartels

Le mot cartel est associé à l'univers de la drogue dès le début du XX^e siècle, en 1920 plus précisément. Il désigne l'organisation internationale dirigée par Hefti Müller (chimiste) qui se consacre à la production de dérivés d'héroïne. Entre 1929 et 1941, il existe sous contrôle de la SDN un cartel officiel de la morphine. L'histoire des cartels les plus connus du public, ces congrégations régionales de trafiquants de drogue d'Amérique du Sud, ne peut être dissociée de leur activité de production et de vente de drogue, en particulier de cocaïne et de marijuana.

La cocaïne est issue de la feuille de coca, « arbre par excellence » dans le dialecte aymara. Si elle fait partie du

quotidien des paysans andins depuis plusieurs millénaires, elle n'atteint l'Europe et les États-Unis que vers le milieu du XIX^e siècle. Très rapidement les propriétés anesthésiques, vasoconstrictives et euphorisantes de son principe actif l'incluent dans la pharmacopée occidentale. Pourtant, en 1916, après de nombreux cas d'overdose et de dépendance avérée, les riches nations industrialisées décident d'interdire ce produit : il est classé au rang de drogue, où il rejoint l'opium. Mais la poudre de coca est déjà devenue une mode : le paradis blanc de l'aristocratie des années 20 et 30. À cette époque, la production dans les pays d'Amérique Latine reste une affaire de petits producteurs.

Les années 50 voient un premier grand essor de la production de cocaïne. Les petits propriétaires colombiens et boliviens des années 30 se sont énormément enrichis grâce à ce marché interdit mais lucratif. Ils règnent désormais sur de petites régions de leur pays, comme des seigneurs médiévaux sur leurs serfs. En s'intégrant dans la vie politique locale, la distinction avec le crime organisé se fait plus trouble. Vers la fin des années 50 et le début des années 60, certains services secrets gouvernementaux (qui a dit la CIA ?) manipulent et « commercent » avec ces producteurs pour financer leurs propres projets (la déstabilisation du Cuba castriste, en particulier).

Les années 70 sont le théâtre du deuxième essor de la cocaïne. Comme dans les années 30, la « divine coco » réapparaît en tant que drogue de réjouissance, réservée à une certaine « élite » bien éloignée des babas cool. Les cartels colombiens se dévoilent peu à peu sur la scène publique. Des noms de villes colombiennes, Cali, Bogota et surtout Medellin, commencent à devenir plus familiers, sans pour autant apparaître dans les dépliants touristiques. En cinquante ans, la cocaïne se démocratise ; sa production quadruple (passant d'environ 250 tonnes au début des années 50 à plus de 1 000 tonnes vers l'an 2000), tandis que le prix du gramme chute d'autant (une centaine de dollars en l'an 2000). Cette évolution du marché entraîne une transformation de la chaîne de production. Les petits producteurs des années 30 sont en effet devenus de véritables barons sud-américains du narco-traffic, qui corrompent les officiels du gouvernement, noyautent les forces armées ou révolutionnaires, et « purgent » en assassinant tous les gêneurs : d'autres trafiquants, mais aussi des juges, des politiciens, des policiers ou des journalistes.

Une fois débarrassés du bloc communiste, les USA identifient ces narcotrafiquants violents comme une nouvelle menace dont il convient de s'occuper immédiatement pour préserver leur belle nation, et accessoirement le monde. Utilisant la carotte et le bâton de leur économie surpuissante, ils convainquent les États d'Amérique du Sud de lutter activement contre les cartels : les USA fournissent de l'argent, des conseillers géopolitiques et militaires, du matériel (exfoliants, armes), et des programmes d'aide à la restructuration des cultures traditionnelles (c'est-à-dire comment réapprendre à cultiver des ananas et se faire trois sous, là où la coca en rapportait cent fois plus). Un réel effort de guerre gouvernemental réduit



l'étendue des cartels en Colombie, mais ceux-ci se cachent puis se ressoudent très rapidement, ou s'expatrient vers le Brésil et le Venezuela (qui ne sont alors que des débutants sur ce marché).

Le début du troisième millénaire marque l'apparition du quetz et une certaine perte de vitesse de la cocaïne. Pour éviter de perdre une manne financière non négligeable, les narcotrafiquants retravaillent leur com' sur ce produit. Désormais, la cocaïne est une drogue très facilement accessible, une sorte de tremplin destiné aux ados désistant s'aventurer pour la première fois dans l'univers des trips ; d'ailleurs, suite aux restructurations marketing, on l'appelle désormais aussi quetz, bien qu'elle soit très différente du quetzalcoat original. D'un autre côté, la cocaïne entre toujours et de plus en plus dans la composition de cocktails aux effets détonants.

En Colombie, deux guerres, dont les buts réels s'éloignent probablement de la guerre aux narcos, laissent derrière elles un pays exsangue. D'autant plus que les pays voisins ont su profiter de cet épisode sanglant pour promouvoir leurs propres réseaux et remplacer certains cartels colombiens ravagés. Mais, comme un phénix blanc renaissant de ses cendres, la production de poudre se relance. Un nouveau cycle se met en place, les petits producteurs redevenant peu à peu grands patrons... D'anciens petits cartels prennent une importance croissante (Valle del Cauca, la Guajira,...). À quand une troisième guerre colombienne, une troisième mascarade ?

Le Mexique suit, avec un peu de retard, une route parallèle aux pays andins, tout en ayant historiquement sa production de drogue sur la marijuana (une estimation de 3 400 tonnes produites pendant l'année 1996). Mais un autre spectre blafard rôde au Mexique ; dès la fin de la deuxième guerre mondiale, les USA et le Mexique avaient conclu un accord sur la production de pavot à but médical. Pourtant, au vu de son rapport qualité/prix, certains producteurs se sont de plus en plus intéressés à la production de pavot destiné à la transformation en héroïne. Finalement, le Mexique développe un marché nouveau dans la macro-économie américaine de la drogue. D'une part, il continue à assurer ses propres productions (marijuana et de plus en plus de pavot-héroïne), d'autre part il occupe une position de passeur de drogue à destination des USA pour les autres pays d'Amérique Centrale et du Sud. Les cartels mexicains suivants sont ceux que l'on retrouve le plus souvent dans les rapports officiels : Guadalajara, du Golfe, de Ciudad Juarez, de Sinaloa, de Tijuana ou de Jalisco.



1.1. Réorganisation générale

Lors des premières guerres colombiennes (2003-2012), de nombreuses exploitations autrefois gigantesques de coca, de marijuana, de pavot, ont été complètement dévastées. Les narcotrafiquants remettent alors au goût du jour un vieux dicton : « Pour vivre heureux, vivons





DES VACANCES DANGEREUSES !

Tous les narcos se sont engagés sur un accord de non-agression... dont ils profitent tant que chacun reste dans sa propre région. Tout déplacement à l'extérieur peut être considéré comme une tentative d'extension de son territoire, et donc comme une provocation visant le cartel qui domine la zone traversée. En ce cas, l'accord est considéré comme nul, et le narco-trafiquant téméraire devient une cible comme les autres.

Javier Moreno de Chuevas, un narco-trafiquant d'une petite province du Pérou, a trouvé une parade un peu ridicule, mais efficace. Il a prévenu deux de ses collègues narco-trafiquants du Mexique, dans la région de Cancun, qu'il venait passer les vacances de telle date à telle date avec ses gosses et sa femme, qu'il ne comptait pas travailler durant le séjour, et qu'il était même prêt à se payer pour assurer sa protection et celle de sa petite famille. Précaution utile, car ses gardes du corps locaux lui ont évité de succomber à deux attentats à la limousine piégée...

Olivia Fuentes y Almuzara contacta les services de police du LAPD en 2029 pour qu'ils protègent son mari, narco-trafiquant costa-ricain notoire, lors de son passage à Los Angeles. Elle accepta en échange de révéler quelques informations sur les accords secrets passés entre les gangs californiens et les cartels. Son mari a survécu à son voyage d'affaires ; elle n'a pas survécu à sa trahison.

cachés ». Les producteurs réduisent donc parfois la taille des parcelles (ce qui réduit aussi forcément la productivité) ou élaborent des méthodes de dissimulation anti-satellites. Le moyen le plus facile consiste finalement à étendre au-dessus des cultures de gigantesques filets de texture ligneuse, composés de matières végétales typiques de la région, assez opaques pour cacher aux yeux des satellites les productions du dessous, mais assez transparents pour que le soleil puisse baigner les feuilles bénies. Seules des reconnaissances par des avions volant à basse altitude peuvent mettre à jour la supercherie, mais des batteries de lance-missiles légers prévues aux abords des plus grands filets dissuadent aisément les pilotes de touter la cime des arbres.

Les narco-trafiquants ne doivent plus seulement protéger leur fonds de commerce, mais aussi et surtout s'inquiéter de leur propre sécurité. Suite à cette guerre et à l'action de démantèlement de leurs réseaux menée conjointement par leur gouvernement et les services anti-drogue américains, les narcos pourchassés doivent soit se terrer et attendre la fin de l'orage, soit s'assurer de ne pas tomber dans les mailles des nombreux filets tendus sur leur chemin. Les trafiquants, déjà adeptes convaincus

de la corruption, décident de se payer de nouvelles nationalités et des immunités diplomatiques à foison. C'est ainsi qu'apparaissent au cours des années 2010 des tonnes de diplomates sud-américains (ou l'inverse), ou des tripotées de Suisses-Colombiens, San-Marina-Bolivien ou Vaticano-Mexicains. Profitant du répit d'après-guerre, une zone franche de la drogue se développe depuis la péninsule mexicaine du Yucatan jusqu'au Pérou et au Brésil. En même temps, les cartels cherchent à diversifier leurs activités et à intensifier des secteurs autrefois accessoires (trafic d'organes, d'animaux, d'athlètes ou d'antiquités). De leur côté, les cartels mexicains organisateurs d'émigration clandestine s'évertuent à dépeupler leur pays et à ruiner les « dos mouillés »...

Les USA lancent la deuxième guerre colombienne en 2018. Elle représente une nouvelle tentative de réguler un marché qui empoisonne leur territoire ; pourtant la communauté internationale leur a longtemps expliqué que c'était directement chez eux qu'un effort de guerre devait être fait contre la drogue... Six années d'enlèvement. Une habitude pour les États-Unis... mais la Colombie mettra beaucoup de temps à se remettre.

En 2025, ce sont les États d'Amérique Centrale qui doivent supporter les affres de la guerre. Les narcos de tous les pays se jettent dans un conflit meurtrier pour le contrôle des points stratégiques de transit. Les USA participent à cette guerre, non à cause d'un désir atavique de toujours se montrer sur le devant de la scène (quoique...), mais pour sauvegarder les intérêts de Time-Warner-Vivendi, propriétaire du Salvador. La cruauté et la violence extrêmes des champs de bataille calment rapidement les belligérants : nul besoin de décimer des populations pour asseoir leur domination. A l'issue d'un sommet secret en territoire (presque) neutre à l'appel des gros gangs importateurs de Los Angeles, tous les narcos du Mexique, d'Amérique Centrale et d'Amérique du Sud se partagent assez équitablement les territoires dans leurs pays d'origine, et l'on assiste même à plusieurs alliances entre producteurs et passeurs. Les cartels arrivent à un accord mutuel de non-agression pour protéger leur peuple ; dans la même lancée, les gangs s'attribuent un contrôle quasi-direct de la réception de la drogue et de la revente du demi-gros et du détail à leurs propres acheteurs. Les autres trafics (organes, animaux, prostitution et antiquités) restent totalement sous le contrôle des cartels.

1.2. Géopolitique et lutte anti-cartels

Ces rumeurs d'accords et de paix n'enchantent pas particulièrement les responsables des services de la DEA américaine. Une organisation bien établie en amont de la chaîne de production signifie plus d'efficacité en aval, et par conséquent plus de drogue sur leur territoire. Or, comme dans les années 2010, les décideurs politiques américains préfèrent exporter la guerre vers la « source du mal », qui ne peut d'ailleurs qu'être étrangère. Comment ? Travailler sur l'aspect social, sur l'éducation, œuvrer pour le bien-être du peuple nord-américain ? Baratin communiste (il y a encore des survivances). À quoi





cela pourrait-il bien servir ? Des bruits de couloirs au Congrès, à la Maison Blanche, au Pentagone, laissent entendre qu'une prochaine guerre serait en préparation...

Du côté californien, même si les crédits débloqués ne sont pas suffisants, force est de constater que les efforts anti-drogue se concentrent bien plus sur la lutte interne. Les autorités suivent un triptyque de principes : Prévention/ Information/Santé. Il s'agit d'intégrer de plus en plus de raupes dans les réseaux californiens et de réaliser de grands coups de filet, d'éduquer la population (témoignages d'anciens drogués, reportages-choc, etc.) ou encore de créer des structures de soin pour les toxicodépendants. Grâce à ses sources aux USA, le gouvernement de Californie craint que la situation en Amérique du Sud ne dégénère à nouveau, et redoute les répercussions sur la jeune nation.

Il faut noter que l'attention de ces pays se porte essentiellement sur le trafic de drogue. Par conséquent, les crédits pour la lutte contre la prostitution, les malversations financières dans le milieu sportif ou les autres trafics (d'organes, d'animaux, d'antiquités) ne bénéficient pas du dixième des crédits alloués à la lutte anti-drogue.

Au Mexique, les cartels profitent des accords de l'ALENA (Accord de Libre Echange Nord-Américain, aussi appelé NAFTA : North American Free Trade Agreement) avec les pays d'Amérique du Nord pour soutenir leurs trafics. Si les autorités déclarent leur opposition farouche aux narcos, nul n'est dupe du fait que les chefs des cartels possèdent des appuis solides dans le gouvernement, quand ils n'en font pas eux-mêmes partie. À noter que la drogue, toujours prépondérante dans ces organisations, est désormais appuyée par d'anciens trafics marginaux : clandestins, animaux et organes. Les narcos mexicains s'occupent en partie des convois pour leurs alliés sud-américains, tandis qu'une autre partie est gérée par des membres de gangs multinationaux (Dieciocho, MS13, Aztec Mafia, etc.) intégrés aux organisations locales. La prostitution continue à rapporter de gros sous aux cartels : les stations balnéaires du Mexique constituent une destination pleine de charme pour beaucoup de pédophiles et de pervers lassés des yeux bridés.

Dans les pays d'Amérique Centrale et du Sud, l'heure est à la reconstruction et à la restructuration. Les derniers cartels de Colombie, de Bolivie, du Pérou, les nouveaux du Venezuela et du Brésil, principaux producteurs de coca, travaillent conjointement avec leurs associés mexicains pour convoier la drogue vers leurs marchés les plus florissants : Californie, États-Unis, Chine et Japon. Quelques officiels des gouvernements de ces pays recherchent activement des contacts et des alliés dans la communauté internationale, pour les préserver d'une nouvelle attaque directe ou indirecte des États-Unis. Pour l'instant, l'Asie fait la sourde oreille, la Fédération Europa s'en contrefiche éperdument, l'Afrique a d'autres chats à fouetter, et l'Océanie fait face à de nouvelles dissidences. Seule la Californie semble prêter une oreille attentive aux requêtes des politiciens non corrompus et prépare en secret quelques accords commerciaux et industriels. De façon

plus anecdotique, on assiste à une résurgence des pilliers de tombes et de ruines : les vieilles précolombiennes, destinées à des collections privées, représentent en ces temps difficiles un gros bonus pour les peones qui n'ont plus que des terres empoisonnées à « cultiver ».

2. État actuel

La zone d'influence des cartels correspond principalement aux zones qu'ils occupent géographiquement et historiquement, ainsi qu'à tous les endroits où la communauté de langue hispanique est particulièrement présente : Amérique Centrale et Latine, Californie, Golfe du Mexique jusqu'à la Floride, Caraïbes (un peu moins, à cause de la forte présence de posés jamaïcains et des congrégations vaudoues) et l'Espagne de la Fédération Europa. Cette influence s'exerce à tous les échelons de la hiérarchie sociale, depuis les petites gens comme les paysans producteurs de coca, les gangs des *comuneros* (banlieues miséreuses) ou les immigrés clandestins, jusqu'aux plus hautes strates de la jet-set internationale, à l'image d'Ana Lisa Prisco (cf. Lignes Blanches).

Les cartels disposent de vastes ressources financières. En plusieurs décennies de constante progression, le marché de la drogue a permis d'engranger des sommes fabuleuses sur des comptes en banque de toutes nationalités, avant ou après blanchissement. Malgré les guerres successives, la production de drogue n'a cessé d'augmenter, et la caisse enregistreuse de sonner.

Les chaînes d'exploitation s'étendent des paysans dont la survie dépend de la coca ou du chanvre indien aux narcotrafiquants milliardaires. Si une estimation doit être faite du nombre de personnes travaillant directement pour les cartels en 2030, Amérique Latine et Centrale confondues, les chiffres varient entre 200 000 (sources de l'ONU) et 500 000 personnes (chiffres DEA). L'étendue des contacts dont disposent ces organisations permet aisément de doubler ces chiffres si l'on inclut le nombre de personnes liées indirectement aux cartels (politiciens corrompus, banquiers, avocats, dealers indépendants, etc.). Du point de vue matériel, les cartels s'intéressent de près, en cette ère technologique, à toutes les innovations chimiques, biochimiques, génétiques, et à tous les nouveaux moyens de transport, surtout s'ils allient rapidité, fiabilité et discrétion.

Les cartels sud-américains entretiennent des rapports d'affaires fructueux avec les mafias des autres continents. Par exemple, ils partagent avec les mafias italiennes le marché de la drogue sur la Côte Est américaine. Ils se servent de convoyeurs russes pour inonder le marché européen et moyen-oriental. Une ouverture s'est même récemment faite avec les yakusa, qui récupèrent des cargaisons en Californie ou à Hawaï pour les acheminer vers le Japon, la Corée, la Chine méridionale et l'Océanie. En ce qui concerne la gestion des marchés éloignés (hors Amérique), les cartels éreintés par plusieurs années de guerre préfèrent négocier avec les autres organisations plutôt que de se lancer dans des guerres territoriales trop dures. Les seuls véritables

adversaires des cartels sont les triades d'Asie. En effet, si la forme de ces deux organisations diffère grandement, le fond reste sensiblement le même. Activité principale : des puissants exploitent le peuple (qu'ils protègent un peu aussi, par la même occasion) pour la production de drogue ; activités secondaires : ces organisations criminelles tirent profit des goûts de la population (sport, jeux d'argent,...) ou des attraits d' la région (faune, antiquités), histoire de se diversifier et de garder des portes de secours en cas de coup dur.

3. Organisation

Il existe au moins un dirigeant à la tête de chacun des cartels, ce qui fait au minimum une cinquantaine de chefs pour l'ensemble de la zone Mexique-Pérou-Brésil. La plupart de ces chefs disposent aussi d'un emploi « normal » dans les échelons supérieurs du gouvernement de leur pays, pratiquent une profession libérale ou travaillent en tant que PDG de leurs propres entreprises. Beaucoup d'entre eux font encore partie de l'armée (colonels, généraux) ou des forces rebelles si courantes dans ces pays.

Chacun de ces dirigeants supervise sa propre organisation, sa propre région, à la tête d'un conseil de lieutenants issus le plus souvent de sa propre famille. Tout comme les chefs, ces lieutenants occupent souvent des postes importants dans la politique, la finance ou l'armée.

Les cartels sont de véritables mafias. Leurs chefs, leurs sous-chefs dirigent leurs troupes avec une violence extrême, préférant régner par la terreur plutôt que par le respect dû au supérieur. Ils s'appuient à leur tour sur un ensemble de subordonnés brutaux, connus pour leurs méthodes expéditives et cruelles. Combien de pères ayant trahi l'organisation ont vu leurs enfants torturés, leurs femmes violées, leurs bébés égorgés devant eux, avant de subir eux-mêmes des tourments inimaginables... Autrement, les traites étaient jetés aux cochons, mais aujourd'hui, on les retrouve par petits bouts un peu partout dans le monde : ils constituent une bonne part de la matière première pour l'exportation d'organes. Quand un type s'amène chez vous avec une trousse à outils et quelques boîtes cryogéniques, ce n'est pas très bon signe... On appelle les exécuteurs de ces basses besognes les *escuadros* (équarisseurs). En général, une petite escouade d'hommes de main les accompagnent, armés d'antiques AK-47 ou de M-16 récupérés sur les rares soldats américains tombés pendant les dernières guerres. Par extension, les *escuadros* se chargent aussi de superviser les laboratoires, les grandes plantations, les animaleries et les musées clandestins.

Autour de cette structure gravitent quelques électrons libres, des avocats, des banquiers, des tueurs à gage, des revendeurs indépendants. Toutes ces personnes ne disposent de contacts qu'avec une ou deux personnes de l'organisation, jamais plus. Cette forme de cloisonnement protège le cartel en cas de problème avec les autorités (ou d'altercations entre organisations).

À l'étranger, la même structure générale est adoptée : un chef, deux ou trois lieutenants, cinq ou six *escuadros*

(souvent moins extrêmes qu'au pays, ça attirerait trop l'attention), et quelques poignées d'hommes de main. À la seule différence qu'aucun chef de cartel ne dirige directement les opérations de son organisation à l'étranger. Par contre, le responsable local, même s'il a toute latitude pour mener ses affaires, répond directement de ses actes devant le chef du cartel concerné ; et tous savent qu'en cas de mauvaise gestion, les narcos du pays se montrent assez durs... Les chefs des cartels utilisent souvent un *escuadrador* de confiance comme taureau dans leur organisation à l'étranger ; en cas de problème (en particulier de trahison, que ce soit aux flics ou à une autre mafia), cet *escuadrador* dispose des pleins pouvoirs pour se débarrasser du ou des gèneurs. La Californie constitue un cas un peu particulier : des chefs issus des gangs latinos les plus importants (MS13, Dieciocho par exemple) se trouvent à la tête des chapitres locaux des cartels, et gèrent les affaires davantage en fonction des intérêts de leur gang que des désirs des narcotrafiquants bloqués à l'étranger.

Si les cartels visaient il y a encore une vingtaine d'années à créer un empire mondial de la drogue, les guerres successives les ont ralentis, sans toutefois les anéantir totalement. Quand un cartel régional s'effondre, un autre prend sa place ; quand un pays s'enfoncé dans la guerre ou la guérilla, un nouveau développe son économie parallèle.

Les cartels s'étendent vers le sud : des laboratoires privés de biotechnologie financés par les cartels du nord s'attellent à la création d'espèces (de coca, de pavot, de chanvre indien) résistantes au froid, à une moindre pluviosité, à un ensoleillement différent. Ces plantes génétiquement modifiées sont destinées à l'implantation en Argentine, au Chili, au Paraguay et en Uruguay, dans le Nordeste Brésilien... Mais le Nord intéresse aussi énormément les narcotrafiquants. À la fin du siècle dernier, les USA étaient les premiers producteurs mondiaux de cannabis. (Jamais ces chiffres n'ont été présentés au peuple : il valait mieux pointer du doigt les producteurs étrangers des pays sous-développés, ceux qui n'avaient vraiment que ça pour vivre.) Même si la production a drastiquement diminué depuis le début du nouveau millénaire, avec la « puritanisation » des États-Unis, le climat et le sol de nombreuses régions restent parfaitement adaptés à ces cultures. La Californie, par exemple, accueille désormais de nombreux petits et moyens producteurs à la solde des cartels mexicains, sur une superficie estimée à 7 000 hectares. La production atteint 150 tonnes de marijuana, destinée à la consommation d'herbe uniquement. Des études marketing sérieuses ont démontré aux narcos que l'herbe californienne se vend bien mieux que le shit californien, aussi cette production n'est-elle pas transformée. Avantages : pas de laboratoires nécessaires, le consommateur fume bio (cool...) et le prix s'envole (50 dollars les dix têtes).

4. Activités

L'activité dominante des cartels reste le trafic de drogue, qui représente 300 milliards de dollars de chiffre d'affaires



VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS

Avec la création des stations sous-marines et les progrès en océanographie, quelques chercheurs se sont créés des aquariums sous pression remplis de créatures des fonds abyssaux. Ces monstres péloagiques ont attiré l'intérêt de quelques cadres dynamiques branchouilles, et une nouvelle mode a été lancée. Dans les lofts de certains riches artistes ou golden boys trônent d'immenses aquariums trendy où flottent nonchalamment *Eurypharynx pelecanoides*, *Chaulioides sloani*, ou autres *Saccopharynx lavenbergi*... Le spectacle de ces êtres d'un autre monde délecte les invités lors des soirées.

Les cartels sud-américains, très présents sur la contrebande des animaux, ont pris cette activité sous leur aile. Les prix prohibitifs auxquels sont revendues les créatures péloagiques, ainsi que le matériel indispensable à leur survie, leur rapportent suffisamment d'argent pour rentabiliser cette activité. C'est peut-être le trafic le moins criminel auquel ils se livrent, et les autorités des différents États ne se préoccupent pas encore de légiférer sur ces pratiques. Aussi, quelques narcotrafiants étudient la possibilité de faire passer des carquois de drogue emballés sous forme de crustacés ou de tubes de vers marins...

64

pour les cartels américains, soit plus des 2/3 du marché mondial. Sur toute la zone des cartels, on estime que la production de cocaïne s'élève à 8 000 tonnes par an (environ 90% de la production mondiale), celle de marijuana à 40 000 tonnes par an (environ 50% de la production mondiale), et celle d'opium à 3 500 tonnes par an (soit environ 30% de la production mondiale). Les cartels produisent relativement peu de drogues de synthèse, si ce n'est pour des expériences ou en étudiant les panachages avec les produits naturels qu'ils produisent déjà.

Les activités secondaires des cartels représentent un peu moins de 20% de leur chiffre d'affaires total, mais ne peuvent être négligées. La moitié de ces revenus secondaires provient des trafics humains, liés à la prostitution ou à l'immigration clandestine (vers les États-Unis, la Californie, et un peu la Fédération Européenne). Un quart provient du trafic d'organes à destination des riches pays industrialisés. Malgré le développement des techniques de clonage, ce trafic reste florissant car moins cher et moins angoissant (beaucoup de gens se méfient encore des nouvelles technologies et préfèrent les bonnes vieilles méthodes). Les organes jeunes, d'enfants et d'adolescents, sont les plus prisés sur le marché. Ils sont en général soutirés à des gamins des rues récupérés dans les capitales du Mexique ou des pays andins.

Le reste se partage entre le trafic d'animaux et celui des antiquités. Le trafic des animaux progresse lentement mais sûrement : les simples chiens et chats ne satisfont plus depuis longtemps les amis des animaux, et les services de douane assistent à une augmentation incroyable des saisis de reptiles dangereux, d'insectes exotiques et de spécimens d'espèces en voie de disparition. En développement constant, le trafic d'antiquités précolombiennes. Toutefois, ce trafic élude encore en partie la mainmise des cartels, car beaucoup de trafiquants sont issus des basses couches du peuple et cachent leurs découvertes pour éviter de reverser une (grande) part de leurs revenus à leurs chefs *escuadrones*. Les cartels, fort conscients des profits que rapportent ces antiquités (un vase entier : 10 000 dollars, une momie parfaitement conservée jusqu'à 100 000 dollars), financent de temps en temps des expéditions dirigées par des étudiants en archéologie désireux de se faire un peu d'argent de poche, et les résultats des fouilles des peones indigènes repartent directement vers la Californie, plaque tournante de ce trafic.

Les cartels pratiquaient historiquement aussi le trafic d'armes mais les guerres, les coups de force réussis des USA, la désorganisation provoquée par divers services secrets ont totalement anéanti ce marché... Tous les pays sud-américains se retrouvent aujourd'hui en position de demandeurs d'armes, et importent depuis les marchés européens, moyen-orientaux et orientaux. Jared Sherba (*Amitiés de Los Angeles*, p. 140) est l'un des intermédiaires privilégiés des cartels colombiens.

5. Rites et coutumes

L'entrée dans un cartel se fait de la manière la plus simple. Soit vous faites partie de la famille d'un membre, soit vous prouvez votre valeur (en fait votre sauvagerie), votre absence de pitié et votre dévouement au chef, à un *escuadrador*. Tout nouveau membre non pistonné se voit affecté à une mission qui relève souvent de l'assassinat. La plupart des *sciaros*, des enfants ou adolescents des rues engagés comme tueurs à gages, parviennent à entrer dans un cartel de manière « officielle » après leur troisième assassinat. Mais en général, la police, l'armée ou les membres de la famille du défunt se vengent rapidement (et il ne reste plus vraiment d'organes à revendre, après...).

Les cartels n'ont jamais développé un véritable sens de l'honneur, contrairement aux autres mafias du monde. Par contre, les traîtres sont punis d'une manière excessivement brutale, et leur famille n'est pas épargnée. Toutefois, dans le but de rentabiliser l'opération, les bourreaux *escuadrones* tentent de faire un minimum de dégâts profonds. D'ailleurs, beaucoup de ces bourreaux ont fait des études de médecine à l'université, parfois même à l'étranger, ou ont travaillé comme médecins de campagne lors des guerres colombiennes. Au palmarès des organes récupérés : les yeux, les reins et le cœur. Lors du recrutement de nouveaux membres, certains *escuadrones* font aussi des prises de sang pour analyser le

groupe sanguin. Si son groupe est rare (B et AB, 8% de la répartition mondiale), le sang d'un traître sera récupéré pour être vendu à de grands hôpitaux ou des cliniques privées (certains enquêteurs de LA surveillent d'ailleurs la City of Hope...).

L'évolution dans la hiérarchie d'un cartel ne se fait que de deux manières. La première : un chef accorde un statut supérieur à un de ses subordonnés, en lui confiant des missions plus importantes ou la direction d'un groupe d'hommes de main, en lui laissant la responsabilité d'une zone, d'une plantation, d'un laboratoire... La seconde : un chef meurt (de quelque cause que ce soit) et quelqu'un le remplace. Cette méthode était autrefois très répandue surtout sous la forme d'assassinat, mais les guerres continues ont accentué la nécessité de préserver l'organisation.

6. Présence à LA

Tous les cartels mexicains, d'Amérique Centrale et du Sud entretiennent une présence à Los Angeles. Mais cette présence reste finalement très réduite, car leur position est principalement assurée par des gangs latinos très érudits : Mara Salvatrucha, Eme, Dieciocho, Aztec Mafia...

De nombreux importateurs se sont installés sur les quais du LA Harbor. Des responsables veillent sur les différents trafics, depuis leurs opulentes demeures de Bel Air ou leurs bureaux dans les gratte-ciel de Downtown, en accord avec les directives de leurs chefs restés au pays.

Les services de l'ORGDIV et de la NADIV du LAPD ont remarqué depuis quelques années une diminution des règlements de comptes, vendettas ou guerres territoriales entre grossistes sud-américains. Les détectives chargés de ces dossiers craignent une entente entre les cartels qui les dissimulerait plus efficacement aux autorités. Les *undercover agents* infiltrés dans les gangs parlent aussi de la participation active et acceptée de certains chefs de gangs dans les affaires californiennes des cartels. Leur crainte : si les cartels se sont alliés aux gangs, alors la Californie risque de sombrer sous un flot de drogue quasiment impossible à endiguer...

LA FAMILLE OCHOA-MARÉ

Giuseppe et Ramon Ochoa sont arrivés en Californie en 2003. Ils avaient respectivement 21 et 19 ans. Vénézuéliens, ils ont quitté leur pays d'origine pour fuir la folie de leur famille. Leur père et leurs oncles, à l'époque des caïds de la ville-prison Retén de Catia à Caracas, tentaient de lancer leur pays dans la course à la cocaïne. Adolescents, à cause de leur éducation à la taloche et au ceinturon dans le seul respect du plus fort, ils désiraient ardemment rejoindre les USA, symbole déformé par les écrans de télé d'un véritable pays égalitaire. Ramon était plutôt doux et paisible, tandis que Giuseppe bouillait d'un feu intérieur inextinguible. Terrorisés par leur propre famille, ils accomplissaient les petites missions de revende de drogue aux touristes sans trop rechigner. Au moins,

personne ne leur avait jamais demandé d'aller tuer quelqu'un (tant de jeunes *sicarios* étaient déjà prêts à le faire pour presque rien). Finalement, ils craquèrent quand l'un de leurs oncles, sorti depuis à peine quelques heures de Retén, tua à coups de bottes frêtées son propre fils Rolán, leur petit cousin de 11 ans, parce que celui-ci n'avait pas correctement fait le guet lors de la dernière transaction avec un gros acheteur ricain...

Les deux jeunes hommes décidèrent de partir le lendemain, en emportant avec eux le fruit de leurs ventes de la journée. Ce vol les obligeait à réussir, vu la promesse des tortures qu'ils subiraient en cas d'échec. Ils s'embarquèrent comme passagers clandestins sur un paquebot qui croisait dans les Caraïbes. Après deux jours de traversée, cachés sous des machineries bruyantes dans une atmosphère étouffante, les deux jeunes hommes descendirent à Trinidad y Tobago. Naviguant entre menus larcins et petits boulots, ils réussirent finalement à se faire engager comme « techniciens de surface » sur un grand yacht appartenant à un certain Orlando Jurez, millionnaire mexicain de son état, qui repartait vers LA. Giuseppe et Ramon se révélèrent vaillants, énergiques et surtout animés d'une grande envie de réussir aux USA. Ils se firent remarquer par le capitaine du navire, qui parla de leur cas à son patron. Le jour précédent leur arrivée à LA, Jurez convoqua les deux frères dans sa cabine privée, aussi spacieuse et luxueuse que la suite d'un hôtel international. Là, l'homme leur proposa simplement de travailler pour lui, en tant que personnel de maison. Il pourrait bien s'avérer capable de leur procurer une carte de séjour, voire une *green card* un peu plus tard, s'ils se montraient dévoués et capables. Éduqués à bonne école, les deux frères savaient que les offres de leur bienfaiteur cachaient forcément quelque chose, mais la perspective de faire leurs premiers pas aux USA en hommes libres pesait lourd dans la balance. Ils acceptèrent.

Les années passèrent... Avec l'éloignement, Ramon pardonnait et oubliait, tandis que la haine de Giuseppe s'attisait au fil du temps. Peu à peu, les jeunes Ochoa comprirent que Jurez était millionnaire grâce au trafic de drogue en provenance d'Amérique du Sud. Jurez ne s'intéressa plus à eux pendant trois bonnes années, jusqu'au moment où... le père des deux frères fit son apparition dans la maison de leur employeur. En discutant avec certains de leurs amis gardes du corps du grand patron, Ramon et Giuseppe apprirent que leur père et Jurez entretenaient depuis plusieurs mois des relations tendues, au sujet de problèmes de cargaisons déplorables voire inutilisables. Ramon avait réussi à oublier les mauvais traitements, la misère morale dans laquelle ils avaient vécu, et désirait plus que tout ne pas être confronté à son passé ; il évitait son père. Giuseppe avait d'autres idées en tête. Sans en parler à son frère, il alla voir son patron et lui offrit de révéler tout ce qu'il savait sur la famille de son père, une famille qu'il avait abandonnée, et dont il voulait se venger. Il voulait que son père paye. Jurez accepta le deal, et lui proposa de tuer son père. Giuseppe acquiesça et décida d'offrir cette mort en cadeau à son frère, le jour de son anniversaire, le 23 mars.



ORLANDO JUAREZ MILLIONNAIRE MEXICAIN

Orlando Juarez a une soixantaine d'années mais en paraît à peine plus de quarante. Peut-être parce qu'il s'astreint à deux heures de sport chaque jour que Dieu fait, alternant footing, natation et musculation. Il pratique aussi le Pa Kua, un art martial interne chinois presque oublié. Fervent chrétien, il fréquente aussi l'église de Bel Air tous les dimanches matin, et laisse de fortes sommes dans le tronc des pauvres. Il passe la moitié de sa vie sur son merveilleux yacht *Orgullo del Mar* ou dans sa magnifique résidence sur les hauteurs de Los Angeles. Orlando Juarez fait partie de ces personnalités étranges et captivantes qui émaillent le paysage californien. On le trouve dans les plus grandes fêtes, les réceptions les plus huppées, mais parfois aussi dans les bas-fonds les plus sordides, les recoins les plus noirs de la Cité des Anges. D'après quelques dossiers du Criminal Intelligence Group, Juarez a construit sa fortune grâce au trafic de drogue dans les années 90, puis s'est retiré des affaires tout en faisant fructifier son pécule. Il a gardé des contacts étendus dans le milieu des narcotrafiquants et connaît personnellement toutes les personnes importantes des cartels. Au Mexique, autour d'Hidalgo del Parat dans sa région d'origine (Sierra Madre occidental), tout le monde connaît le Señor Juarez et remercie le Seigneur devant sa photo dans les capillas locales (les chapelles).

Cette date fatidique marque la séparation des deux frères que rien ne semblait pouvoir jamais désunir. Giuseppe attira Ramon dans un repas privé arrangé par Juarez, où étaient invités leur père et un de leurs oncles. Giuseppe et Ramon, presque traumatisés par la présence de son père, étaient invités à participer au repas, sous prétexte de faire partie de la famille de Juarez. Quand leur père les reconnut, Giuseppe se leva, lui cracha à la figure toute la haine qu'il avait conservée vivace, puis le descendit froidement d'une balle en plein cœur. Il tourna le canon encore fumant vers son oncle et lui explosa les deux genoux. Juarez se leva, impérial, donna l'accolade à Giuseppe, et révéla à l'oncle mutilé sa réponse : « Désormais, votre réseau de distribution à Los Angeles m'appartient. Vous avez deux solutions : accepter ma direction ou mourir de la main de votre propre sang. » Quand Giuseppe se tourna vers son frère, souriant, il ne trouva qu'une place vide. Puis, plus tard, une chambre vide. Ramon, écœuré par cette violence, avait fui... Pour la première fois depuis son arrivée aux USA, Giuseppe pleura. Pour son frère, son petit cousin, son père. Pour lui et sa vie.

Les années passèrent. Orlando Juarez, bien informé grâce aux révélations de Giuseppe, avait réussi à démanteler

l'organisation californienne branlante de la famille Ochoa, et avait accordé au frère un poste de confiance dans son organisation. Personne n'entendit plus parler de Ramon. Giuseppe se maria en 2007 à la jeune Luella Marez, fille de l'un des lieutenants de son patron. En 2008 naquit son premier fils, Ramon. En 2011, son second, Alfredo (qui était le deuxième prénom de son propre père). En 2014, sa fille Raquel. Des nouvelles de Caracas lui apprirent en 2021 que toute sa famille avait succombé à une vendetta, sans doute une conséquence indirecte des guerres colombiennes. Ramon n'avait toujours pas reparu. Giuseppe monta en 2023, avec les économies accumulées les années précédentes, une entreprise d'import-export entre le Venezuela et la Californie, appelée AgriXport, avec la bénédiction de Juarez.

L'année 2026 sonna le retour du frère tant attendu. Une série de coïncidences incroyables rendit Ramon à Giuseppe. Son premier fils, alors âgé de 17 ans avait rencontré Ramon frère dans un bar. Oncle et neveu avaient lié connaissance autour de quelques bouteilles de bière, après un concert, puis s'étaient retrouvés à quelques autres concerts du même groupe. Petit à petit, une amitié s'était nouée entre le « vieil » ivrogne et le jeune homme. Aucun d'entre eux n'avait jamais donné son nom de famille à l'autre. Un soir, le père du jeune Ramon vint chercher son fils en limo à la sortie d'une représentation. Le face à face entre les deux frères fut brutal, inattendu, et bref. Ramon frère s'enfuit encore une fois, incapable de supporter le choc de revoir son frère. Ramon fils et Giuseppe s'expliquèrent beaucoup de choses cette nuit-là. Au petit matin, guidé par son fils, Giuseppe récupéra son frère saoul dans son modeste appartement d'Alhambra, et le ramena dans sa magnifique demeure de West Hollywood. Les deux frères durent réapprendre à se connaître et à vivre ensemble : Giuseppe refusa que son frère s'en aille, et lui offrit de travailler à son service comme chef des stocks dans l'entreprise familiale.

6.1. Logistique

La famille Ochoa-Marez gère le transport de drogue depuis le Venezuela jusqu'à la Californie. Giuseppe possède désormais une demi-douzaine d'entrepôts sur le West Basin, dans le port de LA. Son entreprise d'exportation de véhicules agricoles et d'importation de fruits frais, appelée AgriXport est située à Culver City (un quartier au sud de West Hollywood) et sert en partie à blanchir l'argent du trafic de drogue. La famille loue ponctuellement d'autres entrepôts pour les gros arrivages, à l'aide de quelques combines (prête-noms et corruption d'officiels du port principalement).

En plus de ses entrepôts, Giuseppe dispose d'une trentaine de camionnettes et camions (dont huit camions frigorifiques) servant au transport des produits ; d'un bateau de fret (en cas de problème avec ses armateurs) ; de trois hors-bord faisant des allers-retours entre les eaux mexicaines et californiennes pour ramener les petites cargaisons. Ces trois hors-bord, peut-être le plus grand risque pour l'organisation de la famille Ochoa-Marez, constituent

toutefois le meilleur investissement qu'ait jamais consenti Giuseppe (sur les conseils de sa propre femme).

La famille Ochoa-Marez est typique des échelons moyens des cartels : très peu d'influence dans la rue (chez les dealers, gangs, consommateurs) et assez faible également chez les gros fournisseurs et revendeurs. En tant qu'intermédiaires, les Ochoa-Marez vivent plutôt bien : tant qu'ils surveillent leurs dockers et qu'ils paient convenablement les hommes de main qui sont au courant de leur trafic, leurs commanditaires n'auront aucune raison de se plaindre et protégeront leurs intérêts communs.

Parfois, pour sauvegarder la sécurité de son business, Giuseppe doit envoyer quelques cogneurs briser les jambes ou les doigts des curieux. En règle générale, ce genre d'intimidations violentes ne vise que les petits fouineurs ambitieux ou les journalistes (non, ce n'est pas redondant). Giuseppe préfère régler les problèmes de douane ou de surveillance policière en déposant des enveloppes épaisses à certains endroits convenus. Depuis sept ans que la famille Ochoa-Marez a accédé à ce niveau des affaires, elle n'a jamais été inquiétée.

6.2. Organigramme

Giuseppe Ochoa : chef de famille ; PDG d'AgriXport ; importateur de cocaïne depuis le Venezuela.

Luella Marez : épouse de Giuseppe ; directrice Relations Extérieures d'AgriXport.

Ramon Ochoa-Marez : fils de Giuseppe ; chef comptable d'AgriXport ; se charge de maquiller l'argent de la drogue.

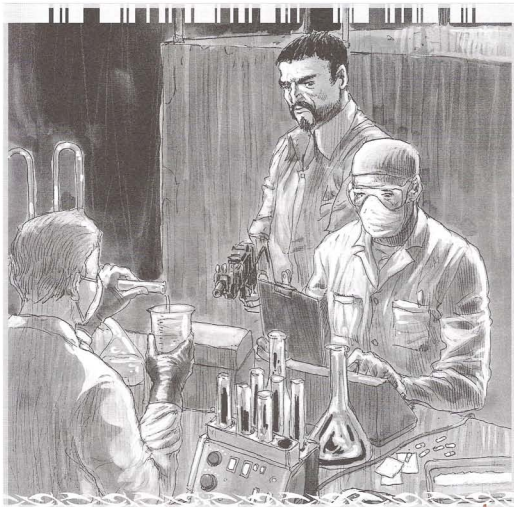
Alfredo Ochoa-Marez : second fils de Giuseppe ; travaille aux stocks de l'entreprise.

Raquel Ochoa-Marez : fille de Giuseppe ; installée à San Francisco pour ses études.

Ramon Ochoa : frère de Giuseppe ; chef des stocks d'AgriXport ; aucun lien avec le blanchiment, ou le transport de drogue.

Simeon Villamandos : lieutenant de Giuseppe ; dirige la branche vénézuélienne de l'entreprise, basée à Caracas.

Nacido Abreu : second lieutenant de Giuseppe ; contacts avec certains gangs.





6.2.1. Giuseppe Ochoa, père de famille, entrepreneur, importateur de drogue

À 51 ans, Giuseppe Ochoa semble être l'archétype de l'étranger qui a réussi son insertion dans le système américain. Des cheveux gris-sels tirés en arrière, un visage aux joues bouffies par une certaine opulence, le ventre quelque peu distendu, un costume bleu nuit et une cravate jaune foncé (un cadeau de sa femme) : il représente l'homme d'affaires tranquille qui gère sa société depuis son bureau, décide sans remords de virer un employé qui n'a plus que ce boulot pour nourrir toute sa famille, trompe sa femme avec sa meilleure amie et a des rapports tendus avec sa fille parce qu'elle méprise ses activités de trafiquant.

Giuseppe dirige d'une main de fer le trafic qu'il organise. Il ne veut pas que sa famille (qui participe quand même à la chose) risque la chute. Hélas, son sens du sacrifice familial représente plus un désir inconscient de ne pas recréer son propre schéma familial qu'un réel désir de protection. Il a déjà tué son père et, s'il était poussé à bout, il pourrait réitérer son geste sur n'importe qui, y compris sa femme ou ses enfants. Seul son frère trouverait toujours grâce à ses yeux. Toujours ?

6.2.2. Ramon Ochoa, frère perdu puis retrouvé

Ramon n'a pas supporté d'assister à l'exécution de son père par son propre frère, ni la mise en scène orchestrée par leur bienfaiteur. Il a fui la riche demeure d'Orlando Juarez comme il avait fui l'insanité de sa vie à Caracas, quelques années plus tôt. Malade de remords et de peur, il erra jusqu'à San Francisco. Là, il bascula dans la drogue, et devint informateur d'un inspecteur du SFPD. À la suite d'une grande affaire résolue grâce à ses indications, son flic protecteur lui permit d'accéder dans l'ordre à un stage de désintoxication, à la nationalité américaine, à un poste administratif dans le SFPD, et, enfin, un peu de piston et de graissage de patte aidant, à un poste d'officier de police.

Vers le milieu des années 20, Ramon et son coéquipier du moment coïncèrent un dealer de demi-gros qui lâcha un nom lors de l'interrogatoire : Giuseppe Ochoa... C'était la première fois que Ramon entendait le nom de son frère depuis plus de quinze ans. Le choc fut terrible et il dut demander un congé maladie pour raisons psychologiques. Le détective qui l'avait tant aidé dans sa carrière fut la seule personne à qui il put confier son dilemme : seul un reliquat de loyauté fraternelle s'opposait à ce qu'il puisse vendre son frère. Finalement, après une longue discussion avec son protecteur, il décida de tout révéler à son supérieur hiérarchique, dans le but d'exorciser ses vieux démons. La surprise fut énorme quand son chef le mit en priorité sur la liste des stages d'infiltration...

Aujourd'hui, Ramon Ochoa ressemble à un homme reconstruit. Il a joué un rôle efficace pour approcher le fils de son frère, et s'est vu réintégré dans la famille. Il note tout ce qu'il peut sur les activités mafieuses de la famille de son frère, mais il minimise le rôle de son neveu Ramon. Il s'est pris d'affection pour le jeune garçon, en qui il se revoit trente ans auparavant. Par contre, la femme de son frère, Luella, l'intrigue énormément : il se

sent mal à l'aise en sa présence, mais tend inconsciemment à lui faire confiance.

6.2.3. Ramon Ochoa-Marez, le fils aimé

Après quatre années d'école de commerce, Ramon fils a toutes les cartes en main pour manipuler au mieux les livres de compte de l'entreprise familiale. C'est la raison pour laquelle Giuseppe, patron et père, a placé son fils à un poste de chef comptable. Ramon fils a cessé ses vagabondages d'adolescent, et prend cet emploi très au sérieux, d'autant que ses manipulations financières risqueraient de mettre toute la famille en péril s'il n'était pas assez consciencieux.

Ramon fils revoit beaucoup de ses amies de la faculté d'économie... et ses nuits sont très courtes. Sa mère n'a jamais accepté de voir défiler les filles d'un soir à la maison et il a donc décidé d'aller fréquenter les motels avec ses conquêtes. Ce grand et ténébreux garçon (qui n'a pas du tout un style de comptable) s'est déjà attiré les foudres de quelques fiancées trompées, mais une chance insolente lui a pour l'instant permis d'éviter pas mal de problèmes. Il a actuellement en vue une nouvelle jeune fille, une certaine Hortensia Ipetebara-Galvez. Le seul problème pourrait se situer au niveau de la famille de cette demoiselle, qui trempe dans certains trafics peu clairs, en provenance de Colombie...

6.2.4. Nacido Abreu, un dur...

Nacido Abreu est un dur, un vrai. D'un autre côté, il n'a pas le physique très facile : un peu moins d'un mètre soixante-dix, un peu plus de 80 kilos, une couronne de cheveux grisonnants avec une petite queue (que c'est ringard...). Il cache sous ses larges vêtements plusieurs cicatrices qui témoignent de tortures anciennes commises par les services de police de son pays (le Nicaragua) lors des dernières guerres colombiennes. Le poste de consultant qu'il occupe actuellement dans AgriXport ne constitue qu'une façade pour ses activités : Nacido se charge des relations avec les acheteurs des gangs. Il connaît quasiment tous les gros dealers latinos de Los Angeles, ainsi que tous les chefs des gangs importants (Mara Salvatrucha, Dieciocho, la Eme,...).

S'il existe quelque chose que Nacido déteste encore plus que les flics, ce sont bien les traîtres. C'est à cause d'un *culeado* de traidor qu'il a été torturé. Même s'il n'en a encore parlé à personne, Nacido émet quelques doutes sur le retour de Ramon frère. Quelques petits détails ont fait frissonner ses instincts à fleur de peau. Pour l'instant, il surveille le nouveau venu, mais n'hésitera pas à s'en débarrasser s'il découvre quelque chose de pas clair.

6.2.5. Luella Marez, que su esposo podría tratar de pendeja

Quasiment donnée à 17 ans par son père comme épouse à Giuseppe Ochoa, pour sceller une alliance familiale sûrement profitable, Luella a vécu une jeunesse très difficile, marquée par deux grossesses très rapprochées et par la violence morale que lui faisait subir son mari, digne successeur de son père. Mais, combattive à l'image de son prénom (Luella signifierait guerrière), elle s'est battue pour se construire une vraie vie de femme, et pour protéger sa famille (sauf son mari). Luella a couché avec des

hommes puissants, et s'est assurée des contacts importants dans le but de les protéger, elle et ses enfants, si jamais les affaires de son mari étaient dévoilées au grand jour. Concrètement, elle a entreposé chez divers avocats de LA des faisceaux de preuves incriminant son mari et ses associés, ainsi que de nombreuses fausses preuves (convaincantes) préservant sa petite famille.

L'arrivée de Ramon frère a bouleversé les perspectives de Luella. Elle ressent chez cet homme une humanité mutilée, une blessure profonde que rien n'a pu ou n'a su vraiment guérir. Elle apprécie que le frère de son époux s'intéresse à son fils, et tout en tentant de comprendre les douleurs de cet homme secret, elle essaie aussi de l'intégrer de son mieux dans la maison familiale.

La mafia indo-pakistanaise

« Écoute, Mumtaz, on va travailler ensemble et ça me tiendra de te poser la question qu'on se pose tous concernant la... euh, la communauté pakistanaise.

- Les pakis ouais. Cause.

- Bon, l'Inde et le Pakistan s'aiment tellement qu'ils ont décidé de faire pousser des champignons de 10 km de haut sur Bombay et Peshawar. À Bharat Mall, et dans tout LA, y'a des sikhs, des hindous pur jus, des parsis, des islamistes...

- Musulmans. On dit musulmans. Si tu dis islamiste à un molvi, un prêtre, y'a outrage.

- Comme tu dis filleule. Y'a qu'à voir : faut marcher sur des œufs avec des zozos comme vous. On est en plein LA, donc, qu'est pas réputée pour avoir le plus haut taux de tolérance entre minorités de ce côté-ci du Mississippi, si tu vois ce que je veux dire... Pourtant, franchement, c'est pas ce que soit des anges, les mecs du Bharat Mall, mais faut reconnaître qu'on est moins sollicité, de ce côté-là. Y'a un truc : quand on met deux tigres affamés dans une cage grande comme un mouchoir de poche, ça finit quand même rarement en partie de rami au coin du feu, t'es bien d'accord ?

- T'oublies le Roi des singes.

- Qui ça ? »

1. Naissance

Parler de mafia indo-pakistanaise revient à énoncer une contradiction flagrante, tant le terme de mafia relève d'une organisation, ce que l'ensemble des groupuscules impliqués n'est certainement pas. Comment expliquer leur coexistence presque pacifique dans les quartiers de Downtown LA, moins de vingt ans après la guerre indo-pakistanaise ? Le calme apparent et la tranquillité feinte qui règnent entre ces communautés profondément antagonistes reposent sur le pouvoir de la peur, un pouvoir exercé par un seul homme.



INVESTIGATIONS DANS LA COMMUNAUTÉ INDO-PAKISTANAISE

Les lieux de culte des indiens sont nombreux. Les cops, en tant que « *halfir* », infidèles, se doivent d'être précautionneux afin de ménager la susceptibilité de chacun. Afin de contenter la population, bon nombre d'autorisations ont vu le jour pour la construction, de temples, de « *madrassa* » écoles religieuses et mosquées devenues inviolables pour des raisons religieuses. On soupçonne que certains bâtiments par trop coûteux, ont été financés par des organisations peu recommandables, qui ainsi se sont infiltrées dans les milieux pieux.

Le gouvernement a donc mis en vigueur une nouvelle loi afin que tous ces lieux de culte qui voient le jour soient davantage réglementés. Ainsi, tout lieu de culte doit rester ouvert à l'étranger, ne doit pas donner lieu à des bagarres de rue et la police peut y faire des rondes sans que cela soit sujet à des représailles ou des parjures. Évidemment, les mentalités restent bien souvent imperméables à la loi, et si sur le papier un cops peut entrer dans une mosquée ou un sanctuaire de Shiva sans risquer de se faire lapider, ce n'est pas forcément le cas dans la réalité.

Deux organisations de quelque importance se partagent l'ensemble de la ville et de ses environs immédiats : les Makki (les Mouches), réseau d'espionnage en profondeur aux ordres de l'Indien dénommé Granddaddy, et les Chariots, petits revendeurs de tout et de rien inféodés au pakistanais Walidh Pashwar. Tous deux ont su prospérer dans deux domaines bien différents, tout en maintenant une façade immaculée : le jour, Granddaddy est le jovial Rajihv Bhakti, patron du grand restaurant indien de Downtown, Khazana (le trésor), et Pashwar dirige un réseau bien innocent de chauffeurs de taxi. Ces deux organisations prospèrent depuis près de deux décennies. Ce n'est que récemment qu'elles ont dû s'incliner, tout comme certains autres gangs indo-pakistans, devant une instance suprême, un individu qui détient désormais la haute main sur toutes les activités illégales menées à l'ombre de Bharat Mall et des petits quartiers pakistans et indiens de LA : le Roi des singes.

2. État actuel

2.1. Répartition géographique et zones d'influence

La mafia indo-pakistanaise n'est influente qu'à LA. Cependant, il n'y a pas un quartier, pas un pâté de maisons

qui ne soit surveillé par les Mouches. De manière indirecte, le Roi des singes régit la vie de toute la communauté indo-pakistanaise. Cette mainmise est d'ailleurs un garant du statu quo entre factions antagonistes, ce qui incite les autorités à une politique de non-intervention tacite ...

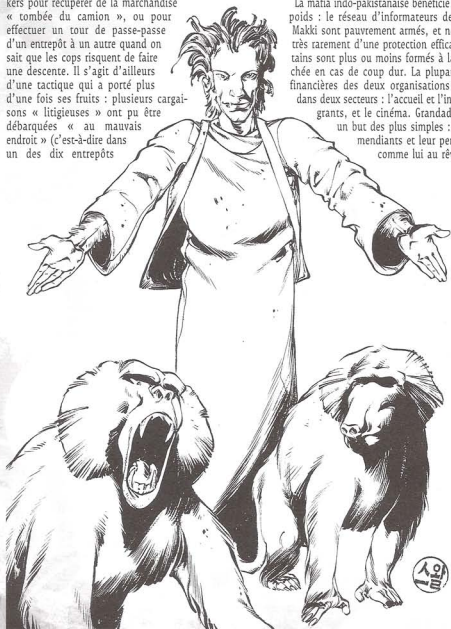
Les Chariots sont présents dans tous les secteurs de bidonvilles, underground, tous les quartiers populos. Les petits commerçants à la sauvette, les vendeurs de kebabs, ce sont eux. Mais les Chariots ont également un certain nombre d'agents négociateurs dans le quartier des docks. À force de marchandage acharné et nantis des informations cédées par les Mouches, ces négociateurs arrivent souvent à soudoyer quelques dockers pour récupérer de la marchandise « tombée du camion », ou pour effectuer un tour de passe-passe d'un entrepôt à un autre quand on sait que les cops risquent de faire une descente. Il s'agit d'ailleurs d'une tactique qui a porté plus d'une fois ses fruits : plusieurs cargaisons « litigieuses » ont pu être débarquées « au mauvais endroit » (c'est-à-dire dans un des dix entrepôts

d'échange possédés par les Chariots) de manière parfaitement opportune, c'est-à-dire quand les forces de l'ordre s'apprétaient à faire main basse dessus. Ces dernières années, Pashwar s'est arrangé pour racheter et revendre régulièrement tel ou tel entrepôt, ce qui a suffisamment brouillé les pistes, mais il semblerait que les cops s'intéressent peu à peu à la personne qui acquiert régulièrement des endroits où rien n'arrive jamais...



2.2. Ressources matérielles et financières

La mafia indo-pakistanaise bénéficie d'un avantage de poids : le réseau d'informateurs de Grandaddy. Les Makki sont pauvrement armés, et ne bénéficient que très rarement d'une protection efficace, même si certains sont plus ou moins formés à la défense rapprochée en cas de coup dur. La plupart des ressources financières des deux organisations sont réinvesties dans deux secteurs : l'accueil et l'insertion des immigrants, et le cinéma. Grandaddy a toujours eu un but des plus simples : sauver ses frères mendiants et leur permettre d'accéder comme lui au rêve américain. Il a



GIM'S EYES ONLY :
LE ROI DES SINGES

Il a suffi à *Roi des singes* d'une conversation avec Bhakti et Pashwar pour que ceux-ci comprennent qu'il avait tout simplement l'étoffe d'un chef, et un chorisme hors du commun. Bhakti le soumit à l'examen d'un brahmane de sa connaissance, qui fut converti à l'idée qu'Allah était une représentation la trinité Brahma/Vishnu/Shiva en un peu moins d'un quart d'heure. Quant à l'imam qui vint le voir sur les conseils de Pashwar, il revint avec un rasoir, psalmodiant un mantra shivaïte. Quelle qu'en soit la raison (hypnose, extraordinaire sens de la rhétorique, influence divine), le *Roi des singes* est capable de retourner presque instantanément les croyances religieuses et mystiques de n'importe quel individu. Par ailleurs, il est capable de concilier les croyances de religions complètement antagonistes. Cet effet n'est pas très durable, mais il laisse des séquelles. Tous ceux qui ont été manipulés de la sorte vouent une fascination sans bornes au *Roi*. Certaines personnes semblent insensibles à ses méthodes. L'expérience prouve que ces derniers sont toutefois particulièrement sensibles aux acides du système digestif des singes qui lui obéissent au doigt et à l'œil.

Le *Roi des singes* s'est installé dans un ancien temple hindou du vieux Hollywood, avec sa clique de babouins. Il se fait toujours précéder de deux babouins de taille imposante. D'apparence très jeune, son regard accuse cependant le poids des ans, et une tristesse presque infinie. Il ne commande rien. Il ne suggère pas. Il n'interdit pas. Simplement, il lui arrive d'exprimer sa pensée. Et quand on fait le contraire,

on disparaît. Au début, il a fallu du temps pour interpréter son mode de communication. Quand certains Pakistanais musulmans se sont violemment exprimés contre ce « singe qui avait lavé le cerveau à un saint homme », la réponse a été discrète mais compréhensible. On les a retrouvés étranglés, pliés en deux dans un sac, enterrés derrière chez eux. Après quelques disparitions de ce genre, le doute n'était plus permis. Mais bientôt, d'autres personnes se sont mises à disparaître de la sorte. Des personnes qui avaient fait part de certains doutes quant à l'existence même du *Roi*. Et puis, des gens qui avaient évoqué les disparitions précédentes ont disparu à leur tour. Jusqu'à ce que plus personne n'évoque quoi que ce soit. Aujourd'hui, les « disparitions » sont rares. Mais croyez bien que chacune suscite immédiatement une grande émotion dans toute la communauté : qu'a bien pu dire ou faire un tel pour que les étrangleurs sen prennent à lui ? C'est pourquoi les offrandes ne sont pas rares devant le temple de Hollywood, là où les singes sacrés viennent les prendre pour les emmener à leur maître. On soupçonne que le *Roi des singes* fait partie des victimes des bombes de la guerre indo-pakistanaise. Ces individus qui portent la *nishaan* (la marque : une blessure, une maladie ou une autre marque d'irradiation) sont considérés comme des saints par beaucoup de dévots de diverses religions. On dit que leur exposition au « feu de la guerre » leur conférerait des pouvoirs mystiques... Certains disent que Advana Mapamadiara (*COPS pilote*, p. 195) porterait la *nishaan*, et aurait prêté allégeance au *Roi des singes*.

donc développé dans de nombreux quartiers (en particulier autour du Khazana) des foyers de réinsertion, où les immigrants reçoivent des soins, de la nourriture, et surtout une formation d'espion de haut niveau. Bhakti ne lésine pas sur les moyens, en particulier en matière de matériel informatique et de prise d'image et de son. Une dizaine d'experts, tous d'origine indienne, dirigent les cours de ces centres de réinsertion pour futurs espions, sous l'égide de Barrhé Bhaï, un ami de longue date de Bhakti.

Par ailleurs, il faut savoir que les maffieux indiens et pakistanais partagent un goût immodéré pour le mythe de Bollywood, et n'aiment rien tant que participer au financement d'œuvres cinématographiques où ils se permettent le luxe d'une apparition discrète. On dit que le *Roi des singes* lui-même apparaîtrait dans certains films récents, mais l'information n'a rien de très sûr. Bhakti, lui, s'est permis le luxe de peaufiner son personnage de Granddaddy en faisant insérer par infographie un personnage virtuel à l'arrière-plan d'un film célèbre, *Prince Rama*, produit par les soins des studios New Bollywood qu'il finance entièrement. Ce personnage correspond parfaitement à l'idée que

la plupart des gens se font de « Granddaddy » (habillé en brahmane, charismatique, semblant presque flotter au-dessus du sol), et permet de donner corps à ce qui n'est, finalement, qu'une légende.



2.3. Alliances et rapports avec les autres organisations criminelles

Les Mouches sont le réseau d'information privilégié de nombreuses autres organisations, fût-ce de manière détournée. Nombre de maffieux, de bandits, voire de cops ont un informateur, un « contact » ou une « balance » dans ce milieu, souvent sans savoir qu'ils ont affaire à plus finaud qu'eux. Les Maki sont passés maîtres dans l'art de paraître insignifiants, à tel point qu'ils savent manipuler les grosses brutes qui pensent leur extorquer des informations en les malmenant. Ils ne révèlent que ce qu'ils veulent révéler, et ils s'arrangent toujours pour savoir où leurs informations vont mener ceux à qui ils les donnent. Jouer au jeu du chat et de la souris avec une Mouche est psychologiquement épuisant. Quoi qu'il en





CHARAM KI KHOULAM - LES ESCLAVES DE LA HONTE

Les cops peuvent se féliciter de leur dernière intervention dans un entrepôt situé non loin de Bharat Mall. Ils ont réussi à mettre le grappin sur un commerce ignoble : un trafic d'enfants utilisés pour des rodages de clonage, et revendus clandestinement à des laboratoires peu scrupuleux. Ainsi, vingt-deux enfants ont été retrouvés, enchaînés à des radiateurs, la plupart n'ayant pas plus de huit ans. Les services sociaux ont maintenant fort à faire avec ces enfants tombés du ciel, auxquels il faut tout réapprendre, la plupart étant analphabètes et pour qui il va falloir rapidement trouver des familles d'accueil. Il a fallu improviser un orphelinat de fortune dans un niveau de Bharat Mall. L'entrepôt était une ancienne fabrique de faux vêtements de marque dont le patron était un Pakistanais peu scrupuleux, répondant au nom de Khan. Il revendait les enfants (entre 1200 et 1500\$ par tête) à des laboratoires, dont les dirigeants cherchent à présent à faire retomber la faute sur leur service d'achat... La communauté pakistanaise concernée se dit scandalisée par de tels trafics et jure de prêter son concours aux autorités. D'ailleurs, quinze familles pakistanaises de faibles moyens ont déjà proposé de s'occuper des « Charam ki khoulam » esclaves de la honte en affirmant que depuis les années 90, où de

telles pratiques existaient encore dans leur pays natal, ils avaient progressé et grandi et se refusaient à être montrés du doigt comme des gens barbares et sans états d'âme.

Si les cops réussissent à remonter la filière, ils trouveront un certain Benjamin Cunningham, officiellement propriétaire de l'entrepôt. M. Cunningham n'existe pas : c'est une identité bidon endossée par Khan, un des sbires de Pashwar, qui gère certains tours de passe-passe entre entrepôts. Et si Pashwar n'a pas réussi à faire disparaître Khan et tous ses proches assez rapidement, la vérité pourrait bien éclater au grand jour. En réalité, certains des commis de Pashwar, ceux qui viennent d'être engagés chez les Choriots, ne sont pas de bons éléments. Comme il faut bien leur trouver une utilité, Pashwar lui-même a mis en place un système simple : les commis inutiles sont chargés d'effectuer un livraison chez M. Khan. En réalité, quand ils arrivent, ils découvrent qu'ils sont non pas les livreurs, mais le paquet... La découverte de l'entrepôt pourrait porter un rude coup à Pashwar. Si le scandale est révélé, plus personne ne lui fera confiance : ni les membres de la communauté indo-pakistanaise, ni ses propres employés... ni le Roi des singes... Il va donc tout faire pour faire disparaître tous les éléments de la affaire, y compris les enfants (et leurs éventuelles familles d'accueil).

72

soit, les Mouches sont tellement indispensables à tout le monde que les faire disparaître serait aussi préjudiciable que de couper les communications dans toute la ville.

Certains Makki qui oeuvrent à Gardena ont établi des rapports des plus cordiaux avec les Cafards, ces illuminés qui vivent dans les égouts. Par ailleurs, Richard Castiglione a commencé des manœuvres d'approche pour contacter les membres des Mouches. Pour le moment, les deux organisations sont sur la corde raide, et les négociations risquent d'être difficiles : les vigiles de Castiglione peuvent démasquer certains espions de Grandaddy, et ces derniers sont au courant de certaines escroqueries d'Heraklès...

Par ailleurs, le Roi des singes se sert souvent des Irlandais pour aplanir certaines difficultés... Il les paye parfois en monnaie sonnante et rébuchante, parfois en infos ou parfois en faisant disparaître certaines infos. On sait que certains membres du fichier du Shamrock's Club sont des « individus zéro », qui n'ont aucune existence dans aucune archive, aucun dossier, aucun fichier. Il s'agit là du travail d'une division spéciale des Mouches, les effaceurs, qui sont chargés de rechercher toute info sur un sujet donné pour la faire disparaître par tous les moyens possibles.

3. Organisation

Difficile de faire rentrer la mafia indienne dans le moule des organisations mafieuses traditionnelles, sachant qu'elle

exerce ses activités dans un domaine plus limité (Los Angeles), et qu'elle fonctionne sur un mode bien différent.

Au sommet de la pyramide, on trouve le Roi des singes. Il vit sous un ancien temple kitsch de Hollywood, aux étages inférieurs, avec des dizaines (des centaines selon certains) de singes. Le Roi des singes est quelqu'un de discret. Son influence ne s'exerce donc pas directement : il agit plutôt comme l'autorité absolue, le guide spirituel vers lequel tous se tournent. Quand un petit gang de pakis se décide à faire passer du chanvre au nez et à la barbe des autorités, le chef de bande vient demander la bénédiction du Roi des singes. S'il l'obtient, pas de problème. Dans le cas contraire, on sait que s'il persiste dans ses objectifs, on le retrouvera plié en deux dans un sac, étranglé par les thugs... En effet, toute décision du Roi des singes est irrévocable et sans appel. Il ne prend conseil de personne, et reste seul juge dans tous les domaines. Il ne s'exprime qu'une fois sur un sujet donné, et ne manifeste sa désapprobation finale que d'une seule façon : en envoyant les phansigars accomplir la volonté des dieux. Jusqu'ici, les assassins se sont toujours pliés à sa volonté, et les signes des dieux ont toujours appuyé la voie qu'il préconisait. Les phansigars n'agissent que pour le compte du Roi des singes, et occasionnellement, quand leur déesse leur désigne une cible particulière.

Au niveau inférieur, on trouve la foule d'organisations qui composent la mafia indo-pakistanaise. Qu'elles soient aussi influentes que les Mouches ou aussi insignifiantes

que les phansigars, toutes ont la même importance aux yeux du Roi des singes. Toutes fonctionnent sur le même modèle : une personnalité influence développe un commerce fructueux, qui finit par faire travailler les couches les plus modestes de la société (mendiants, camelots, prostituées...). Cette personnalité s'entoure de quelques hommes de main, des « petits-frères », comme on les appelle souvent. Cette clique de petits-frères va gérer les affaires de la « maison mère », chacun dans un secteur de la ville. Se voir confier un secteur est une affaire de prestige et d'honneur, et bien souvent une affaire de famille. Cependant, la communauté est trop morcelée encore pour que des familles distinctes se soient déjà emparées de telle ou telle activité.

Au niveau le plus bas de la pyramide, on trouve généralement les immigrants récents, et ceux qui se sont embourbés dans l'illégalité (c'est-à-dire la majeure partie des immigrants) faute de trouver la terre promise. Dévoués à leur maître, ce sont des serveurs loyaux, parce qu'ils ont un sens de la « famille » particulier, et à cause de la menace des phansigars qui pèse sur eux.

4. Priorités politico-économiques

4.1. But final

Les éléments de la mafia indo-pakistanaise sont trop hétéroclites pour qu'on leur prête d'autres desseins que leur propre survie. Quant au but final du Roi des singes, il reste inconnu. Il semble agir au hasard, et toujours de manière indirecte. Cependant, on repère certaines constantes dans sa manière d'agir. Il punit systématiquement les infidèles (quelle que soit leur religion : il ne semble pas se baser sur des critères absolus, mais sur des critères relatifs à chaque religion), il rassemble une considérable fortune et il exige qu'on respecte les singes. Pour le moment, son activité consiste essentiellement à faire régner la peur sur toute sa communauté, afin d'en garantir l'unité.

4.2. Projets intermédiaires et missions en cours

Le Roi des singes a dressé des singes à garder les alentours de son territoire et des quartiers dévolus à la communauté indo-pakistanaise. De nuit, il ne fait pas bon être un intrus à Bharat Mall. Actuellement, Granddaddy est entré en contact avec Charles Castiglione. De son côté, Pashwar essaie de minimiser les pertes dues à une opération ratée, celle des tristement célèbres « Charam ki khoulam » (les esclaves de la honte), et d'étouffer une affaire qui pourrait lui coûter cher. Surtout, il tente de faire disparaître tous les éléments impliqués dans l'affaire, afin qu'on ne puisse pas faire le lien avec lui...

5. Spécificités criminelles (monopoles et spécialités)

5.1. Activités dominantes

- **Makki** : espionnage et récolte d'informations dans tous les milieux.
- **Chariots** : contrebande, vente d'armes à petite échelle.

5.2. Activités secondaires

- **Makki** : effacement de données sensibles.
- **Chariots** : livraisons diverses, recel de matériel, écoulement de contrefaçons et de marchandises volées, dissimulation de stocks de marchandises illicites.

5.3. Activités en développement

- **Makki** : depuis plus d'un an, Granddaddy a également implanté de nouveaux établissements dans les zones les plus huppées de LA, reprenant à son compte une partie de la prostitution légale. Jusqu'ici, on trouve trois établissements de ce genre, les Malish Pleasures (plaisir des massages). Il ne s'agit pas de simples maisons closes : ces établissements sont composés d'un salon de massage, qui vend également divers *dawai* (médicaments) naturels destinés à stimuler le désir ou à faire revenir les moyens de le satisfaire. Malgré la présence sur le marché de divers implants et stimulateurs sensuels high-tech, le vieux charme de l'Orient mystérieux et de ses onguents et poudres de perlimpinpin fait toujours recette. Mais le plus original, ce sont les cours de sensualité des Malish Pleasures : on y apprend, seul ou en couple, les subtilités des arts érotiques, sous la férule gracieuse mais toujours professionnelle d'une enseignante aux charmes généreux et à l'expérience sans égale. Des diplômes pseudo-officiels (mais toujours appréciés par les play-boys à la manque) sont délivrés au bout d'un certain nombre de séances. Actuellement, cette activité procure des bénéfices croissants à l'organisation, tout en restant presque parfaitement légale.
- **Chariots** : recyclage de bijoux (certains joailliers pakistanaï et indiens se débrouillent assez bien pour recycler toutes sortes de bijoux volés).

6. Rites et coutumes

6.1. Initiation / cooptation

- **Makki** : il est facile d'entrer chez les Makki, à condition d'être Indien. Les nouveaux membres sont sélectionnés



parmi les nouveaux immigrants, et formés afin de devenir des espions haut de gamme. Cependant, seuls les meilleurs se voient assigner des missions d'espionnage vraiment périlleuses. Les premières missions se font toujours en groupe. Une jeune tradition s'est instaurée : ce sont souvent les plus jeunes membres qui initient les plus vieux. Quand vous croisez une mamie qui mendie en tenant une petite fille par la main, la meilleure espionne n'est pas toujours celle qu'on croit...

● **Chariots** : les Chariots regroupent l'essentiel des petits revendeurs illégaux. Chez eux, tout marche au chiffre d'affaire. Un vendeur particulièrement habile, qui se fait remarquer par les Chariots, se verra gratifier d'une entrevue avec un petit-frère. À partir de là, il aura généralement intérêt à accepter l'offre qu'on lui fait. Ceux qui refusent voient rapidement leur commerce péricliter.

6.2. Code d'honneur

Les traditions sont fortes parmi les communautés qui forment la mafia indo-pakistanaise. La famille passe avant tout, mais la religion est prépondérante dans la vie des dévots. Les membres de la mafia ont adopté une attitude particulièrement conforme aux préceptes religieux (certainement parce que certaines violations de tabous ont été sévèrement punies).

6.3. Évolution hiérarchique

L'évolution des Chariots se fait par le bénéfice. Les petits-frères sont ceux qui ont le mieux réussi. Chez les Mouches, le principe même d'évolution hiérarchique semble plutôt inadapté. Cette société égalitaire (un idéal difficile à adapter à la réalité, mais qui reste prépondérant dans l'idéologie développée par Granddaddy et les Makki) ne supporte pas plus l'idée de hiérarchie que celle de caste. Devenir un petit-frère n'est jamais agréable : cela signifie essentiellement remplacer un ami mort, endosser de nouvelles responsabilités, et abandonner la vie de la rue pour travailler dans l'ombre.



6.4. Signes d'appartenance / de reconnaissance

Les membres de la mafia parlent essentiellement urdu ou hindi, ce qui leur permet déjà de communiquer d'une manière qui échappe à la plupart des observateurs étrangers. Par ailleurs, tous ont développé une sorte de langage des signes très codifié, mais qui ne permet d'exprimer que les concepts les plus élémentaires (ennemi / ami, fuir, danger, faire confiance, se taire, mentir). Une pratique courante chez les Makki consiste aussi à utiliser une pièce de monnaie, tenue à la main ou posée dans un récipient, et avec laquelle on joue négligemment pendant la conversation. Seuls les mots prononcés lorsque la pièce est visible côté face ont de l'importance.

7. Présence à LA

La mafia indo-pakistanaise ne peut être considérée comme une organisation réelle qu'à LA même. L'essentiel de ce chapitre traite donc de son impact et de sa présence dans la cité des Anges dans les détails.



8. Le fichier

8.1. Les Makki (les Mouches)



RIEN QUE POUR VOS YEUX : LE SAINP

Actuellement, un personnage mystérieux commence à mettre des bâtons dans les roues aux agents de Granddaddy. Ce chef de gang aux origines troubles fait disparaître certains Makki, s'en approprie d'autres, fait disparaître des informations... Bref, c'est l'épine dans le pied de Granddaddy, ce qui cause à ce dernier la plus grande émotion... Il affirme qu'il ne reculera devant rien pour détruire celui qu'il appelle le *sainp* (le serpent)...

La réalité est étonnante. Du temps de l'enfance de Bhakti, trois gamins, trois mendiants erraient dans les rues de Bombay. Inséparables, ces trois-là. Mais un jour, un attentat terroriste mit fin à ce trio, ensevelissant les trois gamins sous les décombres d'une ambassade. Des trois, un seul put être sauvé. Personne ne savait duquel il s'agissait, car les trois gamins s'appelaient respectivement Bhakti, Daddy et « le *sainp* », comme s'il s'agissait de trois personnes - lites qu'ils se seraient partagées selon des règles incohérentes pour un observateur non averti. Le gamin qu'on réussit à extraire des gravats affirma s'appeler Rajhiv Bhakti. Aujourd'hui, ses deux frères d'infortune vivent toujours, dans sa tête. Et l'un d'entre eux lui en veut de ne pas l'avoir sauvé...

8.1.1. Histoire

Ancien intouchable, Rajhiv Bhakti est devenu patron d'un restaurant luxueux de LA, le Khazana, et a développé deux activités : l'accueil des immigrants indiens et le recyclage de ceux-ci en espions.

8.1.2. Territoire

Les Mouches sont réparties sur tout l'ensemble de LA, à la surface et en dessous (en raison de leurs affinités avec les membres du culte des Cafards). Cependant, quand ils ne sont pas en mission, on les trouve plus facilement à LAX et dans les environs de Bharat Mall.

8.1.3. Organigramme complet

- Big boss : Granddaddy.
- Les petits frères :
 - Bilâm « *Djo Vo Sonta-hai* » (celui qui écoute) : gère les chefs de quartier. Chaque grand quartier de LA est affecté à un chef de quartier. Quand ils ont un problème, ils en réfèrent immédiatement à Bilâm. Seules les affaires de la plus haute importance sont présentées à « Granddaddy ».
 - Barrê Bhâ (grand frère) : gère toute l'opération d'accueil et de formation des immigrants nouveaux venus. Il est également chargé de distinguer les capacités et talents de chacun afin de l'affecter à un poste qui lui convienne.
 - Nani (grand-mère) : Nani, ancienne informaticienne, gère tout le secteur high-tech de l'organisation. Elle s'occupe de sélectionner le matériel et de trouver une solution à tous les problèmes techniques. Paradoxalement, on ne la voit presque jamais toucher un ordinateur ou un support de données...
 - Khaleem, l'effaceur : Khaleem gère la brigade des effaceurs. Ce sont les plus subtils des éléments des Mouches, chargés non seulement de trouver des données, mais également de trouver le moyen de les faire disparaître. Les effaceurs travaillent souvent en parallèle avec un commando de mercenaires irlandais.
 - Les Mouches : innombrables (probablement plusieurs milliers), les agents des Mouches sont partout...

8.1.4. Logistique

Les Mouches ne disposent guère d'armes ou de moyens de transport. Les quelques gardes du corps sont munis des armes de poings les plus courantes. C'est en matière d'informatique qu'ils sont particulièrement bien équipés. Granddaddy veille à ce qu'ils disposent du nec plus ultra en matière de matériel d'enregistrement de données, et des systèmes les plus miniaturisés possibles.

8.1.5. Business

Les Mouches sont les oreilles de tous les murs.

8.1.5. Personnalités

GRANDDADDY

Rajhiv Bhakti est un individu jovial et débonnaire, affichant un sourire accueillant et toujours vêtu d'un costume impeccable (de préférence blanc). Il a des manières précieuses, à tel point que certains affirment qu'il est homosexuel. Quoi qu'il en soit, c'est un personnage plutôt sympathique, et qui cache bien son jeu. Bien que ses motivations soient très humaines, la tension dans laquelle il vit le rend prompt à des colères homériques, et un fin psychologue se rendra compte que le poids de ses responsabilités lui pèse de plus en plus. Il change radicalement de personnalité quand il endosse le rôle de Granddaddy. Plein d'énergie, vif et charismatique, il semble déterminé à l'extrême, et aucun obstacle ne lui semble insurmontable. Cependant, il arrive que Rajhiv/Granddaddy hésite entre les deux facettes de sa personnalité, comme si le passage de l'une à l'autre n'était plus vraiment un processus contrôlable...

« NANI » NOREEN

Grand-mère Noreen a connu la guerre et la bombe (dont elle parle encore comme de *Pashupatha*, l'arme sacrée de Shiva). Et comme beaucoup de survivants, on la trouve aujourd'hui à un poste-clé. « Nani » (grand-mère) était informaticienne avant la guerre. Mais, déjà en 2010, ses vieux doigts n'étaient plus aussi agiles, et elle n'avait pas l'argent nécessaire pour se payer une interface directe...



Quand Nani est arrivée, en exil, à LA, elle portait la *nishaan*, la marque des irradiés, sous la forme d'une longue cicatrice qui s'enroulait autour de ses deux mains, comme une ronce poussant sur un très vieux arbre. Mais elle portait aussi un don, celui de faire disparaître toute information stockée sur support magnétique, d'un simple contact. Elle découvrit d'abord qu'elle ne pouvait pas disposer de carte magnétique ou de support de données personnel, ce qui ruina immédiatement toutes ses chances d'intégration. À la rue à plus de soixante-dix ans, sans qualification utile, elle fut repêchée par Granddaddy, qui révéla son véritable potentiel. Le corps de Nani joue le rôle d'un accumulateur durant une brève période, et « retient » l'information. Un simple contact avec un autre support magnétique restitue la quasi-intégralité de l'information, dès que Nani se concentre ou reçoit un choc électrique. Les fichiers sont un peu corrompus, un peu désorganisés, et il y manque parfois quelques octets par-ci par-là, mais l'essentiel subsiste. Noreen peut conserver les informations dans son « disque dur biologique » pendant une durée de vingt-quatre heures dans des circonstances normales. Cette durée peut être étendue de quelques heures si elle ne dort pas. Dès que Nani rêve, les informations disparaissent, mais certaines lui apparaissent clairement durant son sommeil.

On ne sait pas si les cordes vocales de Nani lisent les MP3.

AMITA « HAATHI », DIT L'ÉLÉPHANT

Amita n'a pas eu de chance. Une ratonnade d'un gang de néo-fascistes l'a laissé sur le carreau avec une case en moins, quand il n'avait guère que huit ans. Sa mère n'a pas eu autant de chance, violée et immolée par le même gang. Quand Granddaddy l'a récupéré, Amita n'était qu'une petite masse de chair pleumicharde. Le garçon a perdu l'usage de la parole, et ne semble pas capable de réfléchir plus loin que le bout de son nez. Mais le temps l'a changé et il a finalement grandi et forcé, au point de mesurer près de deux mètres pour plus de deux cent vingt kilos. Presque uniquement du muscle, contrairement à ce que laisse penser son apparence de gros abruti placide. Il est capable de retourner seul une voiture si on le cherche un peu. Dès qu'il en fut capable, Amita se lança à la recherche des bourreaux de sa mère. Une fois les assassins retrouvés et réduits en bouillie, Haathi est redevenu calme. Amita dispose d'un autre talent : il a une mémoire...d'éléphant. Quand il a entendu le début d'une conversation, et qu'on lui en répète une phrase, il est capable de répéter l'intégralité du dialogue sans la moindre erreur...et sans rien comprendre.

Amita l'éléphant est devenu très proche de Nani, et l'accompagne souvent, allant jusqu'à porter la vieille femme sur ses épaules pour lui faire traverser la ville au pas de course. S'il arrivait quelque chose à Nani, la rage qui l'habite serait libérée, et nul ne connaît la limite réelle de sa force surhumaine.

BATCHOO

Granddaddy ne fait pas tout tout seul. À l'étage du Khazana, se trouve un ordinateur au système inviolable, qui contient toutes les données chiffrées rassemblées par les Mouches. Cet ordinateur ne répond qu'à un implant

inséré dans la boîte crânienne de Granddaddy : lui seul peut en extraire une donnée précise. Il faut insister sur le fait que *seul Granddaddy* a accès aux données... Quand Bhakti se rend dans la salle de l'ordinateur sans changer de personnalité pour adopter les tics et la manière de penser de Granddaddy, le système peine à démarrer, et il est même arrivé qu'il ne puisse pas l'activer du tout. Quoi qu'il en soit, Granddaddy a un protégé, Batchoo, un gamin à l'air ahuri qui est arrivé à LA il y a un peu plus d'un an, incapable de faire quelque travail que ce soit, et encore moins de recueillir des informations. Mais Batchoo a un autre don : il lit dans les chiffres. Il lui suffit de passer une dizaine de minutes devant une série de chiffres issus des rapports des Makki pour en tirer une conclusion, parfois assez ahurissante, mais toujours parfaitement exacte. Si certaines informations sont parfaitement inexploitable (« dans moins de vingt-cinq minutes, un homme ou une femme dont les vêtements comportent un motif de fleur de lotus va entrer dans le restaurant et commander le menu à 60\$ »), certaines sont de petits bijoux (« à 23h46, une balle de calibre 38 sera tirée dans votre direction par un individu à l'accent méditerranéen »), sachant que Batchoo ne détermine pas l'avenir exact, mais l'avenir possible au moment où il tire sa conclusion.

DUSMAN LE BÈGUE

Ce qu'on en dit. Le bègue est un de ces mendiants malchanceux. Il ne mendie même pas correctement. Il parle à peine notre langue. Mais je vous le dis, c'est trop rigolo de le voir se dépêtrer avec les mots. En plus, il est d'une maladresse ! Tu lui donnes une carte de quelques dollars, il la perd en trébuchant. Le pauvre, lui manque une case. Et des comme lui, il y en a plein les rues de LA !

La vérité, maintenant. Le bègue a de la chance. Il n'a pas besoin de mendier pour vivre. Il parle une quinzaine de langues couramment. Il aime écouter les conversations privées à la terrasse de certains restaurants ou dans les couloirs de l'aéroport. En plus, il est incroyablement adroit, capable de subtiliser n'importe quoi dans n'importe quelle poche. Son QI est évalué à plus de 140. Et des comme lui, il y en a plein les rues de LA !

8.2. Les Chariots

8.2.1. Histoire

De chauffeur de taxi, Walidh Pashwar est devenu en quelques années le maître du marché noir à LA, convoyeur et pourvoyeur de denrées illicites.

8.2.2. Territoire

Les petits marchés de Downtown LA, les docks (où ils possèdent des entrepôts) et en général tous les bidonvilles.

8.2.3. Organigramme complet

- Big Boss : Walidh Pashwar
- Petits frères :

- Khan : chef des entrepôts, Khan est actuellement recherché par la police pour l'affaire des esclaves de la honte.

- Nazir Atman : responsable des stocks. Nazir gère la répartition des cargaisons entre les revendeurs.
- Aftab Pashwar : responsable de Downtown. Aftab, le cousin de Pashwar, est responsable du secteur des ventes de contrefaçon dans le Downtown LA. Ses piètres performances exaspèrent Walidh, qui pense régulièrement à le remplacer.
- Abdul Bhuttan : responsable de l'écoulement des contrefaçons, il gère un business plutôt tranquille (il fait beaucoup d'argent en revendant de la musique, des copies de films...), où les cops viennent rarement mettre le nez, occupés qu'ils sont ailleurs. Bhuttan est malheureusement renommé pour ses fréquentes escapades dans les Malish Pleasures, une activité que le Roi des singes ne verrait pas d'un très bon œil.
- Imtiaz l'anguille : Imtiaz a échappé de nombreuses fois à la police. Actuellement, il gère le marché aux alentours des quartiers chics, en particulier la vente d'armes, de drogues « à l'ancienne » et de substances aphrodisiaques exotiques. Ses revendeurs sont souvent des revendeuses.
- Irfan le fléau : mauvais garçon patenté, Irfan sait rassembler sous sa bannière tous les jeunes en mal de sensations que comptent les rues de la Little India of LA. Blousons en cuir, lunettes de soleil, souvent armés de Free Snakes, ils se contentent de frimer et de jouer les tueurs à gâs, tout en sachant pertinemment que les vrais tueurs ne se laissent jamais voir en public. En cas de coup dur, on peut cependant compter sur eux, même s'ils ne sont certainement pas ce que la mafia fait de mieux, même en termes de petite frappe.
- Mumtaz une « Kouta » (chienne) : elle revend des armes de poing aux environs de LAX.
- En dessous des petits frères, on trouve tous les revendeurs, les négociateurs, les petits bijoutiers, et toute une faune hétéroclite prête à se disperser dès que se pointe l'ombre d'un cops... Cela représente probablement près de cinq cents à mille individus à LA.

8.2.4. Logistique

Peu armés, utilisant des moyens de transport archaïques, les Chariots n'ont vraiment pas grand-chose pour réussir dans la mafia... à part peut-être leur sens des affaires et des petits profits.

8.2.5. Business

Les activités des Chariots sont décrites en détails dans l'ensemble de ce chapitre.

8.2.6. Personnalités

Walidh Pashwar

Ce personnage peu reluisant est un commerçant hors pair, et surtout un homme qui sait gérer une affaire qui marche. Petit, au physique assez disgracieux, Pashwar se considère comme un philanthrope : il participe à l'intégration des immigrants et des exilés comme il le peut. Il fait régulièrement quelques gestes symboliques, dotant richement une jeune fille pauvre, payant les études du petit dernier d'une

famille défavorisée, payant la caution d'un mauvais garçon qui n'a pas la chance d'avoir des parents qui habitent les beaux quartiers. Mais Pashwar est un homme torturé. Le besoin de faire de l'argent est devenu maladif, chez lui. La moindre erreur d'un revendeur est à peine tolérée, une baisse des profits ressemble à une catastrophe, et la perte d'un secteur de marché à une apocalypse. Walidh Pashwar mène une guerre contre la pauvreté, une guerre qui ne supporte pas de demi-mesure. S'il lui faut amener le frère contre son propre frère, s'il lui faut vendre la chair de sa chair, s'il lui faut se damner pour obtenir plus d'argent, Walidh Pashwar le fera sans la moindre hésitation. Le dollar est son dieu unique, auquel il voue une vénération sans limite. Et s'il doit pactiser avec d'autres pour lui faire honneur, il le fera. Son prix sera élevé, mais Walidh Pashwar, tout « par- rain » qu'il est, est une âme à vendre.

Mumtaz « Kouta »

Mumtaz travaille avec son oncle Anis l'aveugle et elle est l'une des rares jeunes femmes à occuper un poste d'une importance relative dans la mafia indo-pakistanaise. Anis ne se contente pas de ne pas voir : il ne parle pas, il ne semble pas écouter, et il a l'air de vivre littéralement dans une autre dimension. Mumtaz aurait très bien pu rejoindre la clique d'Irfan le fléau, avec son look de jeune première, mais elle se contentait de gérer le secteur qui appartenait à son oncle avant que ce dernier ne se fasse tabasser par un gang d'Irlandais. Depuis, l'oncle semble avoir un pied dans un autre monde, et Mumtaz a entrepris de reprendre son affaire. Elle joue le rôle du chien d'aveugle... En réalité, tout ceci n'est qu'une mascarade. Si l'oncle Anis a bien été passé à tabac, il n'est certainement pas aveugle, et il a toute sa tête. Cela lui permet de jouer les espions à l'occasion, et de conseiller discrètement sa nièce.

Imtiaz l'anguille

Imtiaz gère un fructueux commerce aux abords des quartiers chics. Il vend du vent, un peu de poésie, du charme et la promesse de plaisirs exotiques. C'est un expert en psychologie et en littérature érotique, mais surtout un escroc. Il lui est arrivé de vendre une poudre à la caféine en la faisant passer pour un mélange aphrodisiaque à la corne de rhinocéros. Imtiaz aime sa liberté, et déteste avoir à rendre des comptes. Imtiaz, comme beaucoup de membres de la mafia indo-pakistanaise a une passion : le cinéma. Sa grande fierté est d'être l'instigateur d'une entreprise des plus surréalistes : il a fait tourner par un studio indépendant une version live du Kama Sutra, ce qui a donné lieu à un film cultissime, où s'enchaînent scènes d'amour acrobatiques (souvent améliorées par quelques trucs numériques invisibles) en 3D, chansonnettes dans la plus pure tradition de Bollywood, et combats épiques. Le film circule sous DVD et sous le manteau, et il a engendré de nombreuses suites.

Chandra

Chandra est le passeur le plus rapide de LA. Sur sa Katana débridée, il pulvérise les records de vitesse et sème les plus habiles conducteurs. Ce gamin d'une vingtaine d'années, grand tombeur et menteur comme un arracheur de dents, a déjà à





GARROTS, GORILLES...

Il y a une mort qui rôde, sournoise, silencieuse, dans les rues de LA. On dit que les thugs les « fils de Bhavani », sont revenus. Du XII^e au XIX^e siècle, ces pillards, bandits de grands chemins et assassins, avaient fait régner un climat de terreur chez les voyageurs du Cachemire et du Pakistan en particulier. Ils semblaient obéir à des motifs religieux des plus originaux, basés sur la légende de Kali, ou Bhavani (une des multiples facettes de Devi, l'épouse de Shiva, sous son aspect destructeur). À l'aube des temps, la déesse était descendue sur terre pour affronter un démon maléfisant, et, l'ayant blessé, découvrit que chaque goutte de sang que perdait la créature engendrait un autre démon. La déesse but le sang du démon, mais la tâche était épuisante : deux gouttes de sueur de Kali engendrèrent deux hommes, auxquels elle donna la tâche de combattre les démons sans verser une goutte de sang. Pour ce faire, elle leur confia un lambeau de son vêtement, dont ils firent des foulards appelés *khumal* pour étrangler les démons. Les deux *phansigars* (étrangleurs) eurent tôt fait de débarrasser le monde de l'engeance démoniaque.

Mais la strangulation, c'est comme les cocahuètes : quand on commence, on ne sait pas quand on va s'arrêter. Nos deux *phansigars* continuèrent donc à se faire la main sur leurs frères mortels, pour honorer la déesse, qui leur rendait en échange ses bienfaits sous les formes les plus curieuses. Elle faisait ainsi disparaître les cadavres afin que les *phansigars* ne fussent pas inquiétés par la loi des hommes : quand une victime avait été étranglée, les *phansigars* s'éloignaient sans se retourner, et la déesse faisait son office. Mais il advint qu'un dévot curieux se retourna, et découvrit que Bhavani dévorait en réalité les cadavres des victimes. Courroucée, la déesse annonça que désormais, ses disciples devraient faire face seuls à la justice des hommes, mais leur confia cependant une de ses dents, afin qu'ils en fassent une pioche pour enterrer les cadavres. La pioche devint donc un élément du rituel des adorateurs de Bhavani. Les cercles de *phansigars* devinrent des communautés mystiques qui pratiquaient le meurtre rituel selon une codification complexe, pour se retrouver ensuite afin de partager le *goor*, le sucre brun (rien à voir avec le brown sugar...) consacré, dont ils affirmaient qu'il changeait radicalement la nature de l'homme. Cette affirmation est

sans doute fondée, quand on sait que beaucoup de thugs étaient à l'origine d'obédience islamique, et finissaient par adorer une déesse du panthéon hindou. Ce miracle de la conversion émut moins les autorités britanniques que les diverses émeutes perpétrées au nom de Bhavani par les *phansigars* : plusieurs milliers d'arrestations eurent lieu, et le culte de la déesse sembla bel et bien éradiqué.

Les Britanniques semblaient avoir mis fin aux méfaits des thugs, mais Indiana Jones nous a prouvé qu'on ne pouvait pas avoir raison d'une secte aux pratiques aussi rigolotes que la chirurgie cardiaque en free-style et le barbecue surprise pratiqué à même le volcan. Le LA d'aujourd'hui semble en proie aux fils de la déesse... mais qu'en est-il vraiment ?

Les fils de la déesse ont aujourd'hui tous disparu. Ne restent que des filles. Quelques irradiées ont eu la vision de Bhavani, qui leur intimait l'ordre de combattre les démons, comme l'avaient fait pour elle les premiers *phansigars*. Elle leur a dit aussi à quel point les hommes étaient dangereux, faibles et mièvres. Hindoues ou musulmanes, ces femmes se sont ralliées à la cause de Kali : la destruction du mal. Elles forment donc une nouvelle secte d'enfants de Bhavani. Elles officient comme leurs prédécesseurs, mais en respectant plus que jamais l'un de leurs anciens préceptes : ne pas tuer de femme. Elles ont adopté une hiérarchie simplifiée, avec un gourou à leur tête, une femme appelée la *Melka* (la reine). Elles se nomment « fils de Bhavani » et non « filles ». Par ailleurs, si certains voient d'un mauvais œil leur composition exclusivement féminine, la crainte que suscitent ces meurtrières au caractère imprévisible est trop grand pour que la communauté prenne des mesures à leur encontre. Certaines *phansigars* utilisent une nouvelle arme à la place du traditionnel *khumal* : la main de Kali. Il s'agit d'un simple gant contenant un système à capsule de gaz asphyxiant, qui permet d'étouffer une victime en quelques secondes. L'injection de gaz par le nez (en prenant la victime par derrière) est rapide, simple et mortelle dans les vingt secondes.

La *Melka* et ses *phansigars* se réunissent pour consommer rituellement le sucre brun dans le temple du Roi des singes. Elles obéissent aux moindres desirs de ce dernier. Le reste du temps, elles vivent cloîtrées comme des vampires, attendant que l'ordre de leur maître pour agir

son actif plusieurs victimes. Sa façon de conduire délirante a provoqué plusieurs accidents mortels. Il est donc autant recherché en tant que transporteur de produits illicites qu'en tant que danger de la route. C'est un des seuls membres des chariots à utiliser un mode de déplacement high-tech.

KALI

Kali est officiellement une orpheline découverte sur le parvis d'un temple de Shiva, non loin de Bombay, juste après la bombe. Elle porte la *nishaan* sous forme d'une maladie de

peau étrange : tous les mois, à la pleine lune, sa peau se flétrit et s'assèche, se détachant de son corps comme celle d'un serpent. Le processus prend deux ou trois jours. Kali est devenue l'une des revendeuses de Pashwar. Ce que le chef des Chariots ignore, c'est qu'elle s'est rendu compte de son odieux trafic d'enfants. Et ce qui est plus grave, c'est que Kali est secrètement l'une des membres des *phansigars*. Elle a décidé de faire au plus tôt son rapport à la *Melka*.

La mafia irlandaise

« Vous pouvez m'appeler Jack Smith, mademoiselle. Je viens ici pour une affaire qui peut vous rapporter beaucoup.

- Je le sais.

- Bien. Il y a un revendeur de matériel de chirurgie de clonage qui s'appelle M. Samuel Brandt...

- Je le sais.

- ... et j'aimerais qu'il disparaisse. Il se trouve qu'il part en voyage d'affaires à Londres la semaine proch...

- Je le sais également.

- Écoutez, mademoiselle, appelez donc votre patron. Vos airs de bimbo en costume de présidente de société ne m'impressionnent pas plus que vos minables gardes du corps.

- Je le sais aussi. Vos propres gardes du corps, ceux que vous avez fait pénétrer dans l'arrière-cour du bâtiment en violant ostensiblement notre accord, qui prévoyait que vous veniez seul, ont manifesté le même mépris pour nos hommes. Cela nous a conduit à penser qu'ils étaient aussi stupides que maladroits. Nous avons donc pris la liberté de vous en débarrasser. Maintenant, M. Hammond,

puisque c'est votre véritable nom, vous voudrez bien comprendre qu'il s'agit d'un service à titre gracieux, que nous n'ajouterons pas à votre facture. M. Riley n'aime pas traiter avec les amateurs, c'est pourquoi je serai votre seule interlocutrice pendant la transaction. »

1. Naissance

La mafia irlandaise est l'adolescent turbulent du crime moderne. Élevée entre le bortsch et les spaghettis, nourrie au nationalisme désabusé, elle manque de tourner court au virage du millénaire, mais se rattrape aux branches en laissant de côté ses idéaux. Mais toujours, le folklore pointe le bout de son nez, et quand ça ne sent plus la robe de druide moisie, c'est le spectre du pan-celtisme limite « pas de l'oie » qui pointe le bout de son suaire...

La mafia irlandaise renait actuellement, balbutiant quelques sentences de sang et de plomb, faisant ses dents sur des missions dont personne ne veut et ses premiers pas parmi les « grands ». Plus ou moins absorbée par d'autres organisations, elle a perdu de vue sa spécificité culturelle, à tel point qu'elle n'a jamais eu une identité aussi tranchée que, disons, les yakusa ou la Cosa Nostra. Le terrorisme n'a jamais fait recette et les terroristes suicidaires n'ont jamais fait de vieux os, sans parler de devenir parains ou de développer des empires commerciaux. Jusqu'à ce que, conjoncture et lassitude aidant, les Irlandais s'organisent et commencent à penser l'Irlande autrement.

Finies les revendications nationalistes, les poussées indépendantistes, les attentats terroristes. Les enfants terribles du crime sont devenus des hommes d'affaires friqués, smarts et collectionneurs, qui plus est. Ils ont investi bénéfiques et relations dans de nouveaux business, et s'ils restent encore pourvoyeurs d'hommes et d'armes, ce ne sont pas toujours les leurs qu'ils envoient au casse-pipe. Preuve évidente : le fichier du Shamrock's recense environ un tiers d'Irlandais pour deux tiers de mercenaires internationaux. Pour ces tueurs à gages, le temps des attentats tonitruants, des éclats vengeurs et revendicatifs jetés à la face du monde est révolu. À tel point qu'on s'en inquiète : quand l'IRA faisait péter ici et là quelques bombes, on savait ce qu'ils avaient en tête. Quand ils se mettent à se recycler en collectionneurs d'armes anciennes, on commence à se poser de légitimes questions. Les





Leprechauns dealent des armes tout ce qu'il y a de moderne, mais on sait qu'ils ont aussi des « chasseurs de trésor » en quête de pièces de musée. Un réseau efficace se met en place, supporté par une idéologie moins affichée, plus sinistre, et malheureusement plus séduisante pour beaucoup de laissés-pour-compte.

Les plus extrémistes des chefs de clans « celtes » se sont rejoints dans une communauté d'idéaux qu'ils appellent le Celtic Cauldron. Après s'être donnés les moyens, les fils de la verte Erin se donnent de nouveaux buts mêlés de folklore celtique, et plus probablement de visées nationalistes plus dures, aux relents sinistres de fascisme régurgité dans le « chaudron celtique » et mélangé aux vieux os des guerriers d'antan. Quel homme nouveau, quel chef de guerre sortira du chaudron en vainqueur, pour guider une hypothétique nation celtique ?

Pour l'heure, ce ne sont guère que quelques petits artisans du crime, gangs et personnages indépendants qui se découpent sur fond de trèfle irlandais.

2. État actuel

2.1. Répartition géographique

Les Irlandais se sont tournés vers le Pacifique pour gérer le trafic d'armes transitant par la Russie, tournant ainsi symboliquement le dos au passé et à leur patrie.

2.2. Zones d'influence

Les Irlandais n'ont vraiment acquis de bases solides et organisées qu'à LA. Partout ailleurs, ce sont des actions indépendantes, de petits gangs, quelques mercenaires et des factions phagocytées par d'autres mafias. La conscience irlandaise et terroriste s'est éteinte au début du millénaire, et a fini par sommeiller quelques décennies durant. Aujourd'hui, c'est un idéal profond qui refait surface et qui transparait essentiellement dans les deux factions dominantes du monde mafieux irlandais : les Leprechauns, revendeurs d'armes, et le Shamrock's Club, une organisation de mercenaires à louer. Plutôt que de zone d'influence, mieux vaut parler de clientèle dans la zone de LA et de ses environs immédiats.

Les O'someone disposent de tout ce qui se fait de pire en matière d'armes. Vieilles Kalash douteuses, stock de PM capables de s'enrayer au moindre problème, Uzis cacochymes et poussifs... L'arme de monsieur tout le monde, celle du mafieux, celle du gangbanger, celle du garde du corps de bas étage, c'est de l'irlandais. Au-dessus de ça, il y a un marché intéressant : celui des amateurs et des m'as-tu-vu de tout poil : garde du corps sans envergure, tueur occasionnel, star du porno qui veut se la jouer gangster, cadre supérieur qui souffre de l'*Insecuridad*. [L'*Insecuridad* est le « mal de l'insécurité », une affliction mentale de plus en plus courante qui pousse à la dépression, à la paranoïa, et souvent au meurtre. C'est surtout devenu un lieu commun dans la

stratégie de défense de beaucoup d'avocats défendant des criminels. Jusqu'ici, cependant, l'*Insecuridad* reste impossible à prouver de manière rationnelle.] Là, on joue sur du velours : tout ce monde-là veut « ce qui se fait de mieux » (entendre, ce qui coûte le plus cher et qui en jette le plus). C'est généralement de l'artillerie retouchée, des armes « style animal » à la mode, ou du haut de gamme qui n'en est pas. Ces armes sont vendues deux fois leur prix, mais le gogo se les arrache. Les nombreux dysfonctionnements se voient rarement : ces guns-là sont destinés à paraître, à bluffer et à faire de l'esbroufe, mais pas à servir. Tout au plus serviront-ils à faire un carton sur un clochard pour épater la galerie. Et puis il y a le vrai haut de gamme, le sur-mesure affiné comme une pièce de joaillerie par des artisans triés sur le volet. LA compte trois vrais spécialistes de l'arme de précision, tous trois irlandais, tous trois affiliés aux Leprechauns : Gavin O'Shaughnessy (un jeune loup spécialisé dans la customisation hi-tech, qui travaille beaucoup sur la synchronisation entre les armes et des puces cybernétiques implantées dans le réseau nerveux), Peter Callahan (ce personnage mesurant moins d'un mètre quarante est sans doute le plus grand spécialiste mondial du réglage des mécanismes d'armes de poing : une arme qui passe entre ses mains permet de gagner un bonus de +2 au résultat de tous les jets de tir effectués avec celle-ci uniquement si le tireur dispose d'une compétence de 4+ ou meilleure) et Sir Gawain (cf. « le fichier », plus bas).

Quant au Shamrock's Club, son influence s'étend dans toute la Californie. En effet, lorsqu'on a besoin de mercenaires en Californie, on peut être certain que le Shamrock's finit par vous contacter...

2.3. Ressources matérielles et financières

Les Leprechauns sont peu nombreux (une soixantaine) mais efficaces. En vrais hommes d'affaires, ils ont su négocier des marchés, et ouvrir une véritable bourse illégale aux armes, où ils jouent le rôle de golden boys.

Tout en récup' et en savoir-faire : là où quelqu'un jette un vieux gun, là où l'on se débarrasse d'un stock d'armes illégales, là où la police fait détruire une cargaison de pièces en plastique à haute résistance thermique pour calibres hi-tech, il y a un rouquin pour s'en occuper.

Le Shamrock's Club profite évidemment de cette manne de plomb et d'acier. Ses mercenaires sont les mieux équipés. Les ressources du Shamrock sont par ailleurs des plus spartiates : un bureau, un seul et unique ordinateur, et une secrétaire. Derrière cette logistique réduite se cache une organisation menée d'une main de fer. À quoi bon multiplier les traces, les intermédiaires et les preuves, surtout quand on a affaire, du côté de l'offre comme de la demande, à des gens pour lesquels l'anonymat et la discrétion valent des centaines de milliers de dollars ? Le fichier du Shamrock's Club compte une centaine (le nombre varie à la dizaine près) de mercenaires répartis en

quatre catégories (quatre étoiles), une cinquantaine de membres occasionnels, et un mercenaire assurant le « silence total » en cas de mission particulièrement discrète (élimination des mercenaires après la mission initiale pour un million de dollars).

2.4. Alliances et rapports avec les autres organisations criminelles

Les Irlandais ont une réputation qui convient tout à fait à leurs affaires : des tueurs et des revendeurs sans scrupules, prêts à s'entregorger pour l'argent. L'assurance « silence total » du Shamrock's Club fait forte impression sur la plupart des mafieux. Pourtant, c'est en partie une supercherie. La valeur d'un assassin bien formé et efficace dépasse de beaucoup le million de dollars, une somme que certains gagnent en moins de deux semaines. Lorsque l'assurance silence total est achetée, c'est le moment pour le Shamrock's Club de se débarrasser de mercenaires maladroits, indésirables ou fouteurs. Quant aux bons éléments, une petite opération de chirurgie esthétique, une nouvelle identité, et les voilà dans le circuit sous un autre nom. Par ailleurs, comme les bons éléments sont muets comme des tombes, la confidentialité de leur mission ne tracasait guère que des employeurs mal renseignés ou manquant de foi. Quand on parle de « silence total » à un bon mercenaire, on obtient généralement un sourire, en souvenir de l'affaire d'octobre 2029. Un client indélicat voulait faire disparaître toutes les preuves d'une mission des plus anodines, et n'hésita pas à investir dans l'assurance, tout en engageant une autre équipe de tueurs, juste « au cas où ». Le mercenaire cinq étoiles du Shamrock's s'occupa du groupe d'origine, retrouva également la seconde équipe, et la fit disparaître avant de mettre la main sur leur patron, le commanditaire original de l'expédition. Conformément à l'accord de « silence total », il fit disparaître celui-ci en toute discrétion, avant d'envoyer un rapport ironique au Shamrock's.

Beaucoup d'autres organisations font appel aux Irlandais. Les Indiens et les Pakistanais usent beaucoup de leurs services, et Mr Riley semble avoir un accord de principes avec Granddaddy : l'informateur n°1 de Los Angeles lui fournit des informations détaillées sur ses clients et ses cibles, et Riley lui prête occasionnellement quelques mercenaires quand l'Indien a besoin de gros bras. Cette relation efficace, froide et bien gérée n'a rien de cordial. Riley méprise cordialement le « bouffeur de curry », et Granddaddy ne cache pas le dégoût que lui inspire le mercenaire. Paradoxalement, ces rapports semblent une garantie de bonne entente de part et d'autre des deux organisations, qui se haïssent cordialement, mais respectent un code d'honneur particulier. On sait même que certains mercenaires irlandais ont des informateurs attirés parmi les « mouches »... Mais qui n'en a pas à LA ? Par ailleurs, les Italiens font confiance aux rouquins quand il s'agit d'intervenir soit avec de gros sabots, soit dans les règles de l'art et avec subtilité.

3. Organisation

Les Leprechauns et les membres du Shamrock's Club sont conscients de la nécessité de regrouper toutes les bonnes volontés et de mettre un terme aux activités chaotiques de quelques bandes de néo-celtes pour se focaliser sur des projets de plus grande envergure. L'émergence du Celtic Cauldron découle de cette volonté même si, pour le moment, l'essentiel des réflexions de ses membres repose sur la vénération d'un hypothétique âge d'or celtique et sur une idéologie malodorante. Les membres du Cauldron veulent fédérer les « clans » (c'est le nom qu'ils donnent aux gangs d'origine irlandaise) mais aucun d'entre eux ne s'est pour le moment détaché du lot...

Il faut remarquer que l'essentiel de la communauté mafieuse irlandaise reste particulièrement misogyne. On trouve très rarement des femmes à des postes importants.

3.1. Le Big Boss ou l'instance dirigeante suprême

LEPRECHAUNS

Les vendeurs d'armes sont dirigés par un triumvirat, le Sidh. Il était constitué il y a quelques semaines de Padraig Paddy Jameson, de Smart Jack O'Toole et de Liam Cullane. Smart Jack a disparu lors d'une altercation avec un gang à l'identité indéterminée, et a immédiatement été remplacé par un élément prometteur, Marthy O'Connor, un homme assez jeune (33 ans) mais dont le charisme et la motivation semblent capables de déplacer des montagnes. O'Connor a rapidement rejoint les rangs du Celtic Cauldron, où certains commencent à être séduits par sa personnalité et ses idées « dynamiques ». Le Sidh organise le trafic d'armes, gère l'ensemble des « départements » des Leprechauns et, surtout, décide à qui revient le meilleur matériel et à qui seront proposées les meilleures affaires. Bien souvent, l'essentiel de la stratégie des trois têtes du Sidh repose sur le constat que pour éliminer une faction, il suffit de donner à ses adversaires des calibres deux fois plus puissants.

SHAMROCK'S CLUB : MISTER RILEY

Riley a tout d'un entrepreneur ambitieux. Il règne en maître incontesté sur son entreprise, qui cache sous des dehors de night-club à la mode celtique la plus efficace organisation de mercenaires de la Côte Ouest. Riley aime avoir un contrôle absolu sur tout. Il n'engage que des hommes de confiance, et même dans ce cas, il a toujours un autre homme de confiance capable de les abattre en cas de problème. Par ailleurs, il a tous pouvoirs sur les mercenaires du Shamrock's. Toute mission doit être approuvée directement par lui, de même que toute exécution. Dans certains cas hasardeux, Riley en réfère au Celtic Cauldron, mais cela reste excessivement rare, du moins tant que personne n'a pris distinctement la direction de cette société très fermée...





3.2. Les instances décisionnelles

LEPRECHAUNS

Aux ordres du Sidh, on trouve une demi-douzaine de « chevaliers » tous approuvés par un membre du Sidh, et qui gèrent un département des Leprechauns (cf. le fichier). Ils ne répondent de leurs actes que devant le Sidh. Chacun dispose de quelques hommes sûrs, que certains aiment appeler les *Erin's Arms* (les Bras d'Erin). Chaque semaine, les chevaliers se réunissent avec le Sidh pour faire le point sur les actions menées. Ces réunions se font généralement dans un des pubs noyautés par les agents des Leprechauns, et très rarement au Shamrock's Club.

SHAMROCK'S CLUB

Si Riley reste seul maître à bord du Shamrock's, il s'est tout de même entouré d'un conseil d'administration composé d'anciens terroristes ou de mercenaires en retraite anticipée qui servent essentiellement de bailleurs de fonds pour les grosses opérations, ou de recruteurs pour de nouveaux talents. Chacun d'entre eux dispose de quelques informateurs bien placés et de « chasseurs de têtes », appelés médiateurs, qui sont chargés de repérer les nouveaux « talents ». Cette dizaine de membres n'a cependant de poids que dans les cas les plus extrêmes, ceux qui concernent toute la communauté irlandaise. Seuls ceux qui font partie du Cauldron (trois anciens mercenaires quatre étoiles) ont une véritable influence sur les décisions de Riley.

3.3. Les instances opérationnelles

LEPRECHAUNS

Au niveau le plus élémentaire de l'organisation, on trouve les Bras d'Erin, aux ordres des six chevaliers, et qui engagent de leur côté des éléments ponctuels, des intermédiaires et des gardes du corps selon les missions. Ils seront bien souvent entourés d'éléments issus du Shamrock's Club, ou de membres de petits gangs irlandais, extrémistes catholiques ou pan-celtiques en puissance, qu'ils recrutent ça et là. Ces membres occasionnels peuvent entrer dans l'organisation après avoir prouvé leur loyauté au cours de plusieurs missions.

SHAMROCK'S CLUB

Le mode opératoire du Shamrock's Club est aussi simple et efficace que le fonctionnement d'une arme à feu.

Il existe en Californie environ mille « rabatteurs », tous d'origine irlandaise, qui sont les commerciaux de l'agence, recrutés dans les gangs irlandais. Ces rabatteurs ne disposent que de trois informations : une phrase, une adresse et un code. La phrase est la suivante : « Si vous rencontrez quelqu'un qui a besoin de mercenaires, envoyez-le à cette adresse ». L'adresse est celle du night-club qui sert de couverture à l'organisation. Le code sert à pénétrer dans un système Internet des plus simples : le rabatteur y entre et donne le nom de la personne qu'il envoie. Cette personne se rend au Shamrock's. Entre-temps, son identité a été vérifiée par un réseau d'informateurs qui établissent un profil du client, déterminent si la demande est sérieuse et

s'il ne s'agit pas d'un piège. Quand c'est le cas, le rabatteur disparaît dans des circonstances mystérieuses (on ne tolère pas l'échec), et il n'arrive généralement rien au client potentiel, à moins qu'il ne soit identifié comme une menace directe. Si le client semble sérieux, il est contacté au Shamrock's par un « filtreur ». Il existe une vingtaine de filtreurs dans l'organisation, tous spécialisés dans la psychologie et très documentés sur le futur client. Si le contact se passe bien, en moins d'un quart d'heure le client reçoit une adresse. Le temps qu'il s'y rende, Carla, secrétaire de Mr Riley, et une demi-douzaine de gardes du corps y sont avant lui. C'est à cette adresse, toujours différente, que l'affaire se conclut en moins d'une heure. En effet, le temps que le client arrive, ses besoins sont généralement identifiés, et on a déjà un contrat à lui proposer. Tout cela demande un timing d'enfer, mais on s'y retrouve en terme de sécurité et de discrétion. En cas de problème, les gardes du corps interviennent aussitôt vite que l'éclair. Seul Riley a un double des documents que Carla stocke sur son ordinateur. Une micro-bombe est insérée dans la cage thoracique de Carla, en cas d'extrême urgence. Cette situation, purement hypothétique, ne s'est jamais présentée. Dès que la mission est terminée, la somme versée par le client est répartie entre le rabatteur, les filtreurs, la clique de Mr Riley, les mercenaires, et éventuellement Samildanach (cf. le fichier).

3.4. Les instances indépendantes

Le Celtic Cauldron est devenu le club où se rejoignent les membres des deux organisations. Si un individu devait s'y distinguer, il deviendrait sans nul doute le Big Boss de toute l'organisation. Jusqu'ici, aucun leader charismatique ne s'est réellement imposé, mais Marthy O'Connor semble bien parti pour incarner l'homme providentiel essentiel au développement de tout mouvement nationaliste. Dans le cas où cela se confirmerait, on pourrait craindre une dérive des activités de la mafia irlandaise, qui se cantonne jusqu'ici à un rôle d'outil pour d'autres organisations.

4. Priorités politico-économiques

4.1. But final

LEPRECHAUNS

Les Leprechauns tiennent une affaire qui marche. Leur nombre augmente, notamment grâce à leur département « Publicité » qui attire de nouveaux adeptes. Ils sont devenus les leaders du marché des armes illégales à LA. Mais ils restent des revendeurs sans véritable envergure. Beaucoup parmi eux ne se tiennent plus d'impatience, tandis qu'un courant néo-celtique commence à dynamiser leur communauté, et que le Sidh qui les dirige perd peu à peu en charisme et en crédibilité... L'heure de passer la main serait-elle venue ?



MARTHA O'CONNOR ET LA SAINTE LANCE

La Sainte Lance est un objet mythique, dont l'origine et la symbolique ont été maintes fois revues et corrigées : lance du soldat Longin transperçant le flanc du Christ en croix, arme celtique donnant la vie et la mort, relique associée au Graal, lance de l'ascète Milorepa, ou encore partie d'un duo d'armes jumelles dont il faut savoir distinguer l'élément bénéfique de l'élément malefique pour choisir la voie du « Haut Roi », le véritable souverain du peuple. Hitler lui-même est censé avoir été en possession d'une telle lance, qui fut ensuite remise dans un musée. Certains affirment d'ailleurs que cette lance n'était qu'une copie, tandis que l'original aurait continué son chemin aux mains de grands mystiques.

O'Connor a récupéré la Sainte Lance qui, selon lui, confère des pouvoirs surhumains au « Haut Roi » lorsqu'il la porte. Il a dû négocier avec plusieurs intermédiaires pour obtenir la lance, et la finalement payée à prix d'or. O'Connor est profondément mystique : pour lui, chaque individu doit suivre un cheminement symbolique pour révéler sa vraie nature. Il se sent investi d'un pouvoir divin. Rien ne saurait être moins vrai. La lance n'a aucun effet sur O'Connor, ni sur qui ce soit... à l'exception peut-être d'une personne. Le Samildanach actuel a été profondément troublé le jour où la lance a touché le sol américain. Quand elle est passée entre les mains de O'Connor, il a été en proie à de terribles cauchemars, revivait des scènes d'un passé effrayant et légendaire... Si la lance a un pouvoir mystique, il est certainement lié à Samildanach, et non à Martha O'Connor.

Shamrock's Club

Le but de Riley est simple : développer son business comme une multinationale. Actuellement, il est à la recherche de débouchés, et surtout de clients dans toute la Californie, et au-delà. Riley sait parfaitement qu'il ne pourra pas tenir un business national comme il tient son « entreprise » locale. Il faudra déléguer, gérer, et surtout faire confiance. Il connaît le pouvoir de l'idéologie : il l'a expérimenté lui-même. S'il est entré au Celtic Cauldron, ce n'est certainement pas parce qu'il a la fibre nationaliste ou mystique, mais tout simplement pour profiter des opportunités que l'émergence d'un leader nationaliste pourrait faire surgir. Riley s'est d'ailleurs arrangé pour que O'Connor monte en grade en veillant personnellement à faire disparaître Smart Jack. Il espère bien pouvoir profiter à fond de l'engouement pour le jeune O'Connor, dont il compte faire une marionnette en l'entourant de partenaires de confiance qui ne jurèrent allégeance qu'à lui.

4.2. Projets intermédiaires

LEPRECHAUNS

Actuellement, la branche de recherche des Leprechauns essaie de mettre au point un nouveau calibre plus léger, plus précis et surtout, indétectable, projetant des balles fondues dans un plastique à haute résistance thermique, qui éclatent à l'impact. Pour le moment, les prototypes mis sur le marché sont infiniment peu fiables, à tel point qu'une épidémie de décès due à la manipulation de ces armes a sévi durant les six derniers mois. Mais les recherches se poursuivent, et l'on dit que Sir Gawain serait désormais impliqué pour ses compétences particulières. En l'occurrence, il apparaît aussi que, récemment, des éléments de la mafia irlandaise ont signé un accord de recherche conjointe avec la société StealthArms®.

SHAMROCK'S CLUB

Pour le moment, Riley se tient tranquille. Il amasse méthodiquement tous les fonds possibles, et est entré dans une phase de recrutement intensif. Comme s'il avait entrepris de doubler l'effectif de ses mercenaires... Une armée personnelle ?

4.3. Missions en cours

LEPRECHAUNS

Marthy O'Connor a récupéré un objet qui lui tenait à cœur, une lance mystique (cf. encadré), en théorie propriété d'un musée européen. Par ailleurs, on attend un stock impressionnant d'armes en provenance d'Europe de l'Est, mais le cargo qui devait opérer la livraison semble avoir disparu quelques heures avant d'arriver à quai. Les agents des Leprechauns mènent l'enquête afin de savoir qui a pu subtiliser le chargement et le cargo, et exercer le cas échéant de légitimes et sanglantes représailles.

SHAMROCK'S CLUB

Le Shamrock's se fait actuellement tout petit. Aucune mission de portée internationale, aucune intervention vraiment dangereuse. Riley préfère garder ses atouts en sécurité tant que O'Connor n'aura pas fait un pas en avant. Alors seulement il placera ses pions.

5. Spécificités criminelles (monopoles et spécialités)

5.1. Activités dominantes

Leprechauns : trafic d'armes, recyclage de vieux matériel militaire, récupération de matériel confisqué.

Shamrock's Club : mercenariat. Point. On ne fait qu'une chose, mais on la fait bien. Un personnel limité en nombre mais extraordinairement efficace, une zone d'activité très



large grâce à des rabatteurs répartis dans toute la Californie, quelques camps d'entraînement situés en Amérique Centrale, une logistique souple au temps de réponse réduit grâce aux informations fournies par Graddy...

5.2. Activités secondaires

Leprechauns : vol de secrets militaires et techniques, développement de nouveaux armements et... recherche archéologique... Les agents à l'étranger des Leprechauns sont en quête de reliques, de vestiges et d'objets mystiques. C'est surtout vrai des hommes de Bernie Halloran, qui sont davantage des érudits que des hommes d'action. Ils négocient souvent le vol de reliques religieuses et de pièces de musée, à moins qu'ils n'organisent leur disparition à l'aide de mercenaires du Shamrock's.

5.3. Activités en développement

Celtic Cauldron : les membres de l'organisation qui réunit la crème des Leprechauns et l'élite du Shamrock's ont commencé doucement à graisser la patte à certains hommes politiques, et à donner un peu d'argent de poche à des éléments prometteurs et extrémistes. Un maire pro-irlandais à LA ? Why not ?

6. Rites et coutumes

6.1. Initiation / Cooptation

LEPRECHAUNS

Le recrutement se fait par le département « Publicité » de l'organisation. Les futurs membres sont mis à l'épreuve sur le terrain, toujours secondés par un membre des Bras d'Érin. Une fois la première mission réussie (généralement un acte de représailles, ou le transport d'une cargaison à haut risque), le Leprechaun a droit à une beuverie mémorable avec ses camarades. Il devra participer à plusieurs missions pour devenir l'un des Bras d'Érin, et ce n'est qu'après avoir fait ses preuves à de nombreuses reprises qu'il sera un véritable Leprechaun. Il sera alors recommandé par le chevalier dont il dépend, et sa candidature sera soumise à l'approbation du Sidh. Il recevra ensuite un tatouage rituel en forme de triskèle (la croix à trois branches recourbées), généralement assez discret. Plus important, il obtiendra le symbole de son clan, une arme ancienne modifiée. Il s'agit généralement d'un pistolet datant au minimum du XIX^e siècle, et doté d'un mécanisme modifié pour correspondre aux standards de précision actuels. On fera également fondre des balles d'argent sur lesquelles son nom sera inscrit en caractères oghamiques (l'alphabet linéaire des anciens Celtes), et qui seront distribuées aux autres membres présents lors de son intronisation (une dizaine de personnes en général). Cela symbolise le fait que sa vie appartient désormais à tous ceux qui étaient là avant lui. Il reçoit lui-même une de ces balles, qu'il devra toujours avoir sur lui.

SHAMROCK'S CLUB

Quand il est contacté pour la première fois par un des médiateurs du Shamrock's, un mercenaire est fiché, son passé disséqué, et ses états de service minutieusement vérifiés. Il n'y a pas de rite de passage, pas d'épreuve pour entrer dans le fichier. Pas question de mise à l'essai : Mr Riley ne mise que sur des valeurs sûres. Chaque nouvel élément est surveillé par un « parrain » qui le seconde lors de sa première mission. Cette première affectation est le seul rite d'initiation des tueurs du Shamrock's, un rite parfaitement impitoyable. Une fois encore, les règles sont simples : si le parrain meurt dans la mission, si celle-ci est un échec ou si la règle absolue de discrétion n'est pas respectée, le nouveau membre disparaît, exécuté par un autre mercenaire. Si la première mission est une réussite, le mercenaire est certifié et fait dès lors partie du staff officiel, le « catalogue » du Shamrock's.

6.2. Code d'honneur

LEPRECHAUNS

Les Leprechauns ont un code d'honneur assez simple, basé sur la loyauté, l'obéissance et la fidélité. Leur rituel de jugement est plus intéressant. Dans le cas où un membre est suspecté de trahison, il est placé face à une dizaine de ses camarades, chacun muni de la balle qui porte son nom. En théorie, chacun doit tirer la balle sur lui : s'il survit, les dieux l'ont voulu ainsi, ce qui prouve son innocence. En pratique, ce sont surtout les hommes qui décident : la plupart du temps, le chevalier dont dépend le suspect tire le premier. S'il manque sa cible (en général de manière très ostentatoire), les autres le suivent habituellement en tirant à côté. Cependant, il arrive qu'un camarade, convaincu qu'il y a eu trahison, aille à l'encontre de la décision tacite du chevalier en blessant ou en tuant le suspect.

SHAMROCK'S CLUB

Le code d'honneur du Shamrock's est simple : discrétion ou disparition. Tout le monde le comprend. En tout cas, ceux qui ne le comprennent pas ne le font pas savoir, puisqu'ils ont disparu.

6.3. Évolution hiérarchique

LEPRECHAUNS

On ne devient chevalier que de deux façons : en étant désigné par le chevalier comme son successeur, ou en le défiant. Jusqu'ici, les effectifs étant restreints, les défis sont plutôt rares.

SHAMROCK'S CLUB

Il faut distinguer deux groupes dans le Shamrock's Club. D'une part les mercenaires, pour lesquels l'évolution est plutôt simple : en principe, plus un mercenaire a réussi de missions, plus il monte dans la hiérarchie. En réalité, les meilleurs restent les meilleurs (mercenaires quatre étoiles), et rares sont les une étoile qui survivent assez longtemps pour grimper les échelons. D'autre part, le second groupe est constitué des membres du « conseil d'administration ».

En général, c'est tout simplement Riley qui propose à un mercenaire de prendre sa retraite et d'entrer au siège de la « société ». L'ensemble des sièges des « actionnaires » reste cependant limité à une douzaine.

6.4. Signes d'appartenance / de reconnaissance

LEPRECHAUNS

Les Leprechauns se reconnaissent à leur tatouage en triskèle ou à leurs armes antiques modifiées. Les chevaliers parlent généralement le gaélique, mais ce n'est pas le cas de Marthy O'Connor, par exemple. Cependant, tous ont toujours sur eux une balle d'argent gravée à leur nom.

SHAMROCK'S CLUB

Les mercenaires du Shamrock's n'ont aucun signe distinctif, aucun langage secret, aucun signe d'appartenance. Ce sont des outils qu'on sort d'une boîte. Les meilleurs ont le droit d'y retourner intacts une fois le travail terminé. Cependant, après plusieurs missions, il arrive que certains deviennent proches, d'une certaine façon, et boivent une bière ensemble à l'occasion. Les plus extrémistes se retrouvent au Celtic Cauldron.

7. Présence à LA

Avec une soixantaine de membres à LA, sans compter quelques centaines d'hommes de main occasionnels, les Leprechauns sont bien implantés dans la Cité des Anges. Mais c'est surtout la réputation des mercenaires du Shamrock's qui définit l'image de marque des Irlandais. C'est assez simple : personne ne les aime trop, leurs méthodes semblent répugnantes à tout le monde, mais tout le monde semble avoir eu recours à leurs services. Comme ils restent toujours discrets, et qu'on pense généralement qu'ils rigolent lorsqu'ils parlent de dieux celtes ou de dagda bullets, on ne les prend pas au sérieux pour l'instant. Les Irlandais sont toujours restés calmes, et visiblement tout le monde pense qu'il s'agit de deux petites factions d'artisans sans ambition. En attendant, personne n'est au courant des liens entre le Celtic Cauldron et certains mouvements d'extrême droite des plus virulents...

Discretion...

8. Le fichier

8.1. Le Shamrock's Club

8.1.1. Histoire

L'histoire du Shamrock's est celle d'un seul homme, Donovan Riley. En 2015, à trente-cinq ans, Riley avait derrière lui un lourd passé de mercenaire et de terroriste de l'IRA. Lassé des missions-suicides et des revendications sans lendemain, il finit par abandonner ses idéaux et par revoir son plan pour l'avenir. Meneur d'hommes, doté d'un solide

sens commun, il commença par vendre ses services en proposant de remplacer des mercenaires qui avaient échoué. Rassemblant de vieilles connaissances, il établit un fichier de partenaires possibles, qui devait devenir peu à peu le catalogue officiel du Shamrock's Club. Ses premiers partenaires devinrent également ses premiers associés lorsqu'il décida de fonder une organisation qui assurerait un contact direct entre client et mercenaire, en limitant les intermédiaires et en travaillant dans la plus grande discrétion. Au lieu de miser sur une logistique hi-tech et une surenchère de moyens, Riley tabla sur ce qu'il connaissait le mieux : les êtres humains. Ses dons de psychologue et de diplomate, associés à un flair étonnant pour les affaires, lui firent réaliser de considérables profits. Il devint propriétaire de son propre night-club, le Shamrock's, qui fait salle comble tous les soirs, puisque l'on y croise quelques figures célèbres du grân pop et ancien-music (le coureur qui a succédé à la world music, en plus fade, plus caricatural, et surtout plus synthétique). Il développe un business fructueux en jouant le rôle de médiateur entre l'offre et la demande. Avant de s'entourer de collaborateurs, il s'assura toujours de leur parfaite solidité et de leur loyauté absolue. Son meilleur élément se présente en la personne d'une jeune femme nommée Carla, au passé flou mais aux compétences inégalables. Aujourd'hui, Riley se contente d'observer le fonctionnement d'une organisation que Carla gère avec une discrétion et un talent sans bornes.

8.1.2. Territoire

Le Shamrock's ne rencontre en théorie aucune limitation géographique à son action. Il recrute ses mercenaires dans le monde entier et ses clients sur l'ensemble du territoire californien. Les mercenaires agissent partout où leur intervention est requise.

8.1.3. Organigramme complet

- Le Big Boss, Mr Riley, toujours accompagné de cinq gardes du corps.
- Le conseil d'administration, composé de douze anciens mercenaires du catalogue, parmi lesquels Oscar Sanborn, patron d'une célèbre chaîne de restaurants, Gabriel O'Maley, ancien membre influent de l'IRA, et Peter Connelly, fervent collectionneur d'armes. Tous trois sont également membres du Celtic Cauldron. Chacun bénéficie de la protection de deux mercenaires quatre étoiles qui leur sont affectés nuit et jour. Les autres membres sont de discrets personnages qui mènent une vie des plus simples. Tous disposent de quelques médiateurs, anciens mercenaires qui recrutent de nouveaux talents.
- Carla, secrétaire et véritable gestionnaire du Shamrock's. Elle dispose de six gardes du corps, tous anciens mercenaires trois étoiles, et d'une dizaine de filtreurs, experts en psychologie qui jugent du sérieux des clients potentiels.
- Le catalogue : les plus dangereux mercenaires s'y retrouvent tous. Le catalogue regroupe environ cent membres permanents, et un staff très mobile de mercenaires une étoile qui compte une cinquantaine de membres à tout moment.
- Les rabatteurs : un millier de personnes disséminées dans toute la Californie, et ignorant tout de l'organisation. Ils savent qu'elle existe, et que s'ils lui envoient des clients, ils gagnent de l'argent.



8.1.4. Logistique

Aucun membre du catalogue n'a les mêmes goûts en matière d'armement ou de matériel, mais il faut savoir qu'une fois en mission, ils disposent de ce qui se fait de mieux.

8.1.5. Business

Actuellement, le Shamrock's semble se satisfaire de petites affaires sans envergure... Quelque chose se prépare, c'est sûr.

8.1.6. Personnalités

CODE ROUGE

Carla

Carla est un mystère. Cette femme d'âge indéfinissable gère entièrement le secrétariat, la comptabilité et la base de données du Shamrock's. Sa fidélité à Riley est absolue, à tel point qu'elle s'est fait greffer une mini-bombe dont elle peut provoquer la détonation d'une simple pensée, grâce à un implant neuronal. Tous les clients ou mercenaires qui ont eu affaire à elle s'accordent sur un détail : c'est un véritable iceberg. Dotée d'une mémoire prodigieuse, Carla, nom de famille inconnu, fait aussi preuve d'une capacité de réaction, d'une culture et d'une intelligence hors du commun. On l'a vu au moins une fois se servir d'une arme à feu, avec une diabolique précision, pour refroidir un policier sous couverture qui avait réussi à se faire passer pour un client, franchissant tous les barrages de l'organisation. Dans cette affaire, Carla a également géré personnellement l'élimination de tous les éléments du Shamrock's qui avaient laissé passer le policier en question. On ne la voit jamais en dehors de son travail, et elle est toujours entourée d'une meute de gardes du corps des plus dissuasifs. Même parmi les agents du Shamrock's qui l'ont approché, on se perd en conjectures : ne vit-elle que pour le travail ? S'agit-il d'un robot extrêmement élaboré, d'un clone, d'un organisme cybernétiquement modifié ? Et surtout, pourquoi verse-t-elle une lame à chaque fois qu'un contrat est signé ?



KARMA DORJÉ, LE LAMA QUATRE ÉTOILES

Petit tibétain d'âge mûr, le lama Tendzin Djôla vécut la fin du siècle dernier dans la prospérité, l'espoir et le dharmā, la voie du Bouddha. Il émigra à Los Angeles depuis son Ladakh natal pour y enseigner cette voie de la simplicité, de la compassion et de l'éveil. Les débuts furent certes difficiles, mais l'école de la Voie du Désespoir (un concept des plus originaux, mais qui séduisit instantanément la jet-set de LA) fit de nombreux adeptes motivés dans les années 2000. Djôla n'avait qu'un défaut : son aveuglement sélectif à la nature humaine. Il ne voyait que le bien dans chaque individu. Jusqu'à un matin de septembre 2025... Quelques mois auparavant, Djôla avait été appelé dans une prison pour rendre visite à un personnage connu de toute l'Amérique comme le « gorille de Los Angeles ». Un individu hirsute, aux traits sinistres, qui avait assassiné plusieurs personnes (dont trois représentants de l'ordre) avant d'être appréhendé par la police. L'homme demande à voir un prêtre. Un prêtre bouddhiste. Le gorille est un homme sans passé, sans papiers, sans existence légale. Djôla se rend près de lui, et le gorille lui parle

en tibétain, pendant près de trois heures. Le prêtre rentre dans son temple bardé de gadgets hi-tech, de statues réalisées par les meilleurs sculpteurs new-age de Californie, bercé dans une musique aussi insipide que douceuse. Le lendemain, il disparaît. Il se rend chez le plus proche revendeur d'armes et s'équipe comme s'il allait tourner le rôle-titre dans le prochain Rambo, version thé au beurre. Au passage, il refait méthodiquement le portrait au revendeur d'armes, pour lui faire cracher le nom de ses patrons. Arrivé chez les rouquins, il fait une entrée en matière fracassante, négociant deux gardes du corps à l'aide d'une méthode d'arts martiaux inconnue, et semblant doté d'une force surhumaine. Pendant ce temps, crise chez le COPS : le gorille a disparu de sa cellule. On ne l'a jamais revu depuis. Résultat des courses : le fichier des tueurs irlandais affiche fièrement dans la catégorie quatre étoiles un petit bonhomme de soixante ans, au sourire angélique, et qui, dans son quartier, est connu pour donner des bonbons aux gamins et pour recueillir les chats errants que les babouins n'ont pas bouffés. Nul ne saurait percer les secrets de l'âme du sympathique grand-père, qui affiche un palmarès d'une vingtaine de missions à haut risque. On sait cependant qu'il s'intéresse de près à Marthy O'Connor et qu'il aurait parlé, au moins une fois, de « la lance de Milirépa » (Milirépa est un célèbre ascète de la tradition bouddhique).

SIOBHAN ET TAMLINN O'BANNION

Ces deux jumelles ont toujours formé un duo de choc, usant de leur charme naturel pour attirer leurs proies, essentiellement masculines. Elles subirent une formation élémentaire chez les Leprechauns, montrant une habileté considérable avec les armes à feu. Au combat au corps à corps, elles ne sont pas toutes deux aussi performantes. Seule Siobhan est très douée dans ce domaine. Cependant, les jumelles sont assez malignes pour utiliser leurs différences à leur avantage. Un adversaire qui sous-estime l'une sera complètement pris au dépourvu une fois confronté à l'autre. Parfaitement efficaces lorsqu'elles sont en mission, les jumelles ne s'entendent pas aussi bien à la ville. Le caractère dominateur et manipulateur de Tamlynn efface complètement sa sœur, qui se sent bien souvent délaissée, amoindrie et méprisée. C'est ce qui a amené Siobhan à prendre de l'ice lui à maintenant plus d'un an. Peu à peu, son comportement a semblé s'améliorer, et sa sensibilité a été remplacée par un sang-froid assez effrayant en situation de stress. Si au début les performances du duo s'en trouveront encore accrues, Tamlynn a fini par se douter de quelque chose, et ne voit désormais plus les crises d'insensibilité de Siobhan comme une preuve de maîtrise de soi. Sa sœur devient une arme, une machine à tuer précise et sans pitié. Désormais, les brimades, les vexations et les railleries de Tamlynn n'ont plus pour but de rabaisser Siobhan mais de la faire réagir. Lors de leur dernière mission, Siobhan a pointé sur sa sœur un pistolet de petit calibre en lui disant : « Tout le monde croit que nous ne faisons qu'une seule personne. Si le destin devait choisir, laquelle resterait en vie ? »

Aujourd'hui, Tamlynn a peur. Sa sœur a-t-elle besoin d'une thérapie ? Doit-elle se résoudre à entreprendre seule sa prochaine mission ? À moins qu'elle ne soit amenée à laisser Siobhan prendre un peu plus de risques que d'ordinaire, afin que le destin fasse le bon choix ?

SAMILDANACH, MERCENAIRE CINQ ÉTOILES

Quand un client commande une mission du type « silence total », Mr Riley fait appel à un homme qui se fait appeler Mister Lugh, ou « Samildanach ». « Celui qui a tous les talents » refuse qu'on le qualifie d'Irlandais. Il préfère le terme de « Celte ». Il n'intervient pas pour rien. Chacune de ses interventions revient au minimum à 600 000 \$ (l'agence demande un million, et fait ainsi un confortable bénéfice). Dans ce cas, il est chargé d'exécuter les mercenaires qui ont accompli une mission pour le Shamrock's, afin qu'il n'en subsiste aucun témoin. Les émoluments de ses victimes lui sont également versés, sur plusieurs comptes distincts. Un petit malin s'est penché sur les activités de ces comptes, et a constaté qu'ils servaient à alimenter des fonds d'aide aux descendants d'immigrés irlandais, ainsi... qu'aux familles des cops tués en service. Le petit malin en question a disparu dans les heures qui ont suivi sa découverte, mais il a eu le temps d'enregistrer ces informations sur un UVD que Samildanach n'a pas retrouvé. Quiconque tomberait sur cet UVD pourrait sans doute poser de sérieux problèmes au mercenaire n°1 de la mafia irlandaise.

Samildanach dispose d'une identité des plus discrètes : c'est un petit fonctionnaire du gouvernement californien, handicapé et travaillant à domicile, sous le nom de Henry Caerwyddon. Henry mesure 1 m 60, se déplace exclusivement en fauteuil roulant, et dépend pour certaines activités quotidiennes d'un chien pour handicapés, un labrador nommé Dana. Il touche une modeste pension et un salaire tout aussi modeste. Mais Henry a un petit secret. En faisant appel à un rituel transmis dans sa famille depuis des générations et en ingérant ce qu'il appelle sa « potion de force », il peut se transformer en véritable colosse, aux muscles saillants, aux yeux démentés et au crâne déformé, semblable à l'expression même de la fureur du guerrier dont parlent les sagas celtiques. Samildanach mesure près de deux mètres pour plus de 180 kilos de muscles. Il est capable de post-cognition : un simple contact avec une matière non organique lui permet de déterminer quel individu est entré en contact avec durant les dernières 72 heures. Par ailleurs, Samildanach semble disposer de la somme des connaissances de ceux qui ont fait appel à son pouvoir : des générations de Caerwyddon l'ont doté de connaissances exhaustives dans de multiples domaines, qui vont de la lutte au maniement des armes à feu en passant par la pratique d'une quarantaine de langues et dialectes. Cependant, la transformation ne dure que 24 heures, à l'issue desquelles Henry redevient normal, complètement épuisé et plus faible que jamais.

Il y a un petit détail qu'il ignorait la première fois qu'il se servit du rituel, un détail consigné dans un manuscrit en latin et conservé dans ses archives. Cela se passait en 2028, et il était alors au meilleur de sa forme, un athlète exceptionnel et un homme comblé, séduisant, et mordant la vie à pleines dents. Ce petit détail, c'est que chaque jour passé dans la peau de Samildanach lui coûte plusieurs mois de sa vie.

Au fond de lui, Henry Caerwyddon est un individu profondément honorable : il ne laisse jamais la famille de ses victimes sans ressources, et il ne s'en prend qu'à des

mercenaires et occasionnellement à des criminels. Jusqu'ici, il n'a jamais tué d'innocent. En réalité, il a épargné la vie d'un jeune irlandais pris au milieu d'une mission de mercenaires, un certain Mike Dougherty. Henry sait que s'il « utilise » Samildanach un peu trop longtemps, il mourra sans avoir transmis son secret. Quelque chose l'a poussé vers Mike Dougherty. Il sait où le gamin habite, et il sait comment le contacter...

Il est à noter que si un scientifique se penchait sur le cas de Henry, il constaterait que la « potion de force » est en fait une sorte de catalyseur, contenant de nombreuses substances allergènes auxquelles le métabolisme naturel de Henry réagit très violemment en raison de la présence de certains gènes récessifs particulièrement rares. Si le même scientifique faisait la comparaison entre Henry et Mike Dougherty, il trouverait exactement les mêmes prédispositions aux effets de la potion de force...

8.2. Les Leprechauns

8.2.1. Histoire

L'histoire des Leprechauns est très récente et naquit d'une opportunité : Paddy Jameson (ancien policier de LA), Smart Jack O'Toole (vieux beau, ancien de l'IRA) et Liam Cullane (un jeune loup opportuniste), trois chefs de gang irlandais, se rencontrèrent lors d'une opération de récupération d'armes venues du Pakistan. La réussite de l'opération les poussa à s'associer pour monter un petit business qui prit de l'ampleur à la fin des années 2010. Jusqu'au milieu des années 2020, l'organisation se solidifia et grossit jusqu'à atteindre le niveau qu'on lui connaît aujourd'hui. Depuis, elle subit une certaine stagnation, et la frustration de ses membres a donné naissance au Celtic Cauldron.

8.2.2. Territoire

Les Irlandais sont surtout présents dans les quartiers défavorisés, avec une forte concentration à Downtown LA. Ils sont aussi très influents dans le quartier des docks.

8.2.3. Organigramme complet

Big Boss : le Sidh, composé désormais de Jameson, Cullane et Marthy O'Connor.

Chaque chevalier s'occupe d'un département particulier :

- **Vieux Continent** : Bernie Halloran, qui gère essentiellement la récupération d'armes anciennes. Ses quatre collaborateurs sont tous experts en armes anciennes.
- **Récup'** : Allister O'Connor, rien à voir avec Marthy, gère la récupération de stocks d'armes confisquées, ainsi que les vieux stocks d'armes de diverses armées. Il est accompagné d'une demi-douzaine d'hommes sùrs.
- **Marché aux puces** : Jack Starkey, vieux bonhomme ridé comme une prune, qui gère comme un épicier consciencieux la revente d'armes aux gangs de rue et aux « particuliers ». Il dirige une dizaine de Bras d'Erin, et une foule de revendeurs occasionnels.
- **Recherche** : le département de la recherche est laissé aux soins du Commando, un groupe d'anciens terroristes spécialisés dans le vol de technologies, surentraînés et disposant d'un matériel de pointe très coûteux. Ce





groupe est aux ordres d'un individu qui se fait appeler Jack O'Lantern et dont nul ne connaît la véritable identité. Les effectifs du Commando sont inconnus, mais ils ne doivent guère compter qu'une dizaine de personnes.

- **Luxe** : le chevalier Steven Fawkes, ancien professeur d'ethnologie, se charge de la vente de matériel de luxe et de l'élaboration d'armes nouvelles, ainsi que de l'étude des armes anciennes rapportées par Halloran. Fawkes travaille en étroite collaboration avec le Commando et avec les trois meilleurs armuriers irlandais de LA, Gavin O'Shaughnessy, Peter Callahan et Sir Gawain. Il dispose également d'un staff technique de six personnes et d'un laboratoire caché dans un entrepôt désaffecté de Downtown.

- **Publicité** : ce département était le domaine de Marthy O'Connor, et a été repris par Lysander Justice, un ancien mercenaire auquel le poste convient parfaitement : il s'agit essentiellement d'agir en tant que bras armé de l'organisation, et en tant qu'homme à tout faire pour les autres chevaliers. Peu de réflexion et beaucoup d'action... Justice est également responsable du recrutement. Il dispose d'une dizaine d'hommes, sans compter les « bras à louer » occasionnels.

8.2.4. Logistique

Les Irlandais aiment les motos, et utilisent des petits monstres de puissance comme les Honda Katana, mais ils se servent aussi de petits vans (style Vertigo) lorsqu'ils doivent effectuer une descente ou une action d'éclat en groupe (en particulier les hommes de Justice). En matière d'armes, ils utilisent des armes anciennes modifiées, mais

aussi le nec plus ultra en matière d'armes de poing. La plupart ont des vieux colts modifiés en équivalent de Ruger Falcon 041.

- **8.2.5. Business**
cf. les activités.

8.2.6. Personnalités Le Sidh

Des trois hommes du Sidh, seul Marthy O'Connor a l'âme d'un véritable chef. Il arrive dans l'organisation comme un ouragan, bouleversant les plans pépères de Cullane et Jameson. Ces derniers sont désormais trop vieux et trop mous pour réagir. O'Connor se présente comme un « homme pur ». On ne lui connaît guère de vices, et il fait preuve d'un sens de l'honneur presque caricatural, semblant parfois plongé dans une véritable transe mystique. Jameson approche la soixantaine et ne se préoccupe plus guère des affaires. Il laisse rouler. Cullane, lui, est notoirement accro au Lapin de Mars. Depuis des années, il a tellement perdu de ses facultés qu'il en est presque arrivé à l'état de légume. Il n'y a pas besoin de voir bien loin pour se rendre compte que O'Connor n'aurait aucun mal à s'imposer en tant que chef unique des Leprechauns et du Cauldron s'il le désirait. Mais il affiche un respect démesuré pour les traditions et pour les anciens. Son entrée au Sidh a d'ailleurs marqué les esprits. Quand Cullane a insinué que la disparition de O'Toole arrangeait bien O'Connor, ce dernier a sorti son calibre, sa balle en argent marquée de son nom, et s'est tout simplement posé le flingue sur la tempe. Il a appuyé sur la détente une fois, deux fois, trois fois. Au



quatrième tir, le pistolet (belle reproduction d'un colt pacificateur) a émis un bruit mou, un peu de fumée, et quand il l'a posé sur la table, tout le monde a pu constater que la balle était restée coincée au bout du canon. Une expertise de Sir Gawain a prouvé qu'il n'y avait eu aucune supercherie, et que le calibre n'avait pas été trafiqué.

STEVEN FAWKES, CHEVALIER, DÉPARTEMENT LIXE

Fawkes est un ancien professeur d'université spécialisée dans la symbolique des armes et de la guerre chez les civilisations de l'Antiquité. Ses recherches l'amenèrent à découvrir... certains secrets inavouables. Selon lui, certaines armes auraient le pouvoir d'absorber les qualités, voire une partie de l'âme de leur porteur. Fawkes a développé une théorie très new-age de la conversion de l'âme d'un guerrier en impulsion électromagnétique enregistrée par les matériaux ferreux (ce qui expliquerait que les armes d'acier soient plus réceptives que les armes de bronze, par exemple, et qu'une épée soit plus réceptive qu'un arc...). Il attribue aussi à l'argent des propriétés inédites. Ses recherches l'ont amené à étudier la fabrication des armes et de l'acier selon les procédés ancestraux, comme la forge de l'acier chez les armuriers japonais, par exemple. Son chemin croisa un agent des Leprechauns il y a trois ans de cela. Toujours en quête de nouvelles connaissances et de matériaux à étudier, il finit par entrer au service du Sidh en leur prouvant qu'il disposait de connaissances intéressantes. Fawkes ne s'intéresse qu'aux armes. Il en fabrique, en étudie, en dissèque. Jusqu'ici, le grand mystère de sa vie, ce sont les armes fabriquées par Sir Gawain, et en particulier des armes comme les *dagda bullets*... Il semblerait que dans ce cas, une nouvelle théorie délirante soit à étudier... Fawkes déteste Gawain, qui en retour le prend pour un *nerd* de la pire espèce. Pour Gawain, Fawkes est dénué de respect, violant l'intimité des œuvres d'art que sont certaines armes antiques. Si la position de Gawain au sein de l'organisation est moins importante que celle de Fawkes, il bénéficie d'un prestige et d'un respect qui le mettent pour le moment à l'abri, d'autant qu'il est la tête mystique du Celtic Cauldron.

SIR GAWAIN « THE SMITH »

La boutique de Sir James Gawain (et le bonhomme insiste sur le titre : *no respect, no gun*), the Smith, ne paye pas de mine. Petite armurerie aux articles désuets et mal exposés, elle ne risque pas d'attirer l'attention, ni les clients. D'ailleurs, le patron semble s'en être rendu compte, puisqu'une affiche émise à la main indique : « Nous réalisons également les travaux d'horlogerie ancienne ». Les citoyens de LA assez bien lotis pour posséder une antique montre mécanique peuvent effectivement venir l'y faire entretenir ou réparer : Sir Gawain est probablement un des derniers spécialistes de l'horlogerie de ce côté-ci du Pacifique. C'est également un des derniers druides. Et si l'on possède le bon mot de passe, et si l'on se présente au vieil homme en gaélique, on a une chance de passer dans l'arrière-boutique, pendant que ce dernier retourne l'affichette (dont le verso indique « fermé ») et se dirige d'un pas traînant derrière le comptoir, non sans

avoir activé un système à reconnaissance digitale dissimulé sous sa caisse enregistreuse « Vintage ».

La conversation se poursuivra en bon anglais ou en gaélique, et de la langue employée dépendra la qualité du service. Les amateurs, ceux qui jouent les initiés, parlent anglais et viennent demander des munitions ou une arme spéciale. Quand Sir Gawain annonce le prix, neuf amateurs sur dix s'en retournent, dépités. Certaines des balles de Sir Gawain peuvent coûter plusieurs dizaines de milliers de dollars l'unité. Certains armuriers ont essayé d'imiter les étranges caractères en bâtons qu'il y inscrit, et qu'il appelle l'alphabet d'Ogham. D'autres se sont concentrés sur les matériaux utilisés, le savoir-faire du vieil armurier, le mélange de poudre... Rien n'y fait. Ceux qui parlent gaélique savent que le secret de Gawain est autre, même s'il réalise, techniquement parlant, des armes parfaites. Ils savent que le vieil homme invoque des forces étrangères, des dieux du passé. Lorsque les Irlandais ont émigré, ils ont laissé derrière eux leurs dieux des pierres, leurs légendes et leur allié, n'emportant avec eux que quelques colifichets ridicules, et quelques fêtes bariolées. Aujourd'hui, Sir Gawain invite les anciens à rejoindre les enfants d'Érin. Il ramène les héros, fils de Dana, peuple des Sidh et guerriers légendaires, et il les invite dans l'acier et la poudre des armes de leurs descendants. Les vrais initiés, ceux qui parlent le langage d'autrefois, ne perdent pas de temps. Ils disent simplement un nom, celui de leur victime, et ils cherchent l'assentiment, la bénédiction du vieil homme. S'ils l'obtiennent, ce dernier leur donne une balle unique, une balle sacrée. À eux de toucher leur but, et ils sont alors assurés que leur ennemi mourra. La balle ne leur coûte rien. Mais s'ils manquent leur but, ils savent qu'ils s'attireront à jamais la défaveur des ancêtres...

Note de jeu : des balles vendues ou données par Sir Gawain, la plus étrange est la *dagda bullet*. Si elle touche sa cible, le tireur bénéficie alors d'un bonus de +3 dés sur son prochain jet de dé effectué immédiatement après la résolution des dommages (quel qu'il soit). En revanche, si la *dagda bullet* rate sa cible, le tireur subira un malus de 2 dés sur les 1d10 prochains jets de dés qu'il effectuera (le meneur gardera secret le nombre de jets qui subiront le malus jusqu'à ce que l'effet s'achève). Les *dagda bullets* sont rares. Jusqu'ici, Sir Gawain n'en délivre guère plus d'une tous les trimestres, tant leur utilisation est risquée. Il est à noter qu'il lui arrive d'en donner à certaines petites frappes qui jouent les gros bras et le menacent personnellement. Il sait qu'il signe ainsi plus sûrement leur arrêt de mort que s'il leur tirait dessus à bout portant.

8.3. Le Cauldron

Le Cauldron est un cas à part. Ni mafia, ni organisation, ni secte, ni Église, il s'agit ni plus ni moins d'une communauté mystique. Ses membres se rejoignent pour fêter les événements qui marquent le calendrier celtique, de Samain à Lughnasad, ceci sous la direction de Sir Gawain, qui fait office de druide de l'organisation. Il faut noter qu'au dernier Samain, les choses ont plutôt dégénéré. Les membres du Cauldron ont fait une descente dans le quartier homo et



ont descendu plus d'une cinquantaine de personnes. Personne ne les a vu arriver. Personne ne les a vu partir. Mieux encore : toutes les victimes ont été tuées par balle, mais on n'a retrouvé aucun projectile ni dans les cadavres, ni sur les lieux du crime.

Dans les mois qui viennent, O'Connor prendra sans nul doute la tête de l'organisation. Quelle orientation lui donnera-t-il ? On connaît déjà son aversion pour tout ce qui est impur, en particulier les communautés homosexuelles et les gangs de blacks... Cela englobera-t-il, par exemple, les Makki (les Mouches) indiens ? O'Connor est un illuminé, mais il n'est pas investi de pouvoirs divins pour autant. C'est un meneur d'hommes charismatique, rien de plus. Lors d'une rencontre entre les membres du Celtic Cauldron, où seront présents tous les membres influents de la communauté mafieuse irlandaise, Sir Gawain accomplira le rituel du Haut Roi. Ce rituel antique consiste à transpercer le cœur du futur roi à l'aide de la lance du Dagda, la lance magique de vie et de mort. Le vrai Haut Roi doit ressortir de cette épreuve transfiguré. O'Connor a déjà survécu à la balle d'argent qui lui était destinée, mais ce rituel-là... Ajoutons qu'il nécessite également le sacrifice d'une trentaine d'esclaves enfermés dans un gigantesque mannequin d'osier. Moi je vous le dis, on ne s'ennuie pas chez les rouquins...

Network Mafia

1. Histoire

Il est impossible de dissocier cette nouvelle mafia du phénomène qui la vit naître : Internet.

Au cours des années 1960 apparaissent les premiers grands informaticiens, ainsi que le terme Computer Priesthood (clergé informatique) qui désigne leur communauté informelle. À cette même époque naît le terme *hack*, alors synonyme de prouesse informatique.

Ces années marquent aussi les prémices de l'informatisation mondiale, sous l'impulsion du Department of Defense américain qui met Internet en place en 1969. Ce n'est qu'en 1984 qu'Internet perd son caractère militaire, et il passe en 1986 sous le contrôle de la National Science Foundation (NSF). Deux réseaux cohabitent alors, le Milnet exclusivement militaire et le NSFnet, véritable épine dorsale d'Internet.

World Wide Web apparaît au début des années 90. Il s'agit d'un nouveau protocole de communication hypermédia, permettant l'utilisation de texte, de son et d'image en même temps. Des liens sur chaque page d'Internet permettent de naviguer entre différents documents, d'où cette image de la toile.

Entreprises comme gouvernements réalisent rapidement l'intérêt qu'ils ont à entretenir, à soutenir et à surveiller ce nouveau type de réseau. Mais ce qui est bon pour le peuple en son ensemble ne correspond pas forcément aux désirs de



MR HIDE ET LA NETWORK MAFIA

Mr Hide a libéré début 2020 toutes les informations secrètes détenues par des organismes gouvernementaux ou privés. Et HYL. De nombreuses personnes ont compris que leur vie entière était enregistrée et surveillée. De lavis général, Mr Hide est un bienfaiteur. Mais quelques agents hauts placés des services de renseignements mondiaux émettent quelques doutes sur l'altruisme de Hide. De nombreux indices, de nombreuses affaires semblent indiquer qu'une vérité plus profonde reste encore à dévoiler et pour commencer l'identité de ce(s) criminel(s). A l'heure actuelle, ces spécialistes tentent encore de retrouver la trace de Mr Hide, et par la même occasion de découvrir ses liens avec la Network Mafia. Les plus optimistes espèrent qu'il la combat, et les plus pessimistes pensent que la ou les personnes qui se cachent derrière ce surnom se trouvent à sa tête. Actuellement, au vu de la sécession californienne (à laquelle Mr Hide a participé) et des derniers indices situant la Computer Priesthood à Los Angeles, la deuxième hypothèse prévaut parmi les théoriciens du crime informatique.

l'individu. Dès le milieu des années 70, de jeunes informaticiens à la philosophie aux extrêmes de la paranoïa des militaires (soit vivant pour le fun, soit luttant pour sauvegarder la liberté d'expression) commencent à s'intéresser à la pénétration des réseaux privés ou gouvernementaux. Rapidement, ces *hackers* d'un nouveau type comprennent les enjeux de la pénétration de ces systèmes, tout comme les responsables informatiques de leurs cibles. Si quelques *hackers* ne désirent que tester leur savoir-faire sur des cibles réputées difficiles (banques centrales, Pentagon, ...) tout en gagnant un certain renom dans leur milieu, d'autres explorent les possibilités de bénéfices d'un *hacking*. D'anciens *phreakers* (spécialistes des détournements téléphoniques) deviennent les nouvelles Némésis de ceux qui enfoncent tous leurs secrets politiques, scientifiques ou économiques dans les ordinateurs. Les *crackers* apparaissent, pendents destructeurs des *hackers*, qui prennent leur pied à ravager les réseaux... depuis leur chambre dans la maison familiale. On les connaît principalement pour les virus et les vers qu'ils lâchent sur la toile ou par leurs attaques systématiques sur certains sites.

Au milieu des années 80, *hacker* n'est déjà plus une désignation honorifique dans la bouche de la majorité des utilisateurs d'Internet ; on associe désormais ce terme à piratage et terrorisme informatique. Les premiers procès font la une des journaux ; quelques vieux ados géniaux subissent de lourdes amendes, de légères peines de prison. En général, à moins d'avoir été diagnostiqués complètement asociaux lors de

leurs procès, de nombreuses compagnies ou agences gouvernementales viennent leur proposer, plus ou moins discrètement, des chèques mensuels mirobolants dès qu'ils sortent de prison, pour lutter contre leurs successeurs et émules.

Avec la démocratisation du micro-ordinateur, amorcée dès la deuxième moitié des années 80 et confirmée dans les années 90, de plus en plus de monde s'intéresse à l'informatique. Quelques philosophes contemporains comparent l'invention de l'ordinateur à celle de la roue ; des cours de familiarisation à l'informatique commencent à fleurir dans les écoles et collèges. Très nombreux sont les jeunes à s'y intéresser ; nombreux aussi sont ceux qui suivent les traces de leurs aînés mal inspirés. Internet s'installe progressivement dans les domiciles durant les années précédant le nouveau millénaire. Contrairement aux premiers *hackers* qui n'étaient qu'une minorité du fait des moyens nécessaires (ordinateur onéreux, rareté et lenteur pachydermique des liaisons Internet), les nouveaux *hackers* accèdent aisément au monde entier ! Désormais, les chiffres d'attaques des sites principaux se chiffrent par milliers, à chaque heure. Si la majorité ne correspond qu'à des bravades potaches et des tests personnels de capacité, d'autres s'avèrent bien plus dangereuses et destructrices : quel gouvernement, quelle entreprise considère d'un œil débonnaire le petit malin qui s'introduit dans ses fichiers confidentiels pour commettre nul ne sait quel forfait ?

An 2000. On prévoit le « Bug », une gigantesque panne à l'échelle mondiale, qui risque de faire pas mal de dégâts. Les utilisateurs lambda commencent à se méfier de l'informatique,

et à entrevoir ses limites. Les firmes d'importance mondiale, Microsoft en tête, nous bombardent de logiciels facilitant la vie, mais dont le code devient de plus en plus inaccessible. Depuis quelques temps, les informaticiens éclairés se passent le mot : quelques programmes secrets dans ces logiciels servent à épier l'utilisateur, à dresser de lui des fiches de renseignements exhaustives destinées à divers services ou entreprises. Mais l'opacité travaillée des systèmes d'exploitation massifs, le matraquage médiatique et le poids sur la balance de ce marché contribuent à couvrir d'un voile pudique ces abus. Seuls *hackers* et *crackers* s'insurgent encore contre ces procédés d'asservissement informatique, qui en dénonçant ou en donnant des astuces pour désactiver ces espions, qui en attaquant directement les responsables dans leurs forteresses binaires. Ces derniers, bénéficiant de moyens technologiques, logistiques et humains plusieurs ordres de magnitude supérieurs à ceux de ces rebelles de la toile, annihilent maintes communautés de *hackers* lors de violentes guerres informatiques, durant toute la première décennie du troisième millénaire. Une fois débarrassées de ces agitateurs, entreprises et compagnies ont le champ libre : les loups-bergers continuent et améliorent leur quête d'informations sur leurs moutons inconscients du danger. Internet est enfin dompté.

Mais les *hackers* ne disparaissent pas vraiment : quelques groupes se reforment en intranets, à l'abri de toute surveillance, et continuent à oeuvrer dans le secret. De temps en temps, ils rejoignent la toile pour tester leurs nouvelles idées, leurs nouveaux produits, pour prendre quelques infos, puis disparaissent comme ils sont apparus.





WISE GUY

Sous ce nom de code se dissimule un des membres de la Computer Priesthood. Autrefois scientifique militaire, aujourd'hui responsable gouvernemental, Wise Guy contemple des hautes sphères du gouvernement californien les efforts futilles de quelques policiers persuadés qu'une criminalité nouvelle se développe sur le Network. Il évolue désormais dans les salles de réunion enfumées et secrètes de l'armée, de la police, du gouvernement. Les réceptions qu'il organise dans sa demeure de Bel Air attirent les puissants de ce monde. Certains sont ses alliés, d'autres ses proies. Face à ses interlocuteurs, Wise Guy fait preuve d'une froideur calculée, que beaucoup attribuent à son dur métier et son expérience de politicien. Mais il a en fait basculé depuis longtemps dans une profonde démence : l'univers n'est plus pour lui qu'une matrice de possibilités, où un 1 représente la vie et un 0 la mort. Tel un ordinateur il laisse désormais une logique inhumaine régrer sa vie et a quasiment perdu toute trace de sentiment.

Nous ne développerons pas plus en avant Wise Guy dans les prochains suppléments. Libre à vous de décider de qui il s'agit. Nous avons préféré ne pas vous indiquer une personnalité du livre de base de manière à ce que vous puissiez l'insérer plus facilement, et plus discrètement, dans votre campagne.

92

New Year's Eve 2019 and Day 2020. Les données amassées en deux décennies par les puissants de ce monde sont déversées au grand jour. L'énigme « Mr Hide » diffuse HYL (*Hide Your Life*). La plèbe prend conscience du viol de ses libertés qu'elle a ignoré pendant tout ce temps. Scandales, suicides, boucs émissaires, mensonges et médiatisation... Au final, Internet reprend sa forme initiale à tendance chaotique. Pour symboliser sa renaissance, on le rebaptise Network, ou juste Net (un peu comme avant, quoi).

C'est le grand retour des pirates sur la toile. L'histoire n'est qu'un éternel recommencement. Tout reprend comme lors des années 80. Seule différence, quelques groupes de hackers survivants des années noires (2010-2020) entrent en contact et s'allient ; beaucoup ont perdu leurs illusions libertaires et décident désormais de s'enrichir en faisant ce qu'ils font le mieux : prendre les informations où elles se trouvent, puis les revendre au plus offrant. Mais avec la généralisation des intranets d'entreprises et de gouvernements, afin de ne plus laisser d'accès aux informations troubles, leurs cibles se révèlent bien plus difficiles à atteindre... Les instigateurs de ce mouvement contactent alors cambrioleurs, électroniciens et anciens pros de la sécurité, pour qu'ils aillent pêcher les informations inaccessibles depuis le Network à tout endroit où elles se trouvent. Depuis dix ans, ces communautés de

hackers particulières ont lancé des ponts entre elles puis ont peu à peu déployé un réseau. Aujourd'hui, si de nombreux organismes de surveillance remarquent l'accroissement constant de la criminalité informatique, personne ne semble faire le lien entre celle-ci et les effractions physiques que subissent certaines compagnies, des laboratoires scientifiques ou des services gouvernementaux.

2. Hiérarchie

La Computer Priesthood dirige la Network Mafia. Pour l'instant, nul ne connaît ni le nombre exact de ses chefs, ni leurs identités. Seules certitudes, ils ont repris les surnoms des premiers hackers célèbres du siècle dernier, notamment Captain Crunch, le Condor, Phiber Optik, Acid Phreak... Les historiens de l'informatique reconnaissent là quelques Black Hats, ces hackers élités du siècle dernier.

Le doute subsiste encore. Si certains de ces Black Hats sont encore en activité et se cachent activement des forces de police (le Condor), d'autres sont rentrés dans le rang et participent désormais à divers programmes anti-pirates, soit avec le gouvernement de leur pays, soit avec des multinationales informatiques. Ces derniers représentent la plus grande inconnue pour les services de police dédiés à la surveillance, à la prévention et à la poursuite des délinquants informatiques de tous les pays. Et s'ils clament haut et fort que leurs pseudos sont utilisés par d'autres, leur passé ne peut que rappeler de mauvais souvenirs à leurs employeurs actuels, qui n'hésitent pas à les placer sous surveillance (plus ou moins discrète). Ceux qui démissionnent, outrés par si peu de confiance, se retrouvent instantanément épiés par les services secrets de tous les gouvernements. Mais beaucoup restent et subissent cet affront à leur intégrité. D'ailleurs, personne n'est dupe : le meilleur endroit où se cacher se situe parfois en plein milieu du territoire ennemi...

À ce propos, des inspecteurs de l'Info Brigade, petite subdivision flottante du Criminal Intelligence Group du LAPD, assistant leurs collègues des plus célèbres NADIV, ORDIV et autres TERDIV sur les affaires de la criminalité organisée liées au Network, ont récemment tiré la sonnette d'alarme. Il serait possible, voire probable, que de hauts responsables de gouvernements et d'entreprises fassent eux-mêmes partie de la Computer Priesthood, ainsi que certains militaires et policiers. Révéler au grand jour ces malfaiteurs risque de s'avérer encore plus difficile que pour tout autre chef criminel, étant donné que leur identité reste encore inconnue. Pour l'instant, aucune taupe n'a réussi à infiltrer cette organisation mystérieuse ; malgré leur confinement, les dossiers des agents infiltrés pourraient donc ne pas être pas à l'abri des fureteurs, perspective effrayante pour tous les anges gardiens des agents infiltrés dans d'autres organisations...

2.1.67

Il existe un responsable régional pour chaque grande zone d'influence mondiale. Ce cercle interne, qui ne répond qu'aux membres de la Computer Priesthood, regroupe les responsables des zones Amérique Nord, Amérique Sud,

Europe, Afrique, Moyen-Orient, Extrême-Orient et Océanie. Chacun d'entre eux gère sa zone selon les directives des Black Hats ; en cas de conflit entre deux zones, leurs responsables se doivent d'appliquer les consignes émanant de la Priesthood. À leur tour, les membres du G7 délèguent leurs responsabilités à des représentants de chaque pays, qui disposent eux-mêmes de quelques subordonnés. Le nom de G7 désigne, par extension, tout membre de cette chaîne de commandement régionalisée.

Des agents observateurs commencent à penser que le G7 ne serait en réalité qu'une façade dissimulant le centre névralgique de l'organisation, c'est-à-dire la Computer Priesthood. En d'autres termes, G7 et Computer Priesthood ne feraient qu'un...

2.2. Agents

La Network Mafia est plus diversifiée dans ses activités que son appellation ne le laisse supposer. En plus de la centaine d'experts qui préparent les missions, il existe trois types principaux d'agents :

Les maquilleurs : il s'agit de ces informaticiens, financiers, et avocats chargés de cacher ou maquiller les intérêts de cette mafia, qu'il s'agisse de simples transferts d'informations sous forme physique ou numérique, de la provenance et l'utilisation de leurs fonds ou des actions en justice intentées contre les agents révélés. Techniquement, ces personnels n'ont aucune réelle idée de qui est leur employeur. Ils se doutent certainement de l'illégalité de leurs services, mais le paiement étouffe rapidement leurs derniers scrupules. Seuls les meilleurs maquilleurs sont contactés par le G7 ou la Computer Priesthood pour rejoindre l'organisation à plein temps. Pour maquiller au mieux leur nouvelle affiliation, on leur fournit souvent les moyens d'intégrer à un poste important une structure existante de type monolithique (comme une multinationale ou un gouvernement).

Les intruders : ils représentent la majorité des agents, et ne savent principalement pas pour qui ils travaillent. Spécialistes de l'infiltration et de l'exfiltration, ils se chargent de récupérer les données de nature physique ou entreposées dans des réseaux séparés du Network. Ex-cambrioleurs, électroniciens, bricoleurs de génie, il s'agit souvent d'anciens militaires ou agents secrets qui trouvent là une manière « agréable » et relativement peu dangereuse de vivre leur retraite (après 40-50 ans) et de se constituer un bon petit pécule. Il faut bien préciser que leurs missions consistent en général à entrer quelque part, voler une puce ou télécharger un dossier, puis repartir en laissant aussi peu de traces que possible de leur passage. La Computer Priesthood exige que ses personnels n'utilisent jamais la violence (le G7 sélectionne d'ailleurs les agents d'après dossier en fonction de ce critère particulier) : en cas d'arrestation, les enquêtes s'avèrent bien moins dangereuses pour la sécurité de l'organisation si les contrevenants n'ont commis qu'un simple vol, sans violence, sans mort d'homme. La règle générale veut aussi que les agents ne connaissent pas le nom de leur employeur, ne disposant que d'une fiche de mission détaillée, et de l'endroit où

laisser les données récupérées. Bien sûr, les intruders démontrant une efficacité et un savoir-faire particuliers se voient peu à peu introduits à certains secrets, jusqu'à atteindre un poste enviable de recruteur ou de responsable de missions du G7.

Les hackers : Ces informaticiens à l'ancienne font exactement ce que l'on attend d'eux : de l'informatique exclusivement. Leur rôle consiste à surveiller le Network, à aller y chercher les données intéressantes qui s'y trouvent entreposées, et à imaginer de nouveaux programmes de cryptage, décryptage, ravage et nettoyage suivant les directives qu'ils reçoivent. Étant donné que leur action est souvent très discrète, beaucoup d'entre eux font effectivement partie de la Network Mafia : le sens communautaire s'avère une force pour ces hackers. Par contre, les hackers rattachés aux équipes d'intruders, dont le boulot consiste à forcer les systèmes informatiques inaccessibles depuis le Net ne connaissent pas plus que leurs collègues cambrioleurs la vérité au sujet de leur employeur.

3. Fonctionnement

La Network Mafia possède virtuellement 80% de toutes les agences de renseignement privées au monde, à travers divers sociétés écrans et hommes de paille. Quand un individu ou une organisation s'adresse à l'une d'elles pour obtenir une information précise (par vol ou détournement), créer de fausses données, briser des confidentialités, établir une surveillance, retrouver une personne ou un matériel, cette requête remonte jusqu'au représentant local du G7 ou à un responsable de missions, suivant le niveau de complication estimé.

Les maîtres mots de l'organisation sont fluidité et efficacité ; les chaînes de commandement descendant depuis le G7 aux agents de terrain mettent en exergue ces deux notions : les missions confiées sont claires, précises et surtout bien préparées. Les agents n'ont qu'à suivre les directives fournies sur des fiches exhaustives ; les imprévus sont « prévus » au maximum, indiquant des alternatives déjà étudiées par un corpus d'experts aux ordres du G7 à l'aide de certains des plus puissants ordinateurs au monde. En même temps, des hackers se chargent de récupérer tous les renseignements possibles à la fois sur la cible et sur le quémandeur. Une fois constitué un dossier important et exhaustif, un responsable de mission décide en fonction du temps disponible de la marche à suivre pour la mission. Deux possibilités : le temps presse ou pas.

Dans le premier cas, le responsable constitue une équipe d'intruders, en général trois personnes : un cambrioleur, un électronicien et un touche-à-tout, parfois accompagnés d'un hacker indépendant, si « l'information » à récupérer se trouve cachée dans les méandres d'un intranet. Cette équipe devra accomplir la mission indiquée dans sa fiche dans le temps imparti. En cas de situation particulière, un équipement spécial pourra leur être confié ; mais en général, tous les agents doivent utiliser leur propre matériel (ce qui représente à la fois une économie, un gain de temps et une assurance d'efficacité supérieure pour la NM).



Dans le second cas, le responsable conçoit un plan de *social engineering*, au cours duquel les *intruders* utilisent, toujours suivant les directives de la fiche de mission, corruption, contact avec la cible en tant qu'employé/ami/client/fournisseur, et finalement infiltration et exfiltration ; la durée d'une phase de *social engineering* oscille entre deux semaines et trois mois.

De plus, toute information intéresse potentiellement au moins une autre personne que son propriétaire. Partant de ce postulat, la Computer Priesthood s'ingénie à accéder à toutes les informations qu'elle peut récupérer. Ses *hackers* se chargent d'écumer le Net à la recherche de tout transfert potentiellement intéressant. Ces informations constituent la mise de fond de l'organisation, une « petite » banque de données qui se révèle toujours utile. Par contre, lors des missions commanditées par un client, la règle d'or est : « ne prendre que ce qui est nécessaire ». Toute personne démontrant trop de zèle lors d'une mission ne sera jamais rappelée, à part dans de très rares cas où ce zèle s'avère extrêmement bénéfique pour la Network Mafia.

Par mesure de sécurité, la NM est revenue à certains moyens de communication antiques : le courrier et le messenger. Tous les gouvernements du monde et certaines entreprises importantes disposant de veilleurs informatiques efficaces, en quête constante de certains mots-clés, les dirigeants de la CP ont décidé de s'en remettre aux bonnes vieilles méthodes pour se transmettre une part de leurs informations. Bien que seules les communications les moins urgentes bénéficient de ce genre de transmission, le fonctionnement de l'organisation n'en souffre pas, bien au contraire. Des simulations, lancées dans ses premières années sur un des ordinateurs de la Network Mafia afin d'optimiser son niveau d'opacité, ont prouvé que quiconque découvrirait son existence ne pourrait jamais retracer un organigramme complet à plus de 60 % du fait de la pénurie relative d'informations transitant par les espaces informatiques. Ce manque d'informations de 40 %, correspond bien sûr aux courtiers et autres messages de personne à personne. Bien sûr, des communications instantanées s'avèrent souvent nécessaires, la NM assure ses arrières à l'aide de matériels dernier cri, et subventionne d'ailleurs (à travers maints prête-noms) plusieurs laboratoires privés de recherche en télécommunication.

Et enfin, dernière règle de sécurité, tout le monde dans l'organisation se doit d'avoir un surnom pour éviter la personnalisation des contacts, maintenir une distance professionnelle entre agents, et préserver l'identité de chacun. Après tout, quelle information pourrait vous sourdre un flic quand la seule chose que vous pourriez lui répondre au sujet de l'identité de votre commanditaire sera : « non, je ne l'ai jamais appelé que (mettez votre surnom favori) ? »

4. Agenda

La Network Mafia est encore en phase d'expansion. Ses projets à long terme ne sont pas réellement définis ou se confondent avec ses objectifs à moyen terme : devenir le premier fournisseur d'informations au monde. Pourtant, certains

courants de pensée se dégagent parmi les membres de la Computer Priesthood. Certains envisagent de contrôler totalement les échanges d'informations d'ici une vingtaine d'années ; l'idée paraît irréalisable mais les avancées rapides dans le domaine informatique et l'évolution excessivement rapide de leur organisation pourraient bien leur permettre d'arriver à cet état de fait. D'autres visent simplement une position de puissance incontestée, protégée par le secret inhérent à leur organisation : quelques-uns imaginent la Network Mafia comme la plus puissante organisation libre (criminelle étant quand même un bien vilain mot) du monde, tandis qu'une minorité de philosophes du réseau voit dans leur action les premières étapes de la constitution d'un nouvel État informatique (dont ils seraient bien sûr les dirigeants absolus). En résumé, tous les membres de la CP voient le même avenir mégalomane, avec juste quelques variations : un monde sur lequel ils pourraient régner...

Actuellement, la Computer Priesthood développe son influence dans les gouvernements et les multinationales les plus puissantes, par des méthodes simples : ses membres et ceux du G7 font partie de l'élite politique et économique mondiale, et veillent à placer leurs subordonnés directs à d'autres postes importants. Ce noyautage s'avère bien plus efficace et discret que les méthodes des autres mafias qui collaborent avec ou corrompent leurs interlocuteurs. De par cette même position, les responsables disposent du pouvoir de bloquer ou ralentir des investigations visant leurs activités, qu'elles soient issues d'agences de renseignements encore indépendantes, de services secrets gouvernementaux ou d'espions d'entreprises.

5. Rites et Coutumes

Deux types de personnes seulement travaillent pour la Network Mafia : ceux qui la connaissent et ceux qui ne la connaissent pas. Les premiers (20 % de ceux qui travaillent pour la NM) dirigent les autres 80 %, les guidant dans un flou savamment entretenu.

Hackers comme *intruders* entrent en contact avec la NM de la même manière. En fait, c'est un recruteur du G7 qui les contacte, pour une mission simple. En gros, il demande à deux-trois personnes de bonne réputation dans leur milieu (souvent proposées par une de leurs connaissances ayant déjà quelques missions à son actif) de faire équipe pour aller récupérer un UVD, un disque dur ou un prototype de transistor en fullerène... Le recruteur dispose déjà de toutes les informations disponibles sur les personnes à qui il propose la mission, depuis l'acte de naissance aux journées de trou pendant le service militaire et aux coups déjà accomplis (même non résolus par la police). Par contre, tout recruteur évite comme la peste les dossiers incomplets ou difficiles d'accès, qui peuvent se révéler appartenir à des gars un peu trop louches, et vérifient à deux fois les dossiers trop complets, craignant qu'ils ne soient des *fakes* préparés par les autorités...

Quand une personne accepte une mission, elle accepte ainsi de faire équipe avec d'autres personnes qui lui seront assignées. En cas de refus, elle quitte la phase pré-mission

LA CONSCIENCE D'UN HACKER

Par +++The Mentor+++

Titre Original : The Hacker Manifesto

Écrit le 8 janvier 1986

Traduit par Neuralien le 8 septembre 1994, repris par Snihr en 2000.

Un autre s'est fait prendre aujourd'hui, c'est partout dans les journaux.

« Scandale : un adolescent arrêté pour crime informatique », « Arrestation d'un hacker après le piratage d'une banque »...

Satanés gosses, tous les mêmes.

Mais avez-vous, dans votre psychologie en trois pièces et votre profil technocratique de 1950, un jour pensé à regarder le monde à travers les yeux d'un hacker ?

Ne vous êtes-vous jamais demandé ce qui l'avait fait agir, quelles forces l'avaient modelé ?

Je suis un hacker, entrez dans mon monde...

Le mien est un monde qui commence avec l'école...

Je suis plus astucieux que la plupart des autres enfants, les conneries qu'ils m'apprennent me lassent...

Je suis au collège ou au lycée. J'ai écouté les professeurs expliquer pour la quinzième fois comment réduire une fraction. Je l'ai compris. « Non Mme Dubois, je ne peux pas montrer mon travail. Je l'ai fait dans ma tête ». Satanés gosses. Il la certainement copié. Tous les mêmes.

J'ai fait une découverte aujourd'hui. J'ai trouvé un ordinateur. Attends une minute, c'est cool. Ça fait ce que je veux.

Si ça fait une erreur, c'est parce que je me suis planté.

Pas parce qu'il ne m'aime pas...

Ni parce qu'il se sent menacé par moi...

Ni parce qu'il pense que je suis un petit filou...

Ni parce qu'il n'aime pas enseigner et qu'il ne devrait pas être là...

Satanés gosses. Tout ce qu'il fait c'est jouer. Tous les mêmes.

Et alors c'est arrivé... Une porte s'est ouverte sur le monde...

Se précipitant à travers la ligne téléphonique comme de l'héroïne dans les veines d'un accra, une impulsion électronique est envoyée, on recherche un refuge à l'incompétence quotidienne... Un serveur est trouvé.

« C'est ça... c'est à ce monde que j'appartiens... »

Je connais tout le monde ici... même si je ne les ai jamais rencontrés, que je ne leur ai jamais parlé, et que peut-être je n'entendrai jamais parler d'eux... je vous connais tous...

Satanés gosses. Il occupe encore la ligne téléphonique. Tous les mêmes.

Vous vous répétez que nous sommes tous pareils...

On a été nourris à la petite cuillère de bouffe pour bébé à l'école quand on avait faim d'un steak...

Les fragments de viande qu'on nous a laissés étaient pré-mâchés et sans goût.

On a été dominés par des sadiques ou ignorés par des apathiques. Les seuls qui avaient des choses à nous apprendre trouvaient des élèves volontaires, mais ceux-ci sont comme des gouttes dans le désert.

C'est notre monde maintenant... Le monde de l'électron et de l'interrupteur, la beauté du Baud.

Nous utilisons un service déjà existant, sans payer ce qui pourrait être bon marché si ce n'était pas la propriété de gloutons profiteurs, et vous nous appelez criminels. Nous explorons... et vous nous appelez criminels. Nous recherchons la connaissance... et vous nous appelez criminels. Nous existons sans couleur de peau, sans nationalité, sans dogme religieux... et vous nous appelez criminels.

Vous construisez des bombes atomiques, vous financez les guerres, vous ne punissez pas les patrons de la mafia aux riches avocats, vous assassinez et trichez, vous manipulez et nous mentez en essayant de nous faire croire que c'est pour notre propre bien-être, et nous sommes encore des criminels.

Oui, je suis un criminel. Mon crime est celui de la curiosité. Mon crime est celui de juger les gens par ce qu'ils pensent et disent, pas selon leur apparence. Mon crime est de vous surpasser, quelque chose que vous ne me pardonneriez jamais.

Je suis un hacker, et ceci est mon manifeste. Vous pouvez arrêter cet individu, mais vous ne pouvez pas tous nous arrêter... Après tout, nous sommes tous les mêmes.

+++The Mentor+++

Tous les hackers du troisième millénaire ne connaissent pas forcément ce manifeste datant du milieu des années 80. Aussi, en plus des renseignements, des missions, tous les informaticiens membres de la Network Mafia ont dû démontrer par leurs actions et leur comportement, leur connaissance et leur respect de cet ancien idéal. Si un agent hacker ne fait preuve d'aucune des qualités exposées dans ce manifeste (curiosité, amour de la liberté, sens de la communauté et de l'exception), il n'entrera jamais dans l'organisation. Pourtant, cette exigence de la Computer Priesthood paraît incongrue à quelques responsables du G7. Comment concilier ces notions avec l'attrait du gain et de la puissance que démontrent les Black Hats ? Les derniers idéalistes parmi eux semblent commencer à percevoir le mensonge développé par la CP : attirer de jeunes idéalistes dans leurs griffes, en tirant tout le jus créatif et se servir de leur innocence (relative) pour faire avancer leurs plans. Certains éléments commencent à parler à mots très couverts de scission et de rébellion...





et ne sera jamais plus re-contactée par le G7 : elle manque de professionnalisme et c'est une des qualités principales que recherche la Network Mafia. En général, un recruteur constitue une équipe mixte entre nouveaux et « anciens nouveaux » : un des agents fait ses premiers pas, tandis qu'un autre a déjà deux missions à son actif et un dernier en a au moins accompli quatre. Chacun des agents est « invité » à la fin d'une mission, réussie ou échouée, à remplir une fiche de débriefing évaluant le déroulement de leur mission et les autres membres de l'équipe. Ensuite, le recruteur compile, analyse et recroise ces fiches, de manière à évaluer les compétences individuelles et l'esprit d'équipe de chacun. L'évaluation lors des deux premières missions dépend majoritairement du comportement des agents, et secondairement de leur réussite. Ce ratio d'estimation s'inverse progressivement après la troisième mission.

Quand un recruteur estime qu'un agent ponctuel possède un réel potentiel (pas avant une dizaine de missions), il passe son dossier à ses supérieurs du G7 et commence à donner à cet agent des indices d'une organisation supérieure coordonnant toutes ses missions déjà effectuées. Pendant ce temps, et quelques autres missions, le G7 local étudie la candidature indirecte de son côté ; si ses membres cooptent l'agent, ils l'introduisent dans la Network Mafia. En cas de refus de l'agent, l'étude poussée de son dossier permet au G7 de décider si le « candidat » doit être éliminé ou pas. Toute velléité d'intégration par un nouvel agent est considérée avec suspicion par les membres cooptants, toujours à l'affût d'une « taupe ».

La manière de choisir les maquilleurs ressemble fortement à celle des *intruders* et des *hackers* ; la seule différence se situe au niveau du temps passé à servir la NM dans le brouillard de ses connexions et de ses écrans. Un maquilleur ne pourra entrer dans l'organisation qu'après un an de travaux discrets et efficaces au service de la NM. Il doit témoigner d'une réelle ambition sociale, nécessaire pour accéder à des postes plus importants, d'une certaine éthique personnelle (le secret professionnel doit être sa raison de vivre), mais aussi d'un respect intense de la hiérarchie.

Quand un agent devient effectivement membre de la Network Mafia, sa progression hiérarchique dépend de ses réussites, et donc de celle des agents avec qui il travaille ou qu'il dirige. Étant donné que cette organisation est relativement nouvelle, nul n'a encore accès par ancienneté à la Computer Priesthood ni au G7 proprement dit. Par contre, les dirigeants régionaux et nationaux du G7 font partie des premiers agents employés vers le début des années 2020. Maintenant que la structure s'avère quasiment solidifiée, la progression du bas de l'échelle (agent première mission) à un poste de responsable national nécessiterait, selon une estimation interne, une quinzaine d'années.

Du fait de la nécessité et de l'obligation venant des échelons supérieurs de garder le secret, le seul moyen de reconnaître un membre consiste à le connaître... en tant que membre. La Network Mafia refuse tout moyen de reconnaissance vocale, écrite ou visuelle. Si deux personnes doivent se connaître, elles seront présentées de manière formelle au

cours d'une réunion ou du briefing précédant une mission. De la même manière, nul n'est censé révéler son appartenance à la NM, à part sur ordre de ses supérieurs. Les Black Hats entretiennent ce sens du secret, vu que même les subordonnés directs, les responsables du G7, n'en connaissent pas forcément l'identité réelle.

Dans le cadre des communications électroniques nécessaires, nulle allusion n'est faite quant à l'identité de l'expéditeur du message, ni de son destinataire. Le surnom de chaque membre de l'organisation, depuis les petits nouveaux jusqu'aux Black Hats, permet ainsi de communiquer en connaissant l'identité *online* de son interlocuteur tout en préservant son identité IRL (*In Real Life*).

6. Répartition et influence

Comme l'on peut s'y attendre, la Network Mafia, en tant que forme de criminalité organisée moderne, touche exclusivement les centres urbains et technologiques avancés. Capitales, centres décisionnels, banlieues industrielles high tech constituent le terrain de chasse privilégié des agents en mission, ainsi que des cadres de l'organisation dans leurs identités de tous les jours. Les dirigeants du G7 s'installent ainsi respectivement à Los Angeles (tout comme la Computer Priesthood) pour l'Amérique Nord, Caracas pour l'Amérique Sud, Berlin pour l'Europe, Lagos pour l'Afrique, Riyad pour le Moyen-Orient, Shanghai pour l'Extrême-Orient et Sydney pour l'Océanie. Les membres de l'organisation évoluent dans deux types de milieux, très différents et sans contact connu. Les Black Hats et les cadres de la Network Mafia travaillent souvent dans divers organismes gouvernementaux ou entreprises influentes. Les agents plus communs évoluent dans les milieux parallèles, du marché noir aux rades de mercenaires et des as des coups fourrés ; les *hackers*, aussi difficiles à découvrir dans la vraie vie que sur la toile, adhèrent aux nombreuses communautés informatiques disséminées sur tout le Network.

Il existerait une vingtaine de Black Hats dans la Computer Priesthood, sept membres au G7, et une centaine de leurs subordonnés répartis sur tous les continents. Une centaine de maquilleurs travaillent à plein temps pour la mafia, et un bon millier d'autres ont déjà accompli des missions ponctuelles. Deux cents équipes d'*intruders* à la solde de la Network Mafia se chargent d'accomplir les coups les plus difficiles, et trois fois plus sont testés sur le terrain. Trois cents *hackers* bossent jour et nuit pour la NM, et plusieurs centaines d'entre eux sont contactés chaque année pour un boulot particulier ; la difficulté actuelle pour trouver des informations sur le Net ainsi que la sous-qualification de nombre de *hackers* explique le fort taux de renouvellement des agents.

En tant que telle, la NM ne bénéficie pas d'une influence énorme. Par contre, son efficacité et les informations qu'elle monnaie en font désormais un joueur d'importance sur l'échiquier mondial. Sans en connaître l'existence, toutes les autres organisations criminelles ont déjà eu recours à ses services, à travers telle ou telle agence de renseignements. Parce

qu'elle préserve au maximum son secret, elle s'assure aussi un minimum de répercussions en cas de vol d'un ancien employeur : le mercenariat poussé à son paroxysme. Et au vu des informations qu'elle a pu récupérer en une dizaine d'années, nul doute que nombre d'organisations ou de gouvernements souhaiteraient la voir chuter, par crainte qu'elle n'expose un jour au grand air leurs entrailles putrides, un peu comme le fit Mr Hide au début de la dernière décennie...

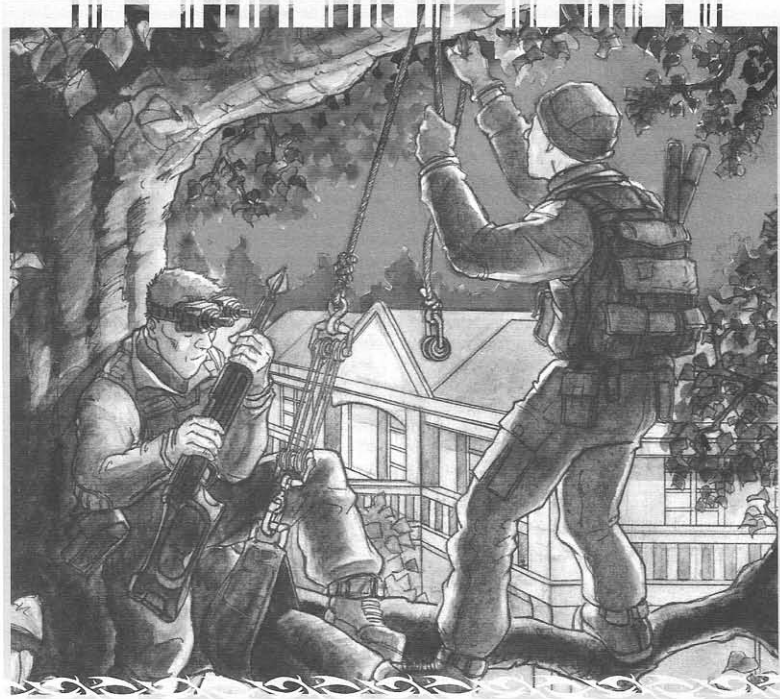
Sur le Net, la présence des *hackers* de la Network Mafia contribue à voiler ses activités. Tous les *hackers* « salariés » de la NM veillent, comme une communauté secrète, à préserver dans cet ordre : le secret de l'organisation, le secret de leur communauté et le secret de leur propre identité. Certains changent d'ailleurs de surnom suivant les tâches qu'ils doivent effectuer, afin de brouiller encore les pistes.

7. Le Cercle 0

2025. Trois jeunes étudiants arrivent à Caltech et atterrissent dans le même dortoir. Originaires de coins paumés de la Californie, c'est tout naturellement qu'ils deviennent amis. S'ensuit une vie potache, alternant soirées arrosées, galères avec les filles, révisions de dernière bourre et finalement

d'assez bonnes notes. Chacun d'eux doit aussi bosser pour pouvoir s'assurer un peu d'argent de poche, qui dans chez un réparateur télé, qui dans une entreprise de sécurité, qui au guichet d'une banque. D'un milieu trop modeste pour intégrer une confrérie réputée, ils se contentent de tagger les murs, briser les vitres et pirater les serveurs réseaux de ceux qui les refusent. Finalement, une petite confrérie de post-ados aimant bien la bidouille les accueille en son sein. Et c'est grâce à cette petite confrérie de petits cons que nos trois jeunes rigolos commencent à se faire connaître des services de police de Pasadena pour divers petits délits : ivresse sur la voie publique, destructions de pages personnelles (imbéciles) sur le Network et mail-bombing du Burger King et du Mac Do du campus. Quelques dizaines d'heures de travaux d'intérêt général suffisent en général à les calmer pour quelques mois. Mais comme le dit le shérif T. Durden, « la mauvaise graine, ça repousse même quand on l'arrache »...

2026/27. Sans qu'ils s'en aperçoivent, il semble que quel qu'un leur facilite un peu la vie sur le campus : malgré leur réputation de fortes têtes un peu trop vagabondes, ces trois bons élèves sont embauchés par leurs professeurs comme assistants dans leurs spécialités respectives (électrotechnique, mécanique et physique des fluides) ; leurs profs les emmènent à quelques congrès dont les sujets sont liés à leurs projets, ils





rencontrent des professionnels qui leur proposent des places intéressantes une fois leurs études terminées...

13/06/2028. Peu avant le début des vacances, ils reçoivent un e-mail bien mystérieux, les conviant à rencontrer une certaine Mademoiselle Claire dans un bar peu connu de Pasadena. La jeune et mystérieuse dame leur explique qu'elle souhaite les embaucher pour récupérer quelques documents intéressants dans le bureau du Pr Bianca Plummer, une géophysicienne officiant à Caltech. Réticents devant le danger de l'expédition (ce n'est pas tant la prison qui les effraie que la perspective de se faire virer de la fac avant d'avoir obtenu un diplôme de fin d'études), le salaire que Mademoiselle Claire leur propose finit par les décider : 4 000\$ par personne en cas de réussite, c'est-à-dire pour une copie sur puce des dossiers, à fournir avant septembre.

Le 4 juillet, profitant de la fête d'indépendance de la Californie, les trois étudiants mettent à profit leurs années estudiantines et leurs connaissances en sécurité, informatique et physique pour copier les données demandées. Mission réussie, 4 000\$ en poche pour chacun, quinze jours de vacances à Acapulco, et une promesse d'être recontactés plus tard pour un autre contrat.

2029. Après six mois sans donner de nouvelles, Mademoiselle Claire contacte à nouveau les trois étudiants. Dans l'année, elle leur proposera quatre nouvelles missions, à chaque fois des copies de documents secrets dans certains laboratoires de pointe de Caltech. Plus mûrs qu'à leur arrivée à la fac, les trois jeunes gens sont devenus des étudiants modèle ; nul ne pourrait croire à leurs activités extra-scolaires.

7.1. Matthew Hoggarth, dit CC-0-1

Matthew est un passionné d'électronique, d'informatique et de lego. Ce jeune membre de l'Associations de Domino de Caltech s'est construit son premier ordinateur à partir de matériels qu'il récupérait dans la casse d'un réparateur télé, quand il avait 12 ans. Grand, costaud, un long bouc blond, il ressemble un peu à un viking intello, à cause de sa grosse paire de lunettes.

Ses études d'électrotechnique et d'informatique en font un atout précieux de l'équipe : il se charge des bidouillages sur les appareils de sécurité et des recherches de documents sur les ordinateurs. Pour l'instant, étant donné qu'il ne fait que copier, et jamais voler, il ne réalise pas qu'en cas d'arrestation, il risque de passer plusieurs années derrière les barreaux. Si quelqu'un lui faisait prendre réellement conscience de cette éventualité, il arrêterait de suite ses conneries et tenterait d'en dissuader ses amis. Pour l'instant, il met de l'argent de côté pour se payer une opération de greffe corrective de la cornée (qui s'avère assez chère, à cause de son problème de non tolérance au laser).

7.2. Allan Gerow, dit CC-0-2

Étudiant en mécanique de 23 ans, Allan est le plus jeune fils d'une famille de militaires. Son père a fait partie des rares morts de l'armée californienne en 2026. Depuis, l'armée lui paie ses études, en tant que pupille de l'État. Mais cela ne réduit pas son envie furieuse de pencher du côté noir

de la force : lois et règles sont deux notions qu'il méprise hors de son univers professionnel (il suit des études de physique mécanique). Un bon mètre quatre-vingt-dix, le cheveu et l'œil noir, l'air patibulaire, il a « séduit » le patron d'une société de gardiennage, où il a travaillé pendant trois ans. Il a toujours profité de ses tours de garde pour commettre de petits larcins (vol de matériel de bureau, de quelques pièces d'ordinateurs, etc.) pour se constituer une petite caverne d'Ali Baba ; mais il a surtout appris les ficelles du métier de surveillance, et surtout comment ne pas se faire prendre...

Des trois membres du CerCLe 0, Allan est celui qui s'occupe de préparer les missions, à l'aide des fiches que lui fournit Mademoiselle Claire. Très précis dans ses recherches, il ne laisse rien à l'intuition et met à profit son expérience dans le milieu de la sécurité. Actuellement, même s'il compte finir ses études, il ne cracherait pas sur un métier plus aventureux que celui que lui proposeront sûrement les laboratoires de recherche de Californie.

7.3. Ted Sarravia, dit CC-0-3

Pas très grand et tout maigre, mais très souriant et sociable, ses professeurs imaginent très bien Ted en porteparole scientifique d'un laboratoire : le gars qui doit revenir les bras chargés de contrats et de subventions. Actuellement, il essaie de se rendre utile du mieux possible dans le CerCLe 0, car ses connaissances (physique des fluides) et son expérience (guichetier de banque) ne lui permettent pas de faire grand chose d'autre que de monter le guet ou se faufiler par des endroits inaccessibles à ses deux géants de copains. Toute personne extérieure un peu observatrice pourrait remarquer que Ted manque vraiment beaucoup de confiance en lui, malgré les airs de joyeux drille qu'il se donne. Mais, bien qu'il ne s'en aperçoive pas, il représente l'élément de cohésion au sein de l'équipe, un état de fait que Mademoiselle Claire ne manque pas d'utiliser avec savoir-faire et subtilité.

Pour l'instant, Ted n'a pas d'idée précise sur son avenir. Il se contente de passer de bons moments avec ses amis, et d'aplanir les angles lors des quelques disputes qui commencent à émailler leur quotidien. En fait, il a bien un rêve, mais il le considère inaccessible : travailler avec d'autres ingénieurs et chercheurs sur les futures missions martiennes.

7.4. Mademoiselle Claire

Cette jeune femme de 31 ans travaille depuis six ans comme recruteur pour le G7 de Los Angeles. Son accent français charme ses interlocuteurs tout autant que son regard malicieux pénètre leur psyché. Elle sait comment discerner les motivations de ses interlocuteurs, leurs forces et leurs faiblesses. Depuis deux ans, elle est devenue chef-recruteur de toutes les équipes formées à Los Angeles, et Dieu sait s'y en a ! Tandis que ses subordonnés partent à la chasse au talent, elle s'occupe de constituer les dossiers et d'évaluer les nouveaux agents.

Elle a gagné son poste actuel en tentant d'utiliser une équipe à partir de personnes se connaissant déjà bien, le CerCLe 0. Malgré la réussite de cette entreprise, les consignes de la Network Mafia n'ont pas évolué : toujours

former des équipes de débutants ne se connaissant pas les uns les autres. Mais Mademoiselle Claire, toujours à la pointe du progrès, tente toujours d'apporter une vision et une évolution nouvelles à l'organisation.

Le nouveau petit copain de Mademoiselle Claire s'appelle Lance Sullivan ; son père serait un grand ingénieur travaillant pour le gouvernement. Mais ce garçon lui paraît un peu étrange, et Claire se demande si elle ne se trouve pas finalement sous la surveillance directe de la Computer Priesthood...

7.5. Marcie Lueders

Si une appellation est rare, c'est bien celle de *hackeuse*. Combien de femmes s'intéressent à l'informatique, sachant qu'elles ont tant de passe-temps si exceptionnels et si fins (les télé-novelas, le shopping, l'entretien de leur petit chez-soi...) ? Marcie Lueders constitue donc une rareté dans ce milieu exclusivement masculin. D'un autre côté, elle cumule les signes d'appartenance à cette communauté particulière : lunettes cul-de-bouteille, boutons, cheveux longs et gras, et une fâcheuse tendance à ne jamais sortir de chez soi...

Marcie, plus connue sous le pseudo de Beloved Menace, surfe sur le Net par périodes de dix heures. En plus de sa tâche de surveillance constante, ses supérieurs lui demandent parfois d'aller à la recherche de certaines boîtes à lettres électroniques, de mails particuliers, etc. En effet, elle s'est spécialisée dans l'espionnage des mails car, toute jeune adolescente, cette fausse âme romantique adorait par-dessus tout retrouver les mails d'amour des filles et des garçons les plus populaires de son lycée, pour s'abreuver des mots d'amour dégoulinant de *cheap French poetry* interceptés.

Ses supérieurs évaluent en ce moment ses capacités de programmatrice en lui donnant quelques menus travaux à effectuer : ils envisagent de lui confier un sujet de recherche (avec des moyens correspondants) sur l'inviolabilité d'HYL.

Elle a aussi occasionnellement collaboré avec les membres du CerCLe 0 mais sans en savoir véritablement beaucoup sur ce petit groupe qu'elle n'apprécie d'ailleurs que peu (sentiment d'ailleurs partagé par les trois garçons). Il n'est pas impossible que, dans le futur, les réflexions mesquines des trois jeunes gens sur les capacités de Marcie la pousse à mener une guerre informatique contre le CerCLe 0 sans l'aval de ses supérieurs...

tous les flics qui bossent là-bas ou dans les quartiers alen-tour vivent à Bellflower. Forcément, ils sont attentifs à ce que tout aille bien ! »

Un discours qui résume bien ce que pensent la grande majorité des gens à propos de Bellflower. Un discours emprunt de réalisme. Un réalisme lucide, mais également involontaire. Car les flics de Bellflower sont effectivement attentifs à ce que tout se passe bien dans leur quartier. À tel point que certains ont même décidé de veiller eux-mêmes aux conséquences de la criminalité... en prenant le contrôle !

Comme vous le verrez, ce petit chapitre vous présentant une mafia est un peu différent des autres chapitres présents dans ce supplément. Il s'agit ici de présenter une mafia basée sur la corruption policière et orchestrée par un flic bien placé. Mais l'ambition est également de présenter une organisation criminelle parfaitement intégrée à l'une des « sous-villes » de LA, en l'occurrence celle de Bellflower. Vous aurez ainsi un exemple de mafia en étroit rapport avec la géographie d'une partie de notre background, source très facilement utilisable de scénarii ou d'une campagne.

2. Bellflower story

Depuis 2010, Bellflower, qui est une ville en pleine expansion, demandait l'autorisation d'avoir son propre commissariat de police. « Notre mairie a largement les moyens et le droit de disposer de sa propre force de police et de ne plus seulement compter sur une simple antenne de shérifs du comté pour sa sécurité. » Cette demande était d'autant plus appuyée que Bellflower a toujours été depuis la fin du siècle précédent, la résidence préférée des policiers de tout LA South-east. Ses loyers abordables, sa tranquillité, son côté « ville de province » ont toujours attiré les agents des forces publiques, en fonction ou à la retraite : « C'est un bon endroit pour élever ses enfants et se reposer. »

Toutefois, malgré ce côté tranquille, son expansion tant démographique qu'économique, et sa récente explosion urbaniste, le comté de Los Angeles se refusait à doter ce district d'un commissariat de police. Les autorités de LA voyaient d'un mauvais œil une extension qui aurait nécessitée une réorganisation du LAPD et à agrandir le secteur de responsabilité de la police, limité jusqu'en 2015 à l'Interstate 10, la Santa Monica highway.

L'indépendance de la Californie, en 2026, changea considérablement la donne. En effet, l'état de Californie avait tout intérêt à désengorger le budget des services du comté (les shérifs), financés par l'état, en acceptant une expansion géographique du LAPD, dont chaque commissariat est financé, pour la plus grande part, par la mairie du district bénéficiant du commissariat.

Dès décembre 2026, la mairie de Bellflower (qui fait partie, rappelons-le du comté de Los Angeles), inaugurerait son commissariat en grande pompe, en présence de Michael J. Smith, ancien shérif, récompensé par un BRAVO (Bellflower Recognize Acts of Valor and Outstanding Services) en 2002, 2005 et 2012. Tous les flics en retraite ou en service, vivant dans le secteur étaient également présents pour accueillir le chef adjoint Adams (plus haut gradé et chef du

COPLAND

1. Une ville trop tranquille

Demandez à un Cop's ce qu'il pense de Bellflower. Il lui faudra réfléchir avant de répondre. Au final, il n'aura sans doute rien à dire à son sujet. « C'est un quartier tranquille, à peine une affaire ou deux par trimestre pour lesquelles nos talents sont requis. De toute façon, c'est pas illogique,



poste de Bellflower, dépendant uniquement du chef de la police de LA) en charge de ce nouveau commissariat.

Le lieutenant Jerry Costello, Irlandais d'origine (malgré son nom et sa religion), travaillait à Watts depuis 20 ans. Brillant mais impitoyable policier, militant engagé de la New Joy Community (une église de baptistes conservateurs), il vivait à Bellflower avec sa femme et ses quatre enfants. Très actif au niveau de la ville, il était également le fondateur et le chef de la principale milice citoyenne et privée de Bellflower, les Vigilants. Deux mois après l'inauguration du commissariat de sa ville, il fut nommé capitaine et muté au poste de police de Bellflower.

Dès lors, l'histoire de la ville changea. Si les services du comté ne pouvaient pas être soupçonnés de laxisme, il faut bien dire que leurs moyens, et l'étendue du comté de Los Angeles ne leur facilitaient pas la tâche.

Certes le secteur de Bellflower, particulièrement autour de Reservoir Hill park, était tranquille (sous la protection des Vigilants de Costello et habité par des flics), ce n'était pas le cas d'autres parties de la ville, comme autour du Cerritos College, d'Alondra boulevard, et de Ramona street.

En 2027, Costello entra au conseil municipal de Bellflower et son influence, déjà importante, se fit déterminante. On peut dire aujourd'hui que c'est cet homme qui a façonné le Bellflower d'aujourd'hui, et qui s'est, par la même occasion, taillé un empire mafieux, malgré la petite taille de cette ville (Rappelons que Bellflower fait à peine 5 kilomètres sur 5 l).

Ce furent tout d'abord les subventions aux associations caritatives d'aide aux sans domicile fixe qui furent

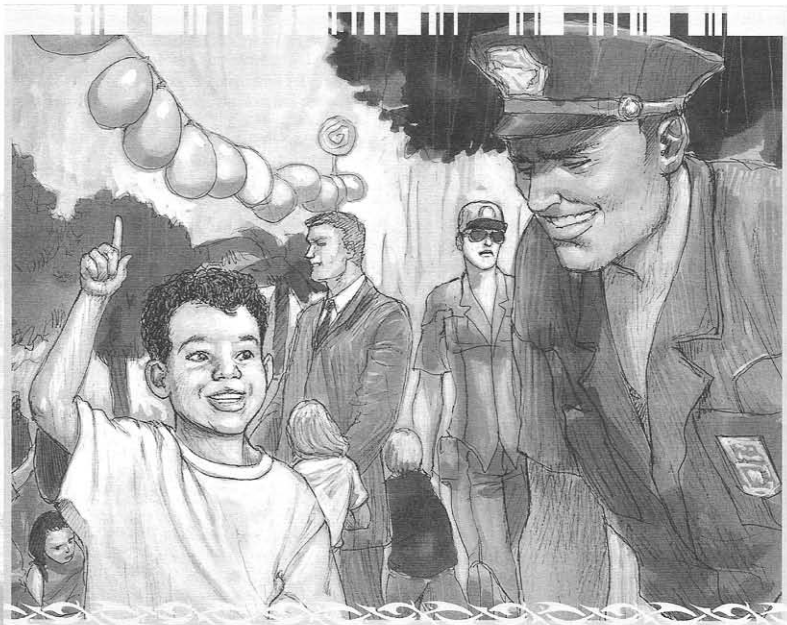
supprimées, et ces mêmes associations expulsées : « une assemblée de communistes qui encourage la déchéance humaine et qui recouvre nos trottoirs avec la fange de l'humanité. » Les SDF furent contraints de quitter Ramona street pour se réfugier de nouveau à Downtown, d'où ils avaient été chassés au début du siècle.

La police s'en prit ensuite rapidement aux trafiquants de drogue qui sévissaient autour de la highschool. Avec la bénédiction de l'administration et des mouvements religieux de la ville (Baptistes conservateurs et disciples du christ), les dealers furent arrêtés, molestés, et chassés de la ville. Les dealers qui, en 2026, affichaient leur camelote, leurs tenues odieuses et leurs attitudes choquantes, disparurent comme par enchantement pour ne jamais reparaitre, du moins aux yeux de la population blanche du quartier, comme nous le verrons plus tard.

Enfin, les façades à lanternes roses de Alondra boulevard, furent entièrement rénovées, et les prostitués et leurs souteneurs expulsés.

De fait, depuis maintenant 2 ans, le quartier est en effet l'un des plus tranquilles de tout LA, du moins d'apparence, comme s'il était nettoyé de toute pègre. Les seuls ennemis de la tranquillité étant plus des mouvements subversifs que criminels, comme le Roof Roller Posse, ou The 3 Stooges. Quant au KKK, il est sous le contrôle de Costello qui l'utilise pour maintenir le militantisme chrétien et raciste des habitants « nantis » de la ville.

Pas de criminalité ayant pignon sur rue, et les habitants de Bellflower en sont ravis. Néanmoins, ces fameux groupes



subversifs sont en réalité une réaction de la jeunesse de Bellflower, qui ne supporte pas cette propreté apparente, qui cache une perversité dangereuse. S'ils ne sont pas au courant de la réelle situation de la ville, les étudiants, tout particulièrement, sentent bien qu'il y a quelque chose de pourri derrière tout ça et la révolte va même parfois se loger au cœur de la maison du ver, comme nous le verrons plus tard.

3. L'ascension

Tout le système mafieux dirigé par Jerry Costello repose sur la milice citoyenne qu'il fonda en 2012, les Vigilants. Pour bien comprendre la justification de son existence, la mentalité des habitants « blancs » de Bellflower, et le sentiment de la plupart des composantes de l'organisation criminelle de Costello, il faut revenir sur le contexte qui a permis la création des Vigilants. Les Américains d'origine européenne (la tendance « blanche » des États-Unis) se sont toujours sentis comme les légitimes habitants et propriétaires des USA, oubliant le massacre des Amérindiens natifs durant le XIX^e siècle. Pourtant, la croissance industrielle et économique a toujours nécessité l'afflux de populations ouvrières venues de pays pauvres, parfois amenées de force (pour les populations africaines), parfois venues chercher un eldorado (comme pour les Asiatiques, les Mexicains ou les Sud-Américains). La Californie, véritable paradis climatique et économique n'a jamais dérogé à la règle. Pour soutenir une industrie florissante durant la fin du XX^e siècle, en Californie tout comme au Nevada, une forte migration mexicaine a touché l'ouest des USA. Dans la dernière décennie du XX^e siècle, on ne pouvait plus trouver un seul ouvrier, cuisinier, ou jardinier qui ne fut afro-américain, asiatique ou surtout mexicain. Au début de notre siècle, 80% des touristes que l'on pouvait croiser sur les jetées et les plages de Los Angeles étaient des *wet-backs* (littéralement « dos mouillés », les travailleurs de force immigrés). Ainsi à Long Beach, pour deux restaurants « classiques » fréquentés essentiellement par une clientèle blanche, on trouvait 20 fast-foods destinés aux populations d'origine mexicaine, moins aisées. Si une bonne partie des Californiens, d'une mentalité bien différente du reste de leurs consorts américains, n'y voyait aucun mal, ce n'était pas le cas de l'Américain moyen votant à droite. En 2010, certains habitants de LA voyaient d'un très mauvais œil la présence de la population mexicaine, et surtout l'intégration de celle-ci (et donc sa probable évolution sociale). Tant qu'il ne s'agissait que d'ouvriers discrets sachant rester à leur place, ils ne gênaient personne mais là... « Un jour ce sera ta fille que ces Mexicains sauteront ! » « L'imaginaire pas de bosser pour un chicanos, c'est pas à eux de donner des ordres ! »

À Bellflower, un quartier relativement bourgeois d'Américains moyen très pratiquants et conservateurs, il fallait réagir avant que leur ville soit « envahie ». Jerry Costello, jeune détective et père de famille trouva la réponse : la création d'une milice de quartier, composée de volontaires (hommes et femmes) amateurs d'armes, de justice et de liberté individuelle. Leur rôle était de patrouiller le quartier pour veiller à la sécurité de ses habitants, molestant les chicanos qui osaient s'introduire de nuit dans les rues de

Bellflower ou qui rôdaient un peu trop près des parcs qui sont devenus, de fait, « réservés aux vrais Américains ».

Au fil du temps, l'organisation de Costello prit de l'importance, collaborant même avec les services du comté et bénéficiant de stages de tir ou de combat au corps à corps. On ne peut dire si Costello avait déjà son projet de contrôle de la criminalité, néanmoins, dès 2019, il appliquait un système de hiérarchie au sein de sa milice, ne confiant les responsabilités qu'aux miliciens les plus fanatiques et les plus extrémistes. Chaque année, les bastonnades et les blessures infligées à des noirs américains et surtout à des Américains d'origine mexicaine ont été nombreuses, plus de 12 par an, chaque fois couvertes par les services du comté. Costello n'a pas son pareil pour séduire par son discours les policiers ou les shérifs ambitieux ou frustrés et les convaincre de fermer les yeux. Quand l'agent des forces de l'ordre a couvert une affaire une fois, il ne pourra manquer de le refaire ensuite. Durant toutes les années qui ont précédé l'ouverture du commissariat de Bellflower, Costello a réussi un sans faute (d'un point de vue purement matérialiste, sans notion de jugement ou d'éthique). D'un point de vue professionnel, il a gravi les échelons un à un grâce à ses compétences, son ambition, son sens de la manipulation, son charisme, ses méthodes dures (très appréciées en temps de crise) et ses relations (y compris avec de grands pontes criminels). D'un point de vue privé, il s'est tissé un réseau de relations partageant sa « philosophie » visant à protéger les vrais Américains (vous verrez plus loin que pour lui, il s'agit là d'une pure manipulation), cela va du shérif au juge, en passant par les membres du bureau du procureur et des agents du LAPD. Par son association de Vigilants, il a constitué un groupe important d'hommes et de quelques femmes, entièrement dévoués à la cause (et donc à la sienne) et qui prêts à tout s'il le leur ordonnait. Sur les 12 000 Vigilants inscrits à l'association, Costello peut compter sur 450 « Watchmen », autant de membres fanatiques qu'il a ensuite manipulés pour les entraîner dans son organisation criminelle.

En 2027, lors de sa nomination au poste de capitaine du commissariat de Bellflower, tous les pions étaient en place.

4. Activités

L'organisation de Costello est centrée sur des domaines particuliers de la criminalité, et ceux-ci sont régis par des règles très précises et propres à Bellflower. Costello ne peut pas faire n'importe quoi, sinon il pourrait perdre une partie de ses fidèles et il sait bien que cela sonnerait sa perte.

4.1. Drogue

Pendant des années, Costello a assisté, impuissant, aux ravages du trafic de drogue au sein même de son école. Les effets des drogues dures, il les connaît bien, puisqu'il participe au viol collectif de sa voisine alors que celle-ci planait à 10 000 mètres ! Jurant d'éradiquer cette menace qui, selon lui, risquait de sonner le glas de la civilisation américaine. Avec ses Vigilants, il a commencé par repousser les dealers à l'ouest du Bellflower Boulevard, principalement dans John Simm's Park. Ce n'est qu'avec sa nomination au poste de





capitaine du commissariat de Bellflower, qu'il a pu avoir les mains suffisamment libres pour mener à bien ses projets. Aidé de ses Watchmen (les Vigilants les plus gradés), il a commencé par attraper les dealers un à un et à les passer à la question. Très rapidement, les fournisseurs se sont manifestés pour savoir ce qui se passait. Jouant finement de la menace et de la négociation, Costello est devenu le principal intermédiaire entre les fournisseurs/producteurs/importateurs et les dealers. Toutefois, Costello a fixé des règles bien précises pour pouvoir exercer dans la ville. Seuls les dealers d'origine mexicaine ou afro-américaine ont le droit de dealer dans le secteur, en aucun cas un blanc n'a le droit de vendre de la came. Quant aux dealers, si un seul d'entre eux était vu à vendre le moindre gramme ou la moindre pilule à un enfant blanc du quartier, il serait aussitôt tabassé et expulsé de la ville.

4.2. Prostitution

En 2027, les forces de police, arrêteront tous les proxénètes de Bellflower en moins de deux mois. Chaque proxénète était gardé à vue durant 3 jours avant d'être relâché, généralement de nuit. À peine avait-il eut le temps de faire 100 mètres que 2 hommes descendaient d'une voiture arrivée en trombe et embarquait le mac. Ce dernier était ensuite conduit dans l'un des charmants lieux tranquilles des Vigilants. Là il était grassement arrosé de coups, après quoi on lui expliquait tout l'intérêt qu'il trouverait à quitter Bellflower sans jamais y revenir, et en laissant ses filles tranquilles. On le lâchait ensuite en slip au nord de la ville. Aucun des proxénètes ne chercha à revenir.

Pendant ce temps, Costello et quelques-uns de ses Watchmen s'occupaient des filles laissées « orphelines ». Elles furent reprises en main. Le Capitaine se rendit tout d'abord populaire en sortant de la fange quelques jeunes filles blanches que le destin avait lâchées là — on dit que la fameuse voisine de Costello, celle qui avait fait l'objet d'un viol collectif, se trouvait parmi les filles sauvées. Ensuite, il plaça les filles sous la responsabilité exclusive de certains Watchmen, avec, là encore, des règles assez précises. Pas de prostitution homosexuelle, pas de prostituées blanches, pas de prostitution masculine, ni de prostitution de mineurs. Ces règles permettent de justifier auprès des membres des Vigilants et même de la population, l'existence de cette nuisance, puisqu'il s'agit là de la contrôler au mieux en évitant certains écueils. Les femmes ne peuvent pas tromper leur mari à cause de la prostitution (pas de prostituées) ; pas de pécheurs homosexuels ; pas d'enfants innocents sacrifiés sur l'autel de la luxure ; pas de vraies Américaines victimes de ce fléau puisque seuls les sous humains (chicanos et noirs) peuvent se prostituer. La plupart des gens de Bellflower considèrent le fait d'aller voir une prostituée (nous parlons pour les hommes) comme un acte d'hygiène plutôt sain. En effet, les hommes peuvent copuler tous les jours, ce qui n'est pas le cas des femmes. En payant une prostituée, on évite une relation adultère. En plus ce n'est pas avec une blanche, mais avec une femme de couleur. Cela n'a donc rien d'un acte qui entache l'amour que l'on porte à sa conjointe.

Si une femme blanche, issue de Bellflower, ou de l'extérieur, vient à essayer de se prostituer dans le secteur, elle est vite arrêtée et avertie. Si elle récidive, ce sont les

Vigilants qui l'expulsent du quartier (sans trop l'abîmer). À la troisième fois, elle est sévèrement battue, déshabillée, et abandonnée nue sur un trottoir de Downtown occupé par des SDF. Quatre femmes blanches ont tenté une incursion en 4 ans, aucune n'est revenue, surtout pas celle qui avait osé tenter sa chance une troisième fois (l'absence de prostituées blanches lui indiquait un bon coup à se faire).

Au niveau géographique, les prostituées n'ont pas quitté Alondra Boulevard, où elles ont chacune un deux ou trois pièces (dont une pièce de travail), qu'elles payent au prix fort auprès des Vigilants.

4.3. Corruption

La corruption est l'une des armes principales utilisées par les Vigilants pour asseoir leur pouvoir. En fin manipulateur, Costello sait parfaitement jouer du pouvoir de l'argent en conjugaison avec la fibre patriotique ou machiste de ses « clients ». En dehors des Watchmen des Vigilants, et de quelques patriotes fêrus parmi les forces de police et de justice (la plupart de ceux-ci étant pour la plupart également inscrits au Klu Klux Klan), tous les contacts utiles de Costello sont arrosés régulièrement. Costello accompagne toujours ses pots de vin d'une petite discussion sur le « bien » qu'il fait (voir le paragraphe philosophie). De manière logique, il accompagne toujours ses manipulations basées sur la fibre patriotique d'une petite liasse de billets. Par ce biais, il a peu de chances qu'un élément corrompu lui saute entre les doigts. Dans le premier cas, la personne accepte avant tout la corruption monétaire, elle « trahit » donc pour l'argent. Le discours « patriotique » déclamé par Costello lui enlèvera ses derniers scrupules. La personne pourra se dire « C'est vrai que je touche de l'argent, mais c'est pour la bonne cause ! »

Pour le second cas, la personne accepte certains abus et ferme les yeux sur des choses parce qu'elle pense que la cause est juste et l'état en tort ou impuissant à agir comme il le faudrait. En arrosant ce type de personnage avec de l'argent, Costello sait que, même en cas de crise de conscience ou de remords, ce dernier hésitera à se retourner contre les Vigilants. Simplement parce qu'il perdrait une rentrée d'argent qui a sans doute augmenté grandement son train de vie et ensuite parce qu'il prendrait soudain conscience que, non seulement il se trompait dans son jugement, mais qu'il est lui-même corrompu et donc aussi méprisable que les Vigilants contre lesquels il voulait se retourner. Cette situation s'est déjà produite deux fois. Les deux personnes se sont données la mort.

L'attitude de Costello vis-à-vis des grands pontes, des procureurs et des politiciens n'est pas différente, si ce n'est que dans ce cas, on a affaire qu'à des gens qui ne sont corruptibles que par l'argent. Malgré tout, le petit discours qui accompagne toujours les transactions de corruption, fait penser au personnage corrompu qu'il a affaire à un idéaliste, certes un peu fou, mais qui pourrait très bien être manipulé par la suite à des fins politiques. Certains se sont même dit que s'ils avaient un jour un adversaire vraiment dangereux, ils pourraient manipuler Costello pour qu'il supprime le personnage, à partir du moment où celui-ci serait convaincu de servir la « vraie » Californie. Le capitaine irlandais s'amuse de cette situation, il cache ainsi sa véritable ambition, qui

pourrait effrayer ses « partenaires », et surtout sa nature profonde, grâce à laquelle il pourra broyer les politiciens qui se croient plus malins que lui, alors qu'ils ne sont que de pauvres apprentis manipulateurs qu'il manipulera à son tour.

4.4. Immobilier

Une bonne partie des bénéfices gagnés sur la drogue et la prostitution (déduction faite des sommes consacrées à l'entretien, à la corruption et aux frais) est réinvestie par Costello dans l'immobilier, mais pas n'importe où ! L'Irlandais ne croit pas au Big one, profondément cartésien et cynique, il se dit que de toute façon, si ça doit arriver, il perdra tout, y compris sa vie. Comme il ne veut pas quitter LA, il continue à préparer l'avenir (et celui de son fils) sans se préoccuper d'un éventuel « Final one ». Ses investissements financiers, qu'il organise à partir de plusieurs sociétés écrans, situées au Brésil (de ces sociétés basées à l'étranger, mais dont toutes les transactions sont en dollars), sont tous concentrés sur Skid Row. Dans ce quartier, considéré comme le plus dangereux de Los Angeles, les immeubles se vendent au prix du terrain, tant ils sont délabrés et mal fréquentés. En deux ans, Costello a ainsi acheté 12% de tous les terrains/immeubles de Skid Row. D'ici 5 à 6 ans, l'Irlandais espère obtenir le poste de chef de la police de LA. Pour cela, de contacts en petit service, de pots de vin en chantage, il avance tranquillement et devrait normalement obtenir ce poste à moyen terme. D'ici là, il pense que 40% au moins de Skid row sera sous le contrôle de ses sociétés. Une fois nommé, son premier projet sera de nettoyer ce district, avec tous les moyens nécessaires, y compris une intervention de l'armée s'il le faut. Costello a déjà construit son plan : une personne très populaire sera assassinée dans le secteur (une femme célèbre appréciée pour sa modération et sa discrétion, qui ne fait pas la une des journaux de l'Indiscret toutes les semaines). Bien sûr le meurtre sera monté de toutes pièces par Costello. Il imagine déjà les Californiens révoltés par la nouvelle de ce meurtre, cette pauvre femme célèbre qui venait faire du caritatif et qui y a laissé sa vie. Il aura ensuite les mains libres et l'appui populaire pour nettoyer le secteur, dans le sang s'il le faut. Une fois le secteur nettoyé, de grosses subventions de réhabilitations seront votées par la mairie, Skid row commencera à revivre et les terrains à prendre de la valeur. Dans les plus pessimistes calculs, le bénéfice de la revente à ce moment, c'est-à-dire d'ici 10 ans environ, se chiffrera en milliards de dollars !

4.5. Protection

Les Vigilants patrouillent les rues de Bellflower de jour comme de nuit. Chaque patrouille est composée de 2 miliciens et d'un Watchmen circulant à pied, et de deux autres miliciens les suivant en voiture, une centaine de mètres derrière. Durant la journée, trois patrouilles des Vigilants parcourent les rues de la ville, pour autant de patrouilles du LAPD. Durant la nuit, six patrouilles de miliciens circulent alors que les policiers sont au poste, prêts à intervenir. La ville, aux dimensions petites, est donc assez sûre et les Vigilants y sont prédominants, ce qui les rend populaires auprès de la population (et Costello d'autant plus). Cette protection n'a aucun prix aux yeux des habitants et des commerçants, puisque les

Vigilants ne procèdent à aucun racket. En effet, cette protection, pour le peu qu'elle coûte (la plupart des Vigilants sont des volontaires) est financée par les gains sur le trafic de drogue ou la prostitution. Elle permet aux hommes de Costello d'être très populaires, ce qui les protège lors de toute enquête de voisinage menée par le SAD : « Non, non, ils ne font rien de mal, ils nous protègent, rendent les rues plus sûres, et tout ça uniquement parce qu'ils sont dévoués à la ville. Je ne leur ai jamais versé le moindre centime, j'en donne parfois pour les œuvres caritatives, mais c'est tout et c'est purement volontaire, il est normal d'aider son prochain ».

Cela donne également à Costello un contrôle total du quartier où l'on ne peut faire croquer son chien sur un trottoir sans que l'Irlandais ne l'apprenne (voir Autoprotection). Enfin, cela fournit également une justification morale à bon nombre de Vigilants qui, sinon, ne suivraient pas leur grand patron jusqu'au bout et qui se poseraient plus facilement des questions sur certaines « illégalités ».

4.6. Caritatif

Les Vigilants ont fondé une association caritative, le Childhood's Vigilants, qui a de multiples activités, toutes publiques. Entièrement financée par des dons, sa comptabilité est impeccable et aucun de ses agissements ne pourrait justifier le moindre PV. Tout comme la protection (voir paragraphe précédent), elle donne une justification morale à bon nombre de Vigilants, améliore la popularité de Costello (et sa réputation) et surtout, sera forcément la cible privilégiée d'une enquête sur Costello, car les enquêteurs imaginent aisément une affaire de blanchiment, de pédophilie, etc. Or, rien de tout ça, une vraie association propre, efficace et vraiment caritative ! Imaginez la tête des pauvres flics qui seront tout penauds d'avoir osé douter ! La réputation de l'association a largement dépassé les limites de Bellflower, et des stars et des politiciens font régulièrement des dons pour lui permettre de vivre.

Childhood's Vigilants a 12 bureaux dans tout LA où les jeunes femmes en difficulté sont accueillies si elles ont des soucis pour élever leurs enfants ou même si elles pensent l'abandonner après l'accouchement (abandonner son enfant c'est terrible, mais bien moins que l'avortement, selon les Vigilants). Ces bureaux, ouverts 24/24 et 7 jours sur 7, recueillent également des témoignages sur des enfants malheureux, désecurés ou battus et tentent d'apporter des solutions.

Le premier dimanche de chaque mois, 1200 orphelins environ, venus de plusieurs orphelinats (cars de transports fournis par l'association) — surtout d'établissements dont l'essentiel des enfants sont blancs — sont invités au Hollywood park pour le « Happiness day ». Durant toute la journée, des clowns, des musiciens, des jongleurs, etc. donnent des spectacles. Des jeux sont organisés, des initiations aux sports sont proposées (BMX, rollers, skate, paintball (et oui, nous sommes en Californie !), escalade, etc.), de grands barbecues où l'on sert à volonté sont ouverts, et tous les enfants dont c'est l'anniversaire dans le mois reçoivent un joli cadeau.

En plus des dons, tous les trimestres, un gala de charité est organisé. Des vedettes viennent pousser la chansonnette sous l'œil ravi des notables de tout LA qui payent 150\$ la place (ce





qui n'est pas cher, car le repas, de luxe, est compris dans ce prix) pour assister à ce show. C'est là que les plus gros dons sont faits (Les gens riches profitent de ce gala pour faire leur don et les sommes, souvent en partie déductibles des impôts, sont faramineuses). Le show est organisé en début de trimestre, sur le prestigieux paquebot Queen Mary, amarré à Long Beach.

5. Organisation

La milice des Vigilants est composée d'environ 12 000 membres, tous des habitants du quartier qui sont entrés dans cette association pour assurer la sécurité de Bellflower et de leurs familles. La grande majorité de ses membres sont chrétiens, profondément croyants, mais également raciste, xénophobes et paranoïaques. Comme le disait un philosophe du début du siècle, « le paradis c'est le paradis à trois ou quatre, à partir de cinquante, ça devient l'enfer ». Les membres des Vigilants se relaient pour assurer les patrouilles de jour et de nuit, selon leur planning, mais également le service lors des fêtes mensuelles pour les orphelins (une grande majorité des femmes membres des Vigilants). Ces personnes, 95% des Vigilants, suivent avec ferveur la philosophie de leur mouvement, persuadé d'être sur la bonne voie. Qu'ils molestent un Mexicain ou un noir de temps en temps, qu'ils punissent un délinquant, ou qu'ils se réjouissent de la nouvelle de la mort d'un dealer, ne les culpabilise pas. Au pire, une petite confession ou une prière et le tour est joué. Toutes les patrouilles menées par les Vigilants, sont chapeautées par un Watchmen, un Vigilant qui, par son mérite ou ses compétences, a obtenu la confiance de Costello et a donc été nommé à un grade correspondant à des responsabilités. Ils sont au nombre de 500, tous membres de l'église conservatrice baptiste. Sur ces 500 watchmen, une cinquantaine compose le noyau dur de l'organisation criminelle de Costello. Ils ont tous du sang sur les mains, gèrent le trafic de drogue, encadrent les prostituées, et se chargent des entretiens musclés pour la protection du quartier. Ils sont tous également membres du KKK.

Au-dessus de ces 50 hommes de grande confiance, on trouve les 3 lieutenants de Costello, dont nous parlons dans le descriptif des personnages. Enfin, celui qui commande le tout, c'est l'Irlandais d'origine, Costello.

Chaque membre des Vigilants paye une cotisation annuelle à l'association, ainsi que la mairie de Bellflower. Là encore, les comptes sont sans la moindre tache et toute enquête financière ne pourrait que constater une gestion parfaite et honnête. De même, rien ne peut être reproché à la grande majorité des Vigilants (sauf pour les 50 Watchmen qui composent le noyau dur), à part quelques violences qui pourraient être sanctionnées par des amendes. Pour tout ce qui est travail réellement criminel, seuls les hommes de confiance de Costello sont concernés et au courant, et ils lui sont fanatiquement loyaux.

6. Philosophie

Pour la grande majorité des habitants de Bellflower, et principalement pour les Vigilants, il est important de vivre selon

les préceptes de dieu, qui protège la Californie. Si l'on parle souvent de la Californie comme un pays très libéral, on oublie que le corps d'une nation est composé de gens « moyens » qui sont souvent en très grand décalage avec leurs élites. Pour les gens de Bellflower comme pour pas mal d'Américains dieu les protège, surtout s'ils sont blancs et croyants. Dieu n'aime ni les noirs, ni les Mexicains, ni les dépravés, etc. De même, la justice sociale d'un pays n'est faite que pour aider les pauvres et les feignants, surtout les feignants, mais elle pénalise les braves gens qui travaillent ! Il faut donc se défendre soi-même si l'on veut sauvegarder le mode de vie qui représente si bien l'Amérique des fondateurs, la vraie. C'est de cette pensée que découlent le racisme, la paranoïa et la xénophobie des habitants, effrayés de perdre leur petit confort « bourgeois ». Les plus fervents en cette philosophie s'engagent dans les Vigilants, persuadés qu'ils ne font aucun mal. En effet, les afro-américains et les webbacks sont des gens bien à partir du moment où ils restent à leur place. S'ils sombrent dans la « délinquance » ou se prennent pour des nantis, ils n'ont rien à faire à Bellflower. Il y a donc, pour ces gens-là, des bons « étrangers », ceux qui acceptent leur humble condition d'employé de maison, de vendeur de hot dog ou de jardinier, et des mauvais. Quand les Vigilants expulsent ou corrigent un dealer, ou un afro-américain qui lorgnait de trop près les jeunes filles de l'université, ils ne font pas le mal, ils sont la main de dieu et secondent la justice ! Le danger de toute cette population, c'est qu'elle a une notion du bien et du mal qui est indiscutablement fautive, mais il est impossible de lui faire penser le contraire. Tant que les agissements des Vigilants, ou leur propre implication dans des événements ne dépasseront pas la limite de ce qu'ils considèrent comme étant mal, ils resteront fidèles à Costello. Et ce dernier le sait bien, les 53 personnes qui participent aux activités criminelles sont triées sur le volet. Leur discours est beaucoup plus extrémiste, la justification de leurs actes aussi : « Permettre la vente de drogue ? Et alors ? Elle est vendue aux Mexicains, qu'ils se cament tant qu'ils veulent, ça ne me dérange pas ! » De même, rouer un criminel de coups, c'est faire justice là où, justement, la justice ne peut rien faire. D'ailleurs parmi les hommes de mains de Costello, on retrouve 30 policiers, en fonction ou en retraite. Tous ces « super Vigilants » sont des fanatiques très conscients de combattre le « mal » par le mal !

Au sein des Vigilants, une grande solidarité règne, on aide son voisin, on prie ensemble, si un habitant a un accident, on tente de seconder sa famille, etc. Cet état d'esprit renforce le côté « sectaire » et isolationniste de Bellflower.

7. Auto protection du quartier

Qu'un producteur de came, ou qu'un gros dealer tente de s'installer dans le quartier, et la machine se met en marche. Quelques heures après ses premières prises de contact avec des dealers de rue, les flics seront informés par leurs indics. L'information sera placée en main courante ou répétée de fil en aiguille à la pause-café, ou au bar de la police. Dès lors, l'un des Vigilants de Costello

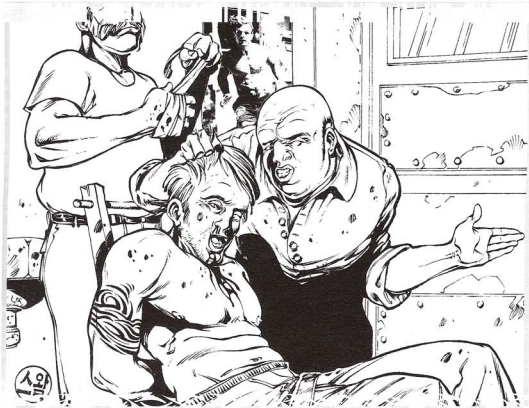
l'apprendra. Il remontera aussi vite que possible l'info auprès de son patron. Au final, le Capitaine Costello apprendra l'arrivée du criminel en moins de 24 heures. Une douzaine d'heures plus tard, le soir de préférence, un véhicule emprunté au séquestre s'arrêtera devant le criminel concerné. Le suspect sera interpellé par un des lieutenants de Costello et quelques Watchmen de confiance et embarqué dans la voiture. Dans le cas d'un gang ou d'un caïd accompagné de quelques gardes du corps, les arrestations se feront en instantané par plusieurs équipes. Les « petites trappes » seront réellement interrogées, arrêtées et retournées par les services de police, avant d'être relâchées vers leurs points d'origine. Un « boss », de son côté, sera amené dans l'un des locaux tranquilles prévus à cet effet (il y en a un à l'orphelinat de Bellflower, un près de John Simm's Park et un dernier près du Hollywood Sports). Là, il sera interrogé avec tous les moyens nécessaires (poings en laiton, nerf de bœuf, électricité, etc.) afin qu'il comprenne qu'il n'a aucune bonne raison de rester dans le quartier et qu'il va devoir repartir au plus vite. Il sera ensuite reconduit aux limites du secteur, dans un piteux état, et abandonné à moitié nu sur une pelouse ou un trottoir.

Si le bougre n'est pas achevé par un quelconque membre de gang qui passe par là ou par un surineur en quête de portefeuilles, il part sans demander son reste. S'il était ramassé par la police de l'autre district, il se contenterait de parler d'une agression par une bande en voulant à son portefeuille. Costello et ses compères lui ayant bien fait comprendre qu'un quelconque récit de sa mésaventure n'aurait

aucune chance de trouver crédit. Qui oserait croire de telles affabulations sur la police, surtout venant de la bouche d'un tel personnage ? Il serait de plus obligé de citer ses propres activités, offrant sur un plateau des chefs d'inculpation. Enfin, Costello fait bien comprendre à ces « louvettes » (comme il les appelle), que d'autres policiers font partie des Vigilants, beaucoup d'autres, et qu'ils se chargeront donc de prévenir ses potes de Bellflower. « Chaque fois que tu verras un flic, tu ne pourras pas savoir si c'est un de mes agneaux ou pas. Dans tous les cas, le moindre de ses regards te fera l'effet d'un canon de fusil sur la tempe. »

Les gros pontes du trafic et de la criminalité organisée ne sont pas des imbéciles. S'ils ne connaissent pas les ramifications exactes des Vigilants, ils savent bien que l'organisation tient le secteur et que Bellflower est une chasse gardée. Ils savent aussi que certains policiers sont visiblement impliqués dans l'organisation criminelle, mais aucun n'a perçu que l'organisation criminelle est entièrement dirigée par les forces de l'ordre ! Certains travaillent même parfois avec l'organisation, et ils savent que la moindre tentative d'implantation sauvage serait prise comme une déclaration de guerre. L'exemple de Ukou Carter est toujours dans leur mémoire pour leur rappeler le coût d'une guerre avec les Vigilants de Bellflower.

À de rares occasions, le trafiquant peut se montrer dur d'oreille ou semble particulièrement dangereux ou borné. Il sera alors simplement exécuté. Un cambriolage qui tourne mal, un accident de voiture, un règlement de comptes, sera entièrement fabriqué sur mesure. La victime y sera incluse.





LE CAS UKOU CARTER

Ukou Carter, gros trafiquant issu du cartel hawaïen, tenta une incursion pour étendre ses débouchés en termes de cocaïne. Son premier « éclaireur » fut consciencieusement passé à tabac et renvoyé. Ukou prit très mal la chose et lança une vaste opération, dépêchant sur Bellflower pas moins de 15 trafiquants et 70 hommes de mains. Ses hommes ne mirent la main sur aucun des Watchmen, mais l'un de ses « éclaireurs » fut à nouveau porté disparu (avec 8 de ses hommes de main). Deux jours plus tard, alors que ses hommes continuaient à battre le pavé de Bellflower pour commencer leur implantation, les forces du SWAT arrêtaient Ukou Carter et ses principaux seconds à leurs domiciles respectifs, avec des chefs d'inculpation en béton. Ni l'éclaireur disparu, ni ses hommes de main n'avaient résisté aux méthodes d'interrogatoire des Vigilants. En moins de 24 heures, des témoins à charge et des preuves avaient été réunies grâce aux informations obtenues, et les adjoints du procureur mirent en branle la machine. Ukou Carter fut condamné à 35 ans de prison. Son « éclaireur » ne fut jamais revu, quant à ses 8 gardes du corps, ils furent tués alors qu'ils tentaient de braquer une banque. Costello et ses hommes avaient signé là une brillante mise en scène et veillèrent au bon déroulement de l'enquête sur ce sujet.

Restera aux Vigilants à suivre l'enquête sur cette mort, à surveiller le rapport des légistes, et à boucler l'affaire au plus vite.

S'il venait à l'œil de Costello qu'un criminel soit un tant soit peu intéressant ou d'envergure (sachant qu'il ne peut pas être envoyé par un gros caïd de LA, comme expliqué un peu plus tôt), Costello tentera de l'absorber dans son réseau en tant « qu'employé », de ceux qui vendent de la dope sur le terrain.

Et voilà, en 48 heures, tout danger de déstabilisation de l'organisation criminelle des Vigilants, toute menace sur le district, est digéré !

2. Les ténors

2.1. Jerry Costello

● CODE ROUGE ●

Né en 1983 à Los Angeles, Jerry Costello a été élevé dans le quartier de Pasadena, par une famille plutôt bourgeoise et très croyante, qui était d'origine Irlandaise tout en étant protestante (donc sans doute d'origine anglaise en fait !). Il entre à

l'école de police à l'âge de 17 ans, après avoir raté un début d'études qui se devaient prometteuses. Il se montra brillant policier grâce à un incroyable sens du pragmatisme et de la manipulation. Il put ainsi monter les échelons un à un. Ce n'est qu'en 2010 qu'il épousa Rose Campbell, fille d'un sénateur républicain. Celle-ci lui donna deux filles, Elisabeth (née en 2011) et Nancy (née en 2012), et enfin un fils, Harvey (né en 2014). La première fait des études de droit et fréquente le fils d'un des conseillers municipaux de Beverly Hills. La seconde se destine à une carrière commerciale. Harvey enfin, termine ses études secondaires et aimerait devenir sportif, il est exact qu'il fréquente presque quotidiennement le Hollywood Sports park de Bellflower (voir plus loin). Il est impossible de dire à quel moment Costello eut ses premières ambitions et ses projets criminels, mais on peut se demander s'ils ne les avaient pas déjà avant d'épouser sa femme (et de la choisir pour servir ceux-ci). L'Irlandais a donc bâti son empire du crime petit à petit, en se basant sur les sentiments patriotiques, xénophobes, paranoïaques et religieux de ses collègues et concitoyens. Mais en réalité, Costello s'en fout, c'est un pur cynique qui ne croit pas plus en dieu qu'en une quelconque éthique. Son ambition à terme : devenir le plus gros caïd de Californie, et il poussera ses pions au fil des ans.

Que ce soit dans la police, dans la ville ou auprès de tous ceux qui l'ont approché (en dehors des criminels), Costello est un bon père de famille, un bon flic, un bon citoyen, et un bon Californien. Mais vous le savez maintenant, c'est sans doute l'un des pires salauds de la création. C'est un PNJ d'envergure sur lequel la Californie devra compter dans l'avenir, et vous, maîtres de jeu, également !



6.2. Stewart Nitti

Fanatique religieux, persuadé que dieu l'a amené sur Terre pour être son bras de justice, Sewewart est marié et père de cinq enfants (âgés de 4 à 13 ans). Âgé de 35 ans, il est en charge de tout le département drogue de Bellflower. C'est donc lui qui dirige les dealers, les contrôle, prélève les parts et punit les écarts. Pour lui, vendre de la came aux Mexicains et aux noirs, c'est les pousser à la décadence, les remettre dans la fange d'où ils n'auraient jamais dû sortir. Défective à Pasadena — l'un des rares flics blancs d'Alhambra — Nitti a descendu une quarantaine de criminels, alors qu'il était en fonction. Pour le compte de Costello, il doit avoir au moins une trentaine de cadavres à son palmarès, sans compter ceux qu'il tue par plaisir personnel.



6.3. Algernon O'Hare

Algernon est sans doute le plus gros macho de tout Bellflower. Membre important des Watchmen, il collectionne les conquêtes féminines et fait la fierté de tous les hommes mariés, tenus par leurs sentiments religieux. Il incarne pour eux tout ce que leur ego compte de masculin. Les jeunes filles n'ont d'yeux que pour son entrejambe, les femmes respectables aussi, même si elle le déteste. Bien qu'il soit le meilleur coup de la ville, Algernon est bisexuel, et préfère même nettement les hommes. Une

seule personne le sait, Costello, grâce un tuyau que le rédacteur en chef de l'Indiscret lui avait donné (un secret resté secret en échange de quelques tuyaux). L'Irlandais tient donc O'Hare par les couilles car jamais celui-ci ne supporterait que la vérité soit révélée. Il obéit au doigt et à l'œil à Costello et évite donc de toucher aux jeunes filles et aux femmes respectables de Bellflower. Il évite également de fréquenter l'église ou de participer aux galas et aux fêtes de charité. C'est également lui qui est en charge des affaires de prostitution de la ville. De temps en temps, Costello autorise Algernon à avoir des rapports homosexuels avec les types qu'ils ont amenés dans l'un de leur havre. Cela ne se déroule que si Costello et Algernon ne sont en compagnie, au maximum, que de Nitti. L'homme qui fait les frais de ce viol ne sera jamais revu vivant. O'Hare est détective au commissariat de Santa Monica.



INSPIRATION

En dehors de Eloy et de mac Bain, ce descriptif doit beaucoup à deux films, *LA Confidential* (adapté de Eloy) et *Copland*. Vous pourrez trouver des renseignements sur Bellflower en vous rendant sur leur site : www.bellflower.org

toujours les cops avec le plus de sympathie possible, ce qui les flatte car c'est extrêmement rare.

8.4. Sandra Adams

Fille du chef adjoint du commissariat de Bellflower, née à Bellflower, Sandra Adams est une très belle jeune femme de 29 ans. Dotée d'un très beau corps qui ne doit rien au plastique, elle est sportive, belle et intelligente. Très ambitieuse, elle est toujours célibataire, et ce n'est pourtant pas les prétendants qui manquent. Costello la connaît depuis qu'elle est toute petite, et s'il est venu à travailler avec elle, c'est qu'elle est d'une grande intelligence et compétence. Spécialiste des montages financiers, c'est la comptable de l'organisation, mais également des Vigilants. Dès le début des opérations de Costello dans Bellflower, après sa nomination, Sandra comprit toute la manœuvre. Elle s'en ouvrit au capitaine, lui expliquant qu'elle comprenait ses manipulations et qu'elle était celle qui pourrait donner encore plus de panache et d'efficacité à celles-ci. C'est elle qui a imaginé la combine de Skid row ! Toutefois, elle n'est ni une fanatique, ni une croyante ! Elle déteste Costello depuis toujours et ses Vigilants tout autant, elle a d'ailleurs été nommée directement à ce « grade » par l'Irlandais et participe le moins possible aux sales tâches. Elle ne fait tout ceci que par ambition personnelle, et Costello sait bien que dans un futur plus ou moins proche, elle tentera de l'éliminer s'il ne la supprime pas avant. Ses buts à elle ? Devenir une femme immensément riche et utiliser les milliards qu'elle pourra gagner à Skid row pour se payer une île paradisiaque où elle sera à l'abri de toutes les salissures du monde. Pour cela, elle sait qu'elle devra éliminer Costello, ou le niquer, avant que celui-ci ne lui fasse subir ce sort.

9. Costello et les cops

La police de Bellflower n'a quasiment jamais besoin des services des cops, puisque la plupart des affaires sont résolues par la police locale. Toutefois, afin de donner le change, Costello fait appel aux cops sur de fausses affaires difficiles qu'il met lui-même en scène lui-même. Cela a, pour l'instant, toujours fonctionné et Costello garde sa réputation de super flic très solidaire puisqu'il accueille

10. Résistances

10.1. Roof Rollers Posse

Référez-vous au supplément *Amitiés de LA* à leur sujet, mais sachez qu'ils sont tous issus de villes voisines. Ils fréquentent particulièrement le Hollywood Sports park, le plus grand parc de sports extrême de LA (plus de détails sur ce parc à l'adresse www.hollywoodsports.com).

10.2. Three Stooges

Je vous renvoie également au supplément *Amitiés de LA* pour avoir des détails à leur sujet. Il est toutefois important de savoir que le chef de cette bande n'est autre que Harvey Costello, le fils du Capitaine ! Chose amusante, le fils ne sait rien des véritables activités de son père, et vice-versa.

11. Utilisation en campagne

Costello est un vrai grand méchant, au vu de la ferveur de ses collaborateurs, de son intelligence et de ses relations, il faudra bien plus d'un scénario pour venir à bout de ce personnage. L'élimination d'un tel requin devra donc faire l'objet d'une campagne. Il vous faudra donner des éléments au fil des scénarios, sans que ceux-ci paraissent forcément avoir un rapport. Les Cops peuvent, par exemple, découvrir par hasard, au cours d'une enquête, le corps d'un vieil homme alors que celui-ci venait de claquer plus de 10 000 \$ en putes et alcools de luxe ! Et oui, il vient de vendre tous ses immeubles de Skid row, réputés invendables, à une société brésilienne. L'un des cops pourrait également rencontrer Sandra Adams et entamer une liaison. Les cops pourraient également arrêter le fils Costello alors qu'il venait de tenter une action de vandalisme en dehors de Bellflower. Costello pourrait alors les remercier d'avoir remis son fils dans le droit chemin, jouerait au père blessé, puis pourrait devenir une bonne relation des cops. Placez ensuite une affaire de cadavre retrouvé battu à mort, et la toile que vous avez tendue prendra toute sa dimension dramatique.



AFFAIRES EN COURS

L'énigme de Saint Dominique

C'était un adolescent d'une vingtaine d'années, peut-être un peu plus. Il était vêtu d'une chemise de toile écru, en loques et tachée de sang ainsi que d'un pantalon noir dans un état à peu près aussi pitoyable. Le visage ensanglanté – son arcade sourcilière était ouverte – le corps manifestement couvert de plaies et d'hématomes, il aurait dû inspirer ne serait-ce qu'un peu de clémence à l'homme qui l'avait arrêté.

Mais Emerson, ancien K9 et détective émérite, à ses yeux du moins, de la division COPS, n'était pas d'humeur à se laisser apitoyer, ni par des blessures, ni par des larmes, encore moins lorsqu'elles provenaient d'un sale petit menteur de rital de merde armé d'un flingue qui venait d'être pris dans un massacre... Ouais, un massacre de putains de cholos. Pour ça, le « décafé » lui aurait bien serré la main, mais il lui aurait aussitôt massacré la gueule rien que parce qu'il détestait les petits connards de tueurs dans son genre. Il l'avait un peu bousculé pour la forme – un coup dans l'estomac histoire de lui faire comprendre qui était le chef – et l'avait embarqué à Pico House, parce que c'était là qu'il se trouvait la plupart du temps et qu'il se disait qu'une bonne petite affaire comme celle-là, s'il parvenait à faire parler le gosse, ce serait très bien pour sa promotion – et une éventuelle affectation dans un autre secteur. Olvera, c'était pas pour lui... Trop de mauvais esprits, trop de chicanos et autres basanés pas très clairs...

– Bon, j't'ai lu tes droits, t'as pas voulu d'avocat alors il t'en sera assigné un d'office, t'as le droit de garder le silence mais vu qu'il est tard et qu'il y a une personne pour regarder, je te conseille de te mettre à table... Ton nom ?

– Je vous l'ai dit, souffla le jeune homme, Matthias Rodriguez, de l'UMA... C'était... Une mission d'infiltration.

– Ouais, c'est ça ! Et tu t'es tellement infiltré que t'as buté les gars d'un gang du coin avec tes petits camarades ! Je t'écoute...

– Je m'appelle Matthias Rodriguez, je travaille en sous-marin pour le LAPD et j'étais...

– Ta gueule ! brama Emerson en écrasant son poing sur la table, l'air menaçant. Je conçois qu'un merdeux dans ton genre essaie de se foutre de moi, mais n'insulte pas, n'insulte jamais la police ! T'as compris ?

– Mais... je vous dis... la vérité ! haleta le garçon, énervé à son tour malgré ses nombreuses blessures et la fatigue qui l'accablait. J'étais en mission...

– Et ta mission, c'était quoi ? Tirer sur les pigeons ?

Emerson se leva, fit quelques pas dans la pièce et se retourna brusquement. Cette technique impressionnait toujours les gens qu'il interrogeait, surtout lorsque, comme dans le cas présent, il s'arrangeait pour lui faire face encastré de part et d'autre par les deux sharp bulls, aussi immobiles que des statues de pierre, qui ne le quittaient jamais.

– Je connais tous les codes, les cérémonies d'initiation, le *capo di tutti capi* ! J'ai passé six mois là-bas ! protesta le prisonnier. Qu'est-ce que vous croyez qu'on vous demande ? D'aider les petites vieilles à traverser la rue ? Il s'était levé à son tour, ignorant superbement le grondement sourd des deux molosses et lui aussi criait, à présent. On vous demande de tuer ! On m'a demandé de tuer et je l'ai fait parce que je n'avais pas le choix, parce que je ne pouvais pas faire sauter ma couverture ! J'ai vu des tas de types bien crever, j'ai vu des mômes de treize ans tout fiers de leur premier crime et j'ai dû supporter ça pour que le LAPD ait ces putains d'informations, alors soit vous m'envoyez quelqu'un de compétent et vous vous barrez, soit...

– Soit quoi, petit ? Tu me flingues ? Tu me casses la gueule ?

Emerson le saisit violemment à la nuque et serra – histoire de s'assurer que ce qu'il allait dire lui rentrerait bien dans le crâne.

- Je t'ai déjà demandé de ne pas me mentir - surtout, de ne pas insulter la police. Et c'est ce que tu fais. Tu es bon comédien, je te l'accorde mais des gars comme toi, j'en ai vu des centaines, des centaines tu m'entends ? Et puis, continua-t-il d'un ton plus bas, mais tout aussi menaçant, j'ai entendu dire que c'était devenu à la mode, par chez vous, de raconter ce genre de bobards, histoire de pouvoir faire la nique à tout le monde et de se tirer avec les félicitations du lieutenant... Mais ça ne marche pas avec moi, ça ! Ça ne marche pas, tu m'entends ! gronda-t-il.

Le gamin s'effondra sur la table, la tête entre les bras, en proie à une crise de larmes. Ce n'était pas si difficile de les faire craquer, après tout. Il n'avait qu'à attendre un petit quart d'heure, histoire de le laisser mariner dans son jus... Quand il reviendrait, l'oiseau lui tomberait tout cru dans la bouche.

Ce fut exactement ce qui se passa - à peu de choses près. Le même était plus coriace qu'il ne le pensait. Il s'obstina encore deux ou trois fois dans son histoire, pleura, cria, faillit même - c'était ce qu'Emerson voulait - le frapper réellement, puis, au petit matin, quand le détective lui eut remis les idées en place, s'était mis à table... Une plaie, lorsqu'on appuie dessus, c'est douloureux... Et puis cette arcade qui l'avait quand même bien sonné...

- Ton nom ?

- Matteo Benedetti.

La voix du garçon n'était plus qu'un murmure. Il avait peine à articuler, ses lèvres étaient tuméfiées et sa bouche desséchée aurait bien mérité un peu d'eau. Mais Emerson était fatigué, lui aussi et le gosse n'avait qu'à s'en prendre à lui-même, s'il avait soif.

- Qu'est-ce que tu foutais sur Olvera Street, hein ?

- Règlement de comptes... Des cholos qui s'aventurent sur notre territoire... Pour fourguer de la came. Et ça, nous, on veut pas... On les a avertis une fois, ils ont continué... Alors on a fait une descente...

- Vous avez massacré une bonne douzaine de personnes, dont des pauvres gens qui ne faisaient que passer, pour une putain d'histoire de came ?

- C'est mal... La drogue. Ça amène la luxure, le mal... Nous, on est pur... On veut pas de ça chez nous...

- Tes copains, je veux des noms...

- Je parlerai qu'en présence... en présence d'un avocat.

Un dernier sursaut de révolte ? Emerson, en tous cas, n'était plus d'humeur à jouer. Il était épuisé, il voulait rentrer chez lui. Il avait ce qu'il voulait, de toutes façons. Le rital se pissait dessus de trrouille la prochaine fois qu'il le verrait. Ajoutez à cela quelques heures passées en cellule et il serait prêt à vendre père et mère pour que cela s'arrête...

- Bonjour, Amalia, la salua-t-elle. Que se passe-t-il ?

- Vous êtes attendue en cellule, Miss Farley.

- Plait-il ?

- Euh... Je veux dire, « Daddy » Logan m'a dit de vous prévenir dès que vous arriveriez. On a besoin de vous en urgence là-bas.

- Très bien. Prévenez-les de mon arrivée.

La profleur s'engouffra dans l'escalier conduisant aux cellules. Elle fut accueillie par Logan et un homme qu'elle ne connaissait que de vue, l'un des avocats commis d'office aux prisonniers, Pat Mc Laughley. Le capitaine lui expliqua brièvement de quoi il s'agissait. Un adolescent avait été arrêté lors d'une rixe mortelle, la veille, entre des chicanos et les siens - il était fortement soupçonné d'appartenir à la mafia - les néo-coriéonais. Interrogé par le sergent Emerson, il avait d'abord prétendu être un jeune détective appartenant à un programme spécial du LAPD, l'UMA, avant d'avouer finalement son nom et son appartenance.

- Et quel est le problème ? demanda Lavinia.

- L'interrogatoire, d'abord, rétorqua àprement l'avocat.

- C'est Emerson qui s'est occupé de lui, précisa Logan. Le gamin a craqué et...

- Il est dans un état pitoyable ! écumait Mc Laughley. Votre bourreau - oui, je dis bien bourreau - l'a laissé toute la nuit mariner dans son sang, ne lui a même pas envoyé de médecin et tout ça sans nourriture ni boisson ! Pour moi, ce qui s'est passé est honteux ! Absolument honteux ! Et ce qui a été dit, sous la menace et la contrainte, n'a aucune valeur !

- De plus, ajouta Logan, d'un ton calme que démentaient sa mâchoire et ses poings serrés - et ce n'était manifestement pas contre l'avocat qu'il était en colère - je n'arrive pas à obtenir la moindre bribe d'information sur l'UMA, j'ai bien essayé d'expliquer notre souci au Central, mais ils m'ont envoyé sur les roses...

- Qu'attendez-vous de moi ?

- Essayez de réparer les erreurs de votre collègue, ce sera déjà un bon début, siffla Mc Laughley.

Lavinia haussa un sourcil, une réplique mordante aux lèvres, puis se ravisa et, sans un mot, se fit conduire jusqu'à la cellule du jeune détenu. L'adolescent était recroquevillé sur le sol, en position fœtale, les yeux fixes, grands ouverts. Il tenait dans l'une de ses mains crispées un crucifix en argent. Elle s'approcha doucement de lui, lui posa la main sur l'épaule - la retira aussitôt. Quelle qu'ait pu être la véritable identité du jeune homme, il était trop tard pour la découvrir. Il était mort. Il laissait néanmoins deux choses derrière lui. La première - la seule peut-être qui soit réellement satisfaisante - était la preuve qu'Emerson avait commis une faute grave, une faute qui, ajoutée à la longue liste qu'il possédait déjà à son actif, pourrait peut-être le mettre définitivement hors-circuit. La seconde était un message, écrit avec du sang.

Confitemini Domino quoniam bonus, quoniam in saeculum misericordia ejus.

Il s'agissait des premières paroles de la messe selon le rite dominicain.



109

STYLING: J. B. B.

Lorsque Lavinia Farley entra dans le hall de Pico House, elle fut immédiatement hélée par Amalia Vasquez, la jeune femme qui avait succédé à Antonella à l'accueil. Amalia, une jolie brune d'une vingtaine d'années, était arrivée au commissariat quelques semaines plus tôt, chaudement recommandée par son cousin, un détective qu'elle connaissait un peu, parce qu'il les épaulait parfois sur « l'affaire Tlaltecuhli » et s'entendait très bien avec Desperado.

Pizza C4- fromages & Chianti .12 !

1. Little Italy et les élections municipales

Ça ne sent pas le parmesan, ni l'huile d'olive. On n'y entend pas d'airs d'opéra de Verdi, ni même des classiques de Sinatra. Le linge n'y pend pas aux fenêtres... Pourtant vous êtes dans Little Italy. Cela ressemble plus à un faubourg cradingue de Milan, avec des immeubles vétustes bouffés par la pollution, un mobilier urbain datant d'avant la seconde guerre mondiale, avec des bancs en bois verrouillés, des vieux lampadaires, des échoppes ringardes des années 50 qui vous font dire que vous êtes dans un épisode noir et blanc de *La 4^e dimension*. Une dimension qui ferait penser au Bronx du cinéma de Scorsese ou de Coppola. Un cliché de l'Amérique fantasmée par les immigrants italiens.

Ce qui choque d'emblée les cops qui pénètrent pour la première fois dans ce coin, c'est la sensation de calme feutré, de tranquillité qui contraste avec l'hyperactivité qui règne dans le reste de Downtown. Ils ont l'impression que le temps ralentit, que les bruits sont étouffés, que les gens

se sourient et se parlent. Bref, c'est trop beau pour être vrai. Et c'est le cas. Bravo pour l'instinct de survie les cops. Ici tout est faux, en toc. En fait, le quartier vit dans une sorte de bulle où la réalité est altérée, où le temps n'a pas de prise. Vous êtes sur le territoire de l'omerta, où personne ne dit jamais ce qu'il pense, où l'on ne dit jamais ce qu'on voit ou ce que l'on sait. Et où on garde toujours le sourire, en toute circonstance, car tout va bien... Tout va très très bien même. Un cadavre dans une ruelle à côté ? Le pauvre... Bah ... C'est la vie, après tout ! Des criminels ? Ici ? Non, monsieur l'officier de police, il n'y a que des braves gens. Ici, on connaît son voisin, on sait ce qu'il fait, mais surtout on ne s'en mêle pas. Et on vit sans sourciller auprès des criminels, des mafieux qui sont là depuis des générations, qui font vivre les commerçants et les petites gens du quartier, qui aident à conserver ce faux climat d'intemporalité et de béatitude feinte. Ces mafieux qui sont aussi vieux que le mobilier urbain, que les bouches à incendie, les photos de Stallone ou de De Niro accrochées aux murs des restaurants.

Dans Little Italy, le crime se fait en douceur, dans la plus stricte intimité. Rien ne doit jamais transparaître pour l'étranger qui y passe. Tout se déroule à l'intérieur. Les putes ne s'affichent pas sur les trottoirs, les deals se font dans les bars, les comptes se règlent dans les arrière-boutiques... Et les SDF, pourtant très nombreux, ne sortent qu'à la nuit tombée et mendient debout pour éviter les coups de savate ou de balai des commerçants. Dormez braves gens, tout est calme en apparence.

Note au MJ : insistez bien, lors de vos descriptions du quartier, sur cet aspect faussement respectable. Multiplier



les scènes où la criminalité apparaît furtivement pour disparaître immédiatement à la vue des cops. Qu'ils se rendent compte que tout un monde interlope leur est caché.

Mais Little Italy, c'est une verrue dans Downtown. Downtown la moderne, l'affairiste, la pompe à fric. Downtown tournée vers l'avenir, des rues propres aux trottoirs remplis de consommateurs épanouis, de vitrines à la mode, un système d'éclairage design, le magna-bus, avec des immeubles d'affaires et les condos pour cadres gavés de thune... Alors, tout d'un coup, comme ça, bizarrement, à l'approche des élections municipales, beaucoup de conseillers municipaux (inspirés par des conseillers en communication, eux-même payés par les lobbies des milieux d'affaires) se sont penchés sur le dossier de réhabilitation du quartier de Little Italy et ont ouvert une commission pour étudier les projets les plus intéressants et les plus ambitieux. C'est même devenu un enjeu électoral majeur. Pensez donc : celui qui réussirait à lancer un grand courant d'air neuf dans la cité des Anges pourrait être le maire idéal pour lui insuffler l'énergie de devenir la première cité du monde moderne. Ou un truc du genre. Derrière chacun des projets de réhabilitation du quartier se cache un candidat à la mairie. Celui qui remportera le marché marquera des points décisifs pour la course à la mairie. L'échéance est d'ailleurs assez proche. Nous sommes en octobre, les élections sont pour janvier et les candidats sont dans les starting-blocks. La commission d'étude de réhabilitation rendra son verdict sur le sort de Little Italy le 15 octobre. Les candidats se dévoileront officiellement le 20 octobre.

Durant les quinze jours qui vont s'écouler, toute l'attention des médias sera tournée vers ce quartier.

RADIO FLASH

« Rossini, quel génie tout de même.

Rossini ? Le compositeur ?

Non Rossini le boucher !

Le quoi ?

Ben oui, Rossini, c'est celui qui a inventé les tournedos avec une tranchée de foie gras dessus... Fallait y penser tout de même, non ! C'est ça un génie ! »

1.1. Pericoloso sporgersi

Votre équipe de cops croyait se la couler douce cette semaine. Ben c'est loupé. À peine ont-ils franchi l'ascenseur que Mc Clure, le mètre cube humain, les alpague sans sommation. « Salle de briefing à l'étage des huiles, tas de flemmards ! Et tout de suite, tas de crétins, le lieutenant vous attend avec du beau linge ». Et hop, direction le 30^e étage. Là, dans une grande salle vide, réservée normalement aux conférences de presse, le lieutenant vous attend en faisant les cent pas. Il est dans ses petits souliers le lieutenant. À côté de lui, affalé dans le fauteuil normalement dévolu au chef de la police, un vieux monsieur souriant. Il lisse sa grosse moustache blanche avec délicatesse. Il a la tête des vieux chats malicieux qui font semblant de dormir pour mieux attraper leur proie.

Le lieutenant ne daigne même pas faire les présentations et attaque bille en tête.

« Bon, nous avons une affaire très délicate sur les bras. Elle mérite la plus grande discrétion. C'est pourquoi elle a été confiée au CPS. Alors pas de bavure. OK ? Je me fais bien comprendre ? Bien. Voilà, je vous fais le topo : ce matin, un officier de police et un criminel multirécidiviste, affilié à la Cosa Nostra, ont été retrouvés assassinés, dans une chambre d'hôtel de Little Italy. On pense que cet officier de police, du commissariat de Little Italy, peut être impliqué dans une affaire de corruption. Normalement, l'affaire aurait dû passer directement dans les mains du SAD, mais pour éviter que les flics du poste ne cherchent à noyer le poisson, on laisse encore une équipe du CPS enquêter sur l'affaire. Celle-ci reste donc avant tout une affaire criminelle. Vous avez une semaine pour essayer de déterminer qui est le coupable de ce double meurtre et s'il y'a eu une éventuelle corruption du policier tué. Dans une semaine, si vous n'avez pas de coupable ou pas d'explication, on refilé le bébé au SAD. »

Là, normalement, si vos joueurs sont vifs, ils devraient saisir la balle au bond et demander innocemment « pourquoi on ne file pas directement le dossier au SAD ? ». Le lieutenant aura l'air embarrassé, il se tournera vers le vieux, qui ne bougera pas d'un poil de ses bachchantes. Pour finir, l'officier bredouillera un vague : « Little Italy vit en ce moment une période d'intense attention médiatique... Il serait assez désagréable que le commissariat de ce quartier soit agité, voire révolté ou même en grève, à cause de la présence du SAD. Surtout à une semaine du verdict de la commission de réhabilitation du quartier. Plus que tout, ce quartier a besoin de calme et de sérénité. Alors pour éviter toute agitation, il a été convenu qu'il était préférable de confier l'affaire à une équipe « neutre » du CPS. »

Pas la peine d'insister, vos PJ ne tireront rien de plus du lieutenant. Un jet de Psychologie / Perception (2) réussi permettra de comprendre que le lieutenant s'est vu confier ce dossier véreux contraint et forcé. Visiblement, le vieux est d'ailleurs là pour s'assurer que le lieutenant ne fasse de vagues en présence de ses subordonnés.

Le lieutenant refilé aux cops un ordre de mission spécial à remettre au capitaine en charge du commissariat de Little Italy. Cet ordre stipule que les cops sont détachés à titre exceptionnel sur Little Italy, pour enquêter sur une enquête interne et sur un double homicide. Ils ont tout pouvoir d'investigation dans le commissariat. L'ordre est signé du chef de la police. Le lieutenant leur indiquera qu'ils devront lui adresser un rapport quotidien (il insistera bien là-dessus), sur les progrès de l'enquête. Puis il leur dira de se rendre immédiatement sur les lieux du crime. Allez, allez, mais qu'est-ce que vous attendez ? Que j'aille vous sortir votre bagnole du parking ?

Le vieux sera là jusqu'au bout du briefing. Il ne dira pas un mot. Un jet de Bureaucratie / Perception (3) permettra d'identifier le personnage comme étant le juge Stanton, président du comité de surveillance attaché à la commission de réhabilitation. Il doit s'assurer que le déroulement de la commission se passe dans les meilleures conditions





et que l'obtention du marché de réhabilitation se fasse en toute légalité et équité. Il sera mis en copie sur tous les rapports que les cops adresseront à leur lieutenant.

1.2. Calendrier de la semaine

La semaine qui va se dérouler verra le « faussement » tranquille quartier de Little Italy chauffer comme une casserole dans lequel cuirait doucement un osso-buco. Les cops ont une semaine pour résoudre l'enquête. Gardez bien le déroulement de cette semaine en tête.

7 OCTOBRE

La découverte des corps de Joseph Garrisson, officier du LAPD, et de Lorenzo Geminiani, livreur de pizzas pour le compte des pizzerias Vesuvio et criminel multirécidiviste, soupçonné d'acoïtances mafieuses. Si l'affaire passe inaperçue du grand public, elle suscite un certain émoi au sein du commissariat de Little Italy. Toute la journée, les flics de quartier vont secouer les puces de leurs indices, interroger les putes, questionner les SDF. Toute la journée, les sirènes vont retentir aux quatre coins du quartier. Mais en vain : l'omerta fait bien son travail. Personne n'a rien vu, rien entendu, ne sait rien sur rien. Cette démonstration de force n'aura servi qu'à une chose : faire déguerpir du quartier tous ceux qui auraient pu parler et rendre les travaux d'approche pour obtenir des infos encore plus délicats.

En fin de journée, une équipe de télévision, attirée par le remue-ménage, va débarquer dans le commissariat. Les journalistes se mettent à poser des questions insidieuses à tous les flics qu'ils rencontrent dans les couloirs (peut-être même les cops). Un échantillon du questionnaire ? « Garrison était-il payé par la mafia ? », « S'agit-il d'un règlement de comptes ? ». Quatre flics énervés plus loin, l'équipe se fait jeter dehors manu militari par la moitié du commissariat. L'incident fera partie de l'édition de minuit des journaux télévisés. Coup de fil immédiat du lieutenant, furax : « J'avais dit discrétion absolue, bande d'incapables ! »

8 OCTOBRE

À 15h30 démarre un rodéo sauvage, dans un bloc d'immeubles attenants à South Central. Deux voitures bourrées d'Insans cops poursuivent une antique camionnette avec trois jeunes néo-coriéonnais à son bord. Explication de la course-poursuite : les cops ont reconnu la camionnette et ses occupants comme ayant participé à un drive-by sur leur territoire il y a quelques mois de cela. Évidemment, ils l'ont tout de suite prise en chasse. La camionnette des néo-coriéonnais finit sa course dans la vitrine d'un magasin. Les occupants s'en extirpent en titubant, tandis que les cops commencent à les arroser à coup de Terminator. S'abritant derrière leurs véhicules respectifs, les deux groupes se canardent à qui mieux mieux. Sortant de nulle part, des cops et des néo-coriéonnais se joignent à la fête. Bientôt c'est trente cops et quinze néo-coriéonnais qui se donnent la réplique. Des passants tombent. C'est le chaos.

Tous les flics (y compris les cops bien évidemment) doivent venir « neutraliser » le périmètre en attendant l'arrivée des troupes anti-émeutes. L'affrontement va durer

10.18

Épisode 1 : Papy-sitter, un métier devenu

Le CUWP fait appels aux cops pour remplacer des flics chargés de surveiller un repenti de la Cosa Nostra qui doit déposer contre un pont de la mafia de votre choix. Le repenti en question s'appelle Pietro Morella et est atteint d'un cancer du poumon en phase terminale, alors il balance ses anciens complices devant le grand jury en échange de quelques jours en compagnie de sa famille. Les PJ vont devoir assurer sa protection durant la nuit et déjouer une tentative d'assassinat.

Accroche : vers 18h, le 8 octobre, pour pallier une insuffisance d'effectifs, on ordonne aux PJ de venir relayer une équipe du CPWU, dans une villa isolée de Pasadena de 20h à 6h du matin le lendemain. L'équipe de jour leur confiera un certain « Peter » (c'est un nom de code... Jamais Pietro ne donnera son vrai nom), un vieillard qui ne se déplace pas sans assistance respiratoire. Usé, « Peter » reste toutefois bavard et jovial... Une façon de cacher sa peur de la mort imminente et la honte de sa trahison. En effet, le lendemain « Peter » balancera ses anciens complices devant un grand jury. C'est un ancien équipier de la grande époque, qui moisit en taule depuis 2015, et il cherchera à sympathiser avec les cops. Il leur racontera moult anecdotes de sa vie de malfaître. Vers 1h du matin, « Peter », ira se coucher dans sa chambre. Là, un tueur à gages de la mafia irlandaise tentera de le supprimer (à vous de décider de son *modus operandi* : par surprise au couteau dans sa chambre ou à distance au fusil à lunette). A vos cops de déjouer le piège et d'essayer de mettre le grappin sur le tueur.

Dénouement : utilisez Pietro pour donner un maximum d'informations sur les mafias à vos joueurs. Il peut même répondre à certaines questions liées à leur enquête sur Little Italy (relations entre les familles, les différentes familles mafieuses)... Bref faites-en personnage attachant et sympathique. Et surtout, débrouillez-vous pour que Pietro/Peter s'en sorte sans trop de bobos.

quinze minutes, avant que les deux camps ne décident de se replier, en voyant les flics arriver de plus en plus nombreux... Bilan, les cops laissent trois types sur le carreau. Les néo-coriéonnais ne comptent aucune victime. C'est l'occasion pour les cops de « faire connaissance » avec un ou plusieurs membres des deux gangs, s'ils arrivent à en arrêter un. Ce sera très difficile avec les néo-coriéonnais, qui connaissent le quartier, ses sorties de secours et ses raccourcis invisibles par cœur.

Dans le bulletin d'info de la fin de journée, le porte-parole de la commission annoncera à la presse que le dépôt des dossiers est clos et que tous les candidats ont pu défendre équitablement leur projet devant la commission. Il félicite d'ailleurs tous les candidats pour la qualité du travail fourni. Il sera difficile de les départager, finira-t-il par dire. Verdict le 15 octobre. Et maintenant, les résultats sportifs...

10.15

Épisode 2 : Arthritic Blues

Pietro est en visite dans sa famille, à Little Italy. Les PJ sont chargés d'assurer sa protection pendant la salrée. Pietro leur confie une tâche : il aimerait retrouver la trace de son petit-fils Carmine Morella, pour le revoir avant de mourir. Mais le petit-fils en question a changé de nom. Il n'est autre que Carmine Genaro, consilière de la famille néo-coriéonnoise des Luciani. Et celui-ci n'est pas enchanté du tout de voir revenir dans sa nouvelle vie une partie qu'il souhaitait cacher. Il va donc essayer de noyer le poisson, quitte à éliminer son grand-père s'il le faut !

Accroche : à 20h, le 11 octobre, le CPWW recontacte les cops pour qu'ils retournent surveiller « Peter ». Cette fois-ci il est gardé dans un petit immeuble de Little Italy, où il habitait avant son incarcération, en compagnie de sa famille proche : sa femme, Maria, son fils cadet, Anton, sa belle-fille, Anna, et sa petite-fille, Sofia. « Peter » est au bout du rouleau. Allité, il sait que ses derniers jours sont arrivés. Il confesse son identité réelle aux PJ et leur demande une faveur : retrouver son petit-fils, Carmine, et le lui ramener.

La seule qui connaisse la nouvelle vie de Carmine, c'est Sofia. Elle ne la confiera aux cops que la mort dans l'âme. Il appartient à une bande de néo-coriéonnois du sud de Little Italy. Après, aux cops de jouer en enquêtant sur les milieux néo-coriéonnois.

Dès que les cops commenceront à poser des questions et à chercher un Carmine Morella, personne ne pourra les aider. En effet, le seul Carmine connu, c'est Genaro, de la famille Luciani. De plus, les photos d'enfance fournies par la famille ne sont plus trop ressemblantes avec le Carmine de maintenant. Il est même possible que les cops tombent sur Carmine sans le savoir : Il essaiera alors de leur faire croire que Carmine Morella a été

assassiné à South Central (en les embrouillant avec l'histoire du frère de Lil'Brother, tué par les Crips). Toujours est-il que si les cops finissent par mettre la main sur Carmine, il niera être un Morella et refusera d'aller voir son grand-père. Si les cops remuent un peu trop le Sud de Little Italy, ils finiront par attirer l'attention de Luigi Luciani. Très intrigué, c'est lui qui se mettra à poser des questions aux cops.

Dénouement : si les cops ne sont pas assez discrets dans leur enquête et que Luigi arrive à comprendre que Morella est peut-être le grand-père de Carmine, il enverra deux hommes à lui faire parler la famille Morella. S'ensuivra une course contre la montre. Si les néo-coriéonnois arrivent avant les cops, ils essaieront de torturer Morella pour lui faire avouer que Carmine Genaro est son petit-fils. Si c'est Carmine qui arrive en premier, il liquidera toute sa famille, le grand-père y compris... Et il pourra alors respirer en paix, car la tache originelle de son passé ne viendra plus ternir son avenir au sein des néo-coriéonnois.

Scénario +1 : on envoie les cops enquêter sur la mort de plusieurs néo-coriéonnois.

En fait, une guerre fratricide déchire la famille Luciani. D'un côté, les supporters de Luigi, de l'autre ceux de Carmine. Carmine achètera le soutien des cops pour faire tomber Luigi, en contrepartie d'une faveur de leur choix.

Scénario +2 : Carmine est devenu le capo de l'ex-famille Luciani. Il cherche désormais à étendre son influence sur South Central. Pour cela, il lance une grande série d'assassinats de chefs de gangs au nord de South Central. Malin, Carmine paye des Blacks et des Latinos « déguisés » en membres d'autres gangs pour commettre les meurtres. Ce qui déclenche des guerres de gangs dans South Central. Et Carmine va en profiter pour faire son petit business. Il est fort le bestiau !



AFFAIRES
EN COURS

113

CRÉDIT: J. L.

9 OCTOBRE

Un calme surnaturel règne sur Little Italy. Les SDF sont invisibles, les putes discrètes et les dealers inexistantes. Tout le monde se planque. Il se trame quelque chose. La tension monte tout au long de la journée. L'explosion se fera à 18h30. On signale un échange de coups de feu dans une ruelle de Little Italy : six équiépiers, trois à chaque bout de la rue, ont coincé deux jeunes néo-coriéonnois. Ils voulaient les secouer pour savoir qui avait tué Lorenzo Geminiani. Les jeunes ont tout de suite répondu en sortant leur Lupara Bianca. Si les cops n'interviennent pas rapidement, les équiépiers buteront les deux jeunes néo-coriéonnois.

10 OCTOBRE

Bulletin d'info de midi. Coup de tonnerre médiatique : le bureau d'architectes Hutchinson se retire de la course pour l'obtention du marché de réhabilitation de Little Italy. Officiellement le cabinet argue d'un carnet de commandes beaucoup trop chargé pour pouvoir, de toute

façon, remplir ses engagements. Derrière ce cabinet, se cache en fait Howard Derek Edmondson, chef des nouveaux libéraux.

11 OCTOBRE

Giovanna Castiglione présente à la presse son projet de « kiosque social ». Cette borne interactive est réservée aux SDF. Sur un appel à la borne, le SDF est pris en charge et dirigé vers le service social apte à l'aider. La borne délivre également des médicaments de première urgence. Cette « expérience » novatrice fait partie du projet de réhabilitation de Little Italy, déposé à la commission. Richard Castiglione, qui pilote le projet, est confiant sur le verdict du jury.

12 OCTOBRE

Au petit matin, vers 6h00, un convoi d'une dizaine de voitures pénètre sans bruit dans Little Italy. À leurs bords, une cinquantaine d'Insane craps défoncés à mort et armés jusqu'aux dents. Les voitures stoppent devant un énorme immeuble... Et les Insane craps se ruent à l'assaut du bâtiment,



en l'arrosant de cocktails molotov. À l'intérieur, des néo-coriéonnois s'organisent pour repousser les crips. Les flics (et les cops) arrivent sur place, avec les pompiers, une dizaine de minutes plus tard. Il faut contenir l'incendie et neutraliser un groupe de plastiqueurs qui s'est infiltré dans le bâtiment. Vers 7h00, l'incendie se termine. Les crips repartent tant bien que mal en couvrant leur fuite à coup de Terminator. Les néo-coriéonnois s'échappent par les toits et les sous-sols encore intacts.

13 OCTOBRE

Les Insane Crips ont rameuté la presse sur leur territoire. Ils réclament la libération de leur frère, Relly Anderson, disparu pendant l'attaque de l'immeuble des néo-coriéonnois. Les Crips accusent la police de détenir illégalement le gamin. Si Relly n'est pas rendu dans les 48 heures, les Crips promettent de mettre Little Italy à feu et à sang. Vérification faite, le jeune Relly n'est pas aux mains de la police. Alors, qui détient Relly Anderson ?

14 OCTOBRE

Relly pourrait gentiment au fond d'une cave, détenu par les néo-coriéonnois. Il attend qu'on le libère. Un play-boy du nom de Gino Santucci est sur le point d'être assassiné.

15 OCTOBRE

Si les cops n'ont pas bien fait leur boulot, le jeune Relly est exécuté et les Crips lancent une série de drive-by meurtriers dans Little Italy. Quoi qu'il arrive, le juge Stanton annonce au public le verdict de la commission de réhabilitation de Little Italy. « *And the winner is...* ».

1.3. La scène du crime

L'endroit où s'est déroulé le double meurtre est un hôtel vieillot mais encore en bon état, pour une clientèle en quête de discrétion. En clair, il a la tronche d'un hôtel de passe classique. Le crime a eu lieu vers 8h le matin. Il est environ 10h lorsque les cops déboulent sur place. Dans la rue, on peut voir un nombre inhabituel de bagnoles de police. Il faut se rendre à l'évidence, la moitié du commissariat de Little Italy est là pour voir le cadavre du collègue. Le hall est bondé de flics, le regard dans le vague. Tous pensent « ça aurait pu être moi ». Profitez de ce moment pour faire prendre conscience à vos joueurs que la chose la plus troublante pour un flic, c'est la mort d'un autre flic. Quand on se fait rattraper par la réalité, ça ne fait jamais plaisir.

Les cops devront jouer des coudes pour accéder à l'étage, l'escalier étant encombré de policiers. Au premier, ils buteront presque sur un couple de policiers. L'un d'entre eux semble prostré, tandis que l'autre lui parle doucement en lui tapotant l'épaule. Le type choqué, c'est le sergent Doug Mc Allister, l'ancien co-équipier de Garrison. Plus loin dans le couloir, devant la porte de la chambre du crime, se tient le capitaine Simson, une sorte de géant noir qui occupe toute l'embrasure de la porte, empêchant quiconque de rentrer. Il regarde à l'intérieur de la pièce. À côté de lui, le légiste et l'équipe du labo attendent aussi. Dès que les cops se présenteront à Simson celui-ci leur lâchera un mépris : « Je vous attendais ! » Il expliquera qu'il a tout fait pour que personne ne touche à quoi que ce soit dans la pièce avant leur arrivée. Il leur signalera que le seul témoin qu'ils aient trouvé pour l'instant est Georgio



Machiati, le réceptionniste. On vient de l'emmener au commissariat pour prendre sa déposition. Sinon, personne dans l'hôtel. Un jet de Psychologie / Perception (2) permettra de comprendre que Simson cherche à montrer la meilleure volonté possible pour prouver que son commissariat coopère pleinement. Simson sait très bien que si les cops échouent par sa faute, le SAD s'en prendra tout de suite à lui. Avant de les laisser pénétrer dans la pièce, Simson assurera les PJ de son entière collaboration et de celle de ses hommes. « S'il y a un souci, venez me voir ». Puis il tournera les talons, plantant les cops devant la scène du crime. C'est parti.

La chambre est très petite : propre, elle ne compte pour tout mobilier qu'un lit, un bureau, une table de chevet, une armoire et une chaise. La salle de bains, minuscule, est équipée de WC, d'un lavabo et d'une douche. Rien ne traîne. Au pied du lit, sur le dos, le cadavre de Joseph Geminiani nage dans une mare de sang. Il a une bonne quarantaine d'années, assez athlétique. Il a une partie du visage emportée par une décharge de chevrotine. Dans un angle de la pièce, le plus éloigné de la porte d'entrée, le corps de Lorenzo Geminiani, un trou rouge au milieu du torse. Geminiani doit avoir plus de 45 piges, il a un début d'embonpoint et de calvitie. Geminiani est assis par terre les jambes écartées, le dos au mur. Au-dessus de lui, sur le mur, une grande trainée vermillon. Et hop, à vos jets de dés.

SCÈNE DU CRIME / PERCEPTION (1)

Marge de réussite 0 : le tueur se tenait sans doute au niveau de la porte. Il a d'abord tué Garrisson, qui, surpris, n'a même pas esquissé de geste. Lorenzo Geminiani a sans doute essayé de parlementer avec le tueur, en reculant dans l'angle. Puis il a été tué. L'arme devait être un fusil de chasse gros calibre.

Les cadavres n'ont visiblement pas été fouillés : Garrisson a tout son matos de flic et ses clés personnelles (porte, voiture, clé de vestiaire de flic). Lorenzo Geminiani n'était pas armé. Il n'a sur lui que sa portefeuille, la clé de la chambre et une petite clé. Ils ont tous les deux leur argent sur eux.

Marge de réussite 1 : il n'y a pas de douilles sur place, le fusil devait sans doute être à double canon.

Marge de réussite 1 : le tueur n'a laissé aucune trace de pas. Or au vu de la quantité de sang au sol, il n'aurait pas pu se déplacer auprès des cadavres sans marcher dedans. Le tueur n'a donc pratiquement pas bougé de la porte. Il n'a pas non plus touché aux cadavres.

Marge de réussite 2 : il n'y a pas de trace d'effraction sur la porte. Soit elle était déjà ouverte, soit le tueur a utilisé un passe.

MÉDECINE / PERCEPTION (1)

Vu le cône de dispersion assez large laissé par la chevrotine, les canons ont sans doute été sciés.

CONNAISSANCE (COSA NOSTRA) / ÉDUCATION (2)

Les néo-coriéonnais utilisent toujours des fusils de chasse à canon scié.

INSTRUCTEUR DE FIC / PERCEPTION (1)

Marge réussite 0 : Garrisson et Geminiani devaient avoir une conversation très animée pour ne pas avoir entendu leur tueur s'approcher et ouvrir la porte.

Marge réussite 1 : la petite clé détenue par Geminiani ressemble fort à une clé d'attaché-case.

Voilà, les cops peuvent maintenant laisser le champ libre aux gars du labo et au légiste. Ceux-ci leur promettent le fruit de leurs recherches le lendemain. Lorsqu'ils ressortent de l'hôtel, les cops assisteront à une bien triste scène : Mc Allister est en pleine crise de nerfs. Ceinturé par ses collègues, il hurle : « salauds de néo-coriéonnais ! J'aurai votre peau, salauds ! ». Pour lui comme pour le reste de ses collègues, le crime est signé.

1.4. Pour une poignée d'olives noires !

Direction le commissariat de Little Italy. C'est là que les cops vont établir leur QG pendant une semaine. Lorsqu'ils arrivent sur place, les cops croisent les regards suspicieux de leurs collègues. Certains leur sont carrément hostiles. Ils seraient du SAD qu'on n'agirait pas mieux avec eux. Seul Simson et Mc Allister seront coopératifs. Simson leur ouvrira toutes les portes du commissariat et facilitera au maximum leur travail. Mc Allister leur apportera toutes les infos qu'ils désirent sur le quartier et sur son collègue.

Attention : nombre d'événements qui vont se dérouler durant la semaine nécessiteront que les cops soient présents dans le commissariat ou à l'écoute des communications internes pour pouvoir en être informés et y prendre part.

L'enquête de voisinage autour de l'hôtel et l'interrogatoire du réceptionniste ne donnent rien de probant. Les deux occupants habituels de l'hôtel, deux cousins (un



LE RAPPORT DU LÉGISTE ET DU LABO

Sous les ongles de Geminiani, le toubib a découvert une substance noire, de type cuir. Geminiani a dû serrer fortement l'objet qui le compose. Suffisamment fort pour que ses ongles s'incruster dedans. Peut-être s'en est-il servi pour se protéger, ce qui expliquerait la crispation forcenée sous l'effet du stress et le dépôt de cuir sous les ongles. Le légiste date la mort entre 8h15 et 8h45.

Le labo n'a pas trouvé d'éléments étrangers à la scène : les seules empreintes sont celles des victimes. Pas d'autres traces. La substance retrouvée sous les ongles de Geminiani est un simili-cuir souvent utilisé pour de la maroquinerie bas de gamme dans des sacs, des valises ou des attachés-cases.





apprenti boucher et un apprenti boulanger qui embauchent à 6h) étaient déjà sortis lorsque le crime a eu lieu. Machiati a donné sa clé de chambre à Geminiani à 8h qui lui a refilé un gros billet pour qu'il s'absente une bonne heure. Le vieux Machiati ne s'est pas fait prier et est allé boire un expresso au Roma café du coin de la rue, à cent mètres de là. Il n'a pas vu arriver Garrisson. Il a juste entendu deux détonations, bien distinctes environ une demi-heure après. Il a couru aussitôt à son hôtel. Il n'a croisé personne sur son chemin. Il est monté à la chambre, a découvert les corps et a appelé la police immédiatement.

Si les cops interrogent de nouveau Machiati, ils peuvent obtenir les renseignements suivants :

Charme	1	Éducation	2
Sang-froid	4		

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Marge de réussite 0 : Geminiani utilisait fréquemment l'hôtel pour ses rendez-vous. Il demandait alors toujours à Machiati de sortir. Geminiani est connu pour appartenir à la Cosa Nostra.

Marge de réussite 1 : Machiati a bien vu une ou deux fois Garrisson entrer dans l'hôtel alors que Geminiani s'y trouvait déjà. La famille à qui appartient Geminiani est la famille de Sali Falchi.

Marge de réussite 2 : en se précipitant vers l'hôtel après les coups de feu, Machiati a croisé un gamin, un néo-coriéonnais entre 12-14 ans, pas armé.

À ce moment, les cops ont trois voies d'investigation : Geminiani et son affiliation à la famille de Sali Falchi, Garrisson et sa possible corruption, les néo-coriéonnais à travers l'arme du crime et la présence du gamin.

2. L'apéritif maison, c'est cadeau

Sale boulot que d'enquêter sur un collègue. Et même si Simson et Mc Allister aident de leur mieux, le reste du commissariat freine des quatre fers. En interrogeant les collègues les plus proches de Garrisson, les PJ apprendront ceci :

• Garrisson était un brave type, un peu bourru mais un brave type. On ne lui connaît qu'un vice : il est supporter de l'équipe de foot de Sacramento... Des tocards de première. Par le passé, Garrisson avait un penchant pour la boutanche. Cette période de sa vie correspond à son divorce, avec sa femme Madelyne. Elle est partie avec sa fille, Janice. Pendant un an Garrisson a été un pochtron

de première. Il a été couvert par ses collègues. Puis il a fini par aller aux Alcooliques Anonymes. Depuis, il ne touche plus une goutte d'alcool. Oh bien sûr de temps en temps, il va aux putes, mais qui l'en blâmerait : les vieux flics, ça n'intéresse personne.

Les cops ne vont sans doute pas se contenter de cette version. La seule façon d'obtenir plus d'infos c'est le dossier personnel de Garrisson. Et là, ça ne va pas être coton. Il faut l'autorisation du substitut du procureur et du SAD (qui a la mainmise sur ses archives persos). Si le substitut dit oui, le SAD va essayer de faire traîner la demande pour ralentir les cops. Il faut réussir un jet de Bureaucratie / Sang-froid (2) pour réussir à obtenir le dossier perso de Garrisson. Marge de réussite 0 : ils obtiennent le dossier au bout de deux jours. Marge de réussite 1 : ils obtiennent le dossier le lendemain. Marge de réussite 2 : ils obtiennent le dossier le jour même. Au final, le dossier de Garrisson est blanc comme neige, hormis un blâme pour ivresse pendant le service. Si les cops enquêtent sur l'aspect financier de la vie de Garrisson avec un jet de Bureaucratie / Éducation (1) ils feront également chou blanc. Garrisson a le train de vie d'un flic de base et vit dans un appart minable à Little Italy. Fouiller son appart, son vestiaire au commissariat, sa bagnole ne donnera rien. Alors, corrompu ou pas corrompu ?

2.1. La veuve joyeuse (Hardcore opérette style)

C'est du côté de l'ex-femme qu'il faut chercher. En effet, en enquêtant sur les finances de Madelyne (après autorisation du substitut, c'est-à-dire Bureaucratie / Sang-froid (2) réussi) ils découvriront les faits suivants :

Marge de réussite 0 : Madelyne travaille à titre de standardiste dans une société, CleanStreet. Pourtant, elle touche l'équivalent d'un salaire double de ceux habituellement pratiqués pour son poste. Elle vit dans un appartement de bon standing à Hollywood et sa fille va dans une école privée assez chère à Glendale.

Marge de 1 : elle perçoit régulièrement des primes très importantes de la part de la société CleanStreet.

Marge de 2 : mais le pompon est la fille Janice. Elle a un compte bloqué jusqu'à ses 20 ans, avec plus de 50 000\$ dessus. Tous les fonds viennent de la société CleanStreet.

Si les cops interrogent Madelyne, elle répondra avec désinvolture que c'est Garrisson qui lui avait dégouté le job et l'appart. Elle tombera sur le cul si on lui parle du compte bloqué de Janice, dont elle n'est pas au courant. Madelyne ne sait rien d'autre et elle est on ne peut plus sincère.

2.2. CleanStreet

Si les cops enquêtent sur CleanStreet (Bureaucratie / Éducation (1)), ils apprendront que : Marge de réussite 0 : cette société s'occupe du nettoyage d'immeubles et de centres commerciaux dans les quartiers chics. Elle est tenue par John Carero qui en est le gérant.

Marge de 2 : c'est une filiale de CleanScape, spécialisée dans le mobilier urbain, tenue par Giovanna Castiglione.

Marge de 2 : CleanScape est elle-même détenue par Castiglione S.A., grande société de construction immobilière, dont le patron n'est autre que Richard Castiglione, dont le nom apparaît dans des affaires mafieuses liées à l'immobilier... Il n'a jamais été inculpé de quoi ce soit pour l'instant.

Les PJ vont sûrement vouloir rencontrer Carero. Ils obtiendront facilement un entretien dans son bureau, à Glendale, ou il viendra au commissariat. Il niera tout d'abord connaître Garrisson. Si les PJ persistent et lui font subir un interrogatoire en règle, Carero avouera les choses suivantes :

Marge de réussite 1 : il a connu Garrisson aux Alcooliques Anonymes. C'est là qu'il a décidé de l'aider en fournissant un bon job à sa femme.

Marge de réussite 2 : il demandait parfois des petits services à Garrisson, notamment d'enquêter sur le passé des employés de CleanStreet pour s'assurer de leur honnêteté. Rien de méchant.

Les cops n'arriveront pas à faire avouer, faute de preuves l'incriminant suffisamment, quoi que se soit d'autre à Carero. Il faudra des preuves plus tangibles pour cela. Par contre, les cops sentiront sans doute qu'ils tiennent une piste. D'autant que Carero s'empressera de contacter Giovanna Castiglione dès qu'il sortira. Si les cops se mettent à surveiller et à suivre Carero, celui-ci rendra visite chaque jour à Giovanna dans des lieux publics très fréquentés de New Downtown. Chaque jour, Carero deviendra plus nerveux.

Le matin du 11 octobre, Carero ne se rendra pas à son bureau. Il ira à South Central, il rencontrera des Insane craps. Ceux-ci le mèneront à la planque de leur chef, Cory « Looping » Sanders, un chenil de pitbulls. Personne n'assistera à la conversation.

Si on l'interroge sur cette visite, Carero justifiera sa présence chez les Insane Craps en prétextant qu'il souhaitait acheter des pitbulls pour les vigiles de sa société et qu'on lui avait recommandé l'élevage de Cory.

Si les PJ s'intéressent à Giovanna Castiglione, ils pourront apprendre ses liens de filiation avec Richard Castiglione. En la filant discrètement (Giovanna est très méfiante), ils s'apercevront qu'elle a un amant. Il s'appelle Gino Santucci... un bellâtre de quinze ans son cadet, professeur de golf à Beverly Hills. Et devinez qui d'autre fréquente ce golf ? hummm... Attendez un peu.

John Carero, homme d'honneur de Giovanna Castiglione

Carrure	3	Charme	3
Coordination	3	Education	4
Déception	3	Sang-froid	5
Défenses	4		

Points de vie : 19

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

Compétences

Arme de poing	6+
Athlétisme	7+
Conduite	5+ [voiture]
Corps à corps	7+
Éloquence	5+

Attitude lors d'un interrogatoire

Agressif	-1
Inquisiteur	+1
Froid	+2
Poli	0
Amical	-2
Affinité et déficience :	-

Informations disponibles

Cosa Nostra	0
-------------	---

Motos

- Sony Getaway
- Costume Protex (2d6 d'armure sur le torse, l'abdomen, les bras et les jambes)
- Ferrari
- Pocket Lawyer



GARRISSON ET JOHN CARERO

Garrisson, même s'il a divorcé, est resté très amoureux de Madelyne. De plus, il souhaitait assurer à sa fille le meilleur avenir possible. Mais avec son salaire de flicard, la maigre pension qu'il alloue à Madelyne ne permet à cette dernière que de vivre dans un pavillon minable près de L.A.H. Garrisson ne supporte pas cela. À l'époque, il rencontre John Carero, qui fréquente lui aussi les Alcooliques Anonymes. Ils sympathisent. Très vite, John propose à Garrisson d'aider sa femme et sa fille... En échange, Garrisson lui demandera de lui rendre des petits services. Garrisson sans le savoir devient l'homme de main de Carero sur Little Italy.

3. Calzone au ciment, indigestion au tournant

Les cops vont bien évidemment sauter sur le dossier de Lorenzo Geminiani. Et c'est copieux, ma bonne dame. Lorenzo Geminiani alias « Zippo » a une grande carrière derrière lui, qui commence à l'âge de 17 ans par un vol à main armée. Il fera cinq ans de détention. Il en sort pour être remis dedans deux ans après pour racket, proxénétisme, coups et blessures, tentative de meurtre. Verdict, dix ans de cabane. Il en fera sept et ressortira pour commettre des escroqueries à l'assurance. Il fout le feu à des ruines pour toucher la prime



LA VENGEANCE EST UN PLAT QUI SE MANGE AVEC DU PARMESAN !

Sali Falchi rêvait pas beaucoup d'estime pour Zippo, qui n'était après tout qu'un homme de main. Mais il ne veut pas que sa mort reste impunie... Ce serait mal perçu par ses hommes et par son « big boss », Granbinio « him-self ». Alors il a lancé une « fatwa » sur les néo-coriéonnais. Ce qui se soldera par une chasse au néo-coriéonnais le 9 octobre (voir calendrier). Toute la pègre de Little Italy se planquera ce jour-là, pour laisser le champ libre aux équiépiers.

d'assurance. Mais on n'aura jamais de preuves (les témoins se rétractent). Sept ans plus tard, il tombe pour meurtre : il faisait brûler un entrepôt délabré, tandis qu'un clochard dormait dedans... et le SDF a brûlé vif. Un jet de Bureaucratie / Sang-froid (1) avec une marge de 0 permettra de savoir que c'est Garrisson qui lui a mis la main dessus. Verdict, homicide involontaire, dix ans fermes et un surnom, Zippo. Au final il fait cinq ans. Il est dehors depuis deux ans et occupe « officiellement » un poste de livreur de pizzas pour Sali Falchi (reportez-vous au dossier sur la Cosa Nostra de ce supplément), patron des pizzerias Vesuvio. Sali Falchi connu également pour ses activités mafieuses (recel, racket, escroquerie)... mais jamais arrêté faute de preuves et de témoignages.

Pour rencontrer Sali Falchi, il faut faire la tournée de ses pizzerias (il en a cinq). Les cops finiront par le trouver, attablé quelle que soit l'heure. Il sera accompagné de deux mastodontes. Un jet d'Instinct de flic / Perception (2) réussira de savoir que tout ce beau monde est armé de calibres 38, sous les costards 70 homologués ringards. Sali « Big Hands » Falchi sera très remonté. Il jure qu'il mettra lui-même la main sur les « p'tit merdeux de néo-coriéonnais » si les flics ne les arrêtent pas rapidement. « Ils payeront double » annonce-t-il. Pour Sali, pas de doute, ce sont les néo-coriéonnais les coupables. Pour le reste Sali ne sait rien. Pour lui Lorenzo Geminiani était juste un employé quelconque : il allait livrer les ingrédients le matin aux cinq pizzerias et faisait des grosses livraisons le soir. Il n'explique pas la présence d'un flic et de Zippo dans une chambre d'hôtel autrement que par « p'têt qu'ils étaient de la jaquette flottante » (tires gras). Le seul moyen d'obtenir quelque chose de Sali Falchi, c'est de lui faire subir un interrogatoire au poste, seul à seul. Cela ne sera pas facile car Sali dispose d'un avocat de première catégorie qui interviendra aussitôt pour empêcher l'interrogatoire. Si vos PJ réussissent le tour de force d'emmener « Big Hands » au poste (à vous de savoir sous quelles conditions), ils pourront peut-être apprendre les informations suivantes.

Marge de réussite 0 : Zippo avait continué, après la prison, à avoir une activité criminelle, notamment l'escroquerie à l'assurance avec des incendies.

Marge de réussite 1 : Zippo travaillait parfois pour un flic (Garrisson) qui en échange le couvrait.

Marge de réussite 2 : le flic était en cheville avec une famille mafieuse puissante.

Si les cops viennent régulièrement harceler Sali Falchi dans ses pizzerias, ils finiront inévitablement par tomber sur Guiseppe Granbinio, le big boss des équiépiers. Il sera attablé devant un plat de *fettuccini al pesto*, entouré de quatre gardes du corps et invitera les cops à sa table. Il discutera de choses et d'autres avec eux. Dans la conversation, il leur glissera de façon anodine que Garrisson bossait pour « des gens très puissants, plus puissants que moi encore, trop puissants pour qu'on les embête. Des gens qui se conduisent comme les seigneurs d'un château. Des gens pour qui Little Italy n'est qu'une poubelle à nettoyer ». En fait Granbinio sait que les Castiglione cherchent à gagner le marché de la réhabilitation de Little Italy. Il veut que les cops soient piqués au vif par ses remarques et il leur indique aussi la « bonne » direction, sans trop en révéler sur l'affaire (ce qui le mettrait en porte à faux avec les Castiglione). Puis il s'en ira, après un espresso bien serré. Gardez cette conversation miraculeuse avec le big boss comme « roue de secours » si vos joueurs patagent un peu dans l'histoire.

De plus Granbinio risque de resurgir bientôt dans les dossiers des PJ.

4. Pas trop d'huile pimentée sur mes poivrons grillés, merci

Tout dans cette histoire accuse les néo-coriéonnais. Les victimes d'abord : un flic et un homme de main des équiépiers... Les deux types de personnes que les néo-coriéonnais haïssent le plus au monde. L'arme du crime : une Lupara Bianca. De plus, si les cops ont bien interrogé Machiati, celui-ci a avoué avoir croisé un jeune néo-coriéonnais alors qu'il se rendait à son hôtel.

Seulement le hic, c'est que ce ne sont pas les néo-coriéonnais qui ont fait le coup. Ils servent juste de boucs émissaires dans un conflit où ils n'ont rien à gagner... voire tout à perdre. Cependant, les néo-coriéonnais ne cherchent pas à se disculper. Bien au contraire, pour ajouter à leur apparente culpabilité, ils évitent les cops. Insaississables, les néo-coriéonnais fuiront à la moindre approche des cops. Leur connaissance du quartier, de ses allées secondaires, sous-sols et raccourcis leur permettront de garder l'avantage en cas de poursuite. Note au MJ : les néo-coriéonnais sont aussi difficiles à attraper dans Little Italy que des Viêt-congs en pleine jungle.

De plus, les néo-coriéonnais sont en pleine guerre ouverte avec les Insane Crips. L'enjeu est de taille : la domination d'un territoire, celui du sud de Little Italy. Durement conquis par les néo-coriéonnais il y a deux ans de cela sur le dos des Insane Crips, ce coin est désormais tenu par deux

CELUI QUI A TOUT ENTENDU :

SALVATORE « LITBROTHER » PIZZUTO

Le seul témoin du double meurtre est bel et bien un néo-coriéonnois, il s'agit de Salvatore « LitBrother » Pizzuto. (Reportez-vous au dossier Casa Nostra de ce supplément pour plus d'informations). Ce très jeune membre de la famille Luciani a pour habitude d'être à l'affût de tout ce que tramont les équipiers. Alors, le matin du 7 octobre, lorsque que Salvatore voit Lorenzo Geminiani entrer dans l'hôtel tandis que le réceptionniste en sort, il ne peut s'empêcher de le suivre. Il se glisse dans la chambre d'à côté, en laissant la porte légèrement entrebâillée. Comme ça il peut suivre toute la conversation de Geminiani et de son visiteur, un flic du LAPD en uniforme. La discussion parle d'un immeuble de Little Italy (sans autre précision) que Geminiani doit faire disparaître à coups de C4. Tandis que les deux comploteurs parlent, un homme, habillé en complet noir se pointe, un fusil de chasse à canon scie à la main. Pétrifié, LitBrother n'ose intervenir. L'homme en noir ouvre la porte à la volée et tire une première fois. Geminiani se met ensuite à le supplier de l'épargner. L'homme lui ordonne de lui lancer sa mallette. Deuxième détonation. Le tueur repart en passant par les toits, une mallette noire dans une main, son gun fumant dans l'autre. LitBrother attend que l'homme soit hors de vue pour dévaler... emportant avec lui ses informations.

Les cops vont avoir beaucoup de mal à mettre la main sur Salvatore qui, comme tous les néo-coriéonnois, évite les cops en particulier et les flics en général. Les PJ auront deux occasions de l'attraper. Lors de la course-poursuite le 8 octobre (il fait partie des renforts qui viendront soutenir les néo-coriéonnois dans la camionnette) et le 9 octobre, lors de la chasse aux néo-coriéonnois que les équipiers organisent dans les rues de Little Italy.

LitBrother est facile à repérer : c'est le plus jeune et le plus rachitique de tous les néo-coriéonnois. Par contre, il essaiera toujours de leur fausser compagnie. Il se peut même que, s'il se sent acculé, il tire dans les tas pour s'échapper. Si les cops arrivent à lui mettre la main dessus, c'est pas gagné pour autant. L'interrogatoire ne sera pas facile à gérer. Salvatore est un rebelle violent. Heureusement, il est encore suffisamment jeune pour être influencé. En le prenant par le charme et les sentiments (en étant amical), il finira par raconter ce qu'il a vu (marge de réussite 1 dans l'interrogatoire). Si les cops l'ont aidé à se sortir des griffes des équipiers, ils bénéficieront d'un bonus (+1 dé) pour tout interrogatoire amical ou poli. Si vos PJ savent vraiment mettre LitBrother dans leur poche, celui-ci peut grandement les aider :

il peut les avertir immédiatement de l'attaque des Crips, il peut servir de médiateur dans l'affaire Relly Anderson.

familles : les Luciani et les Borghesi. Régulièrement, les Borghesi vont faire des expéditions punitives dans le territoire attenant de South Central, coin encore tenu par les Insane Crips. Le contentieux entre les deux bandes va en s'aggravant au fil des drive-by. L'affrontement est de plus en plus violent. Jusqu'ici, les Insane Crips se contentaient de se défendre dans leur territoire. Seulement à force de les titiller, les néo-coriéonnois ont fini par les fâcher tout rouge et les Crips ont détérioré la caisse de M-16. Maintenant les Crips vont apporter la destruction sur le territoire des néo-coriéonnois. Désormais, la guerre entre les deux organisations est totale. À la fin, il n'en restera qu'une.



4.1. Drive-by :

néo-coriéonnois 1 - Crips 1...

la balle au centre !

Les événements vont tourner à la défaveur des néo-coriéonnois à partir du 11 octobre. En effet, les Crips vont bénéficier d'une aide financière qui va les encourager à agir et à frapper fort. John Carero est venu leur proposer une petite fortune pour faire une action qu'ils envisageaient depuis longtemps avec envie : mettre le feu au QG des Borghesi, l'ancien immeuble des œuvres sociales de la paroisse de Santi Christi.

Cet immeuble servait précédemment à abriter des familles catholiques de Little Italy dans le besoin. Puis les gangs, notamment les Insane Crips, ont investi les lieux, transformant l'endroit en crack-house. Puis les Borghesi les en ont chassés. Puis ils en ont fait leur QG. Ils squattent les lieux en accord avec les propriétaires. En effet, ils ont passé un accord avec l'évêché : ils restaurent l'immeuble, en contrepartie de leur occupation. L'évêché s'est empressé d'accepter. Trouvant l'initiative sympathique, l'évêché a même refusé toutes les offres de rachat de l'immeuble qui lui ont été faites par la suite. Malheureusement, cet immeuble gêne les projets de certains...

Bref les néo-coriéonnois squattent l'immeuble en toute légalité. La seule façon de détruire l'immeuble, c'est donc avec eux dedans. Alors murguez party pour tout le monde : les Crips fourmillent les braises, les néo-coriéonnois les T-Bone steaks.

Voici comment va se dérouler l'assaut de l'immeuble.

La cinquantaine de crips se divise en trois groupes. Un groupe d'incendiaires (quatre squads de cinq hommes) armés de cocktails Molotov, chargé de semer la confusion et de déclencher des feux pour rendre le sauvetage du building plus difficile. Un groupe chargé de couvrir les incendiaires (quatre squads de cinq hommes) pendant leur déplacement, en arrosant les néo-coriéonnois visibles. Et enfin, un groupe chargé de pénétrer dans l'immeuble et de placer des pains de plastique pour faire sauter l'immeuble (deux squads de cinq hommes). Les crips battront en retraite,



quoï qu'il arrive. Entre temps les PJ vont devoir préserver au maximum l'état de l'immeuble.

Les cops vont d'abord devoir faciliter le travail des pompiers, en éliminant un squad d'incendiaires pour couverture. Une fois le squad neutralisé, les pompiers peuvent intervenir et commencer à maîtriser le feu. Les cops doivent ensuite mettre hors d'état de nuire un groupe d'incendiaires pour disposer d'un point d'entrée sécurisé. Une fois ceci accompli, Les cops pourront pénétrer dans le bâtiment et partir à la poursuite des deux groupes de plastiqueurs. Si à 7h00 les deux équipes de plastiqueurs n'ont pas été neutralisées, le bâtiment sera entièrement détruit par une explosion (attention, vos joueurs risquent d'être sous les décombres).

Si les cops neutralisent les deux squads de plastiqueurs avant 7h00, l'immeuble ne sera que superficiellement endommagé par le feu. S'ils n'arrivent à neutraliser qu'une seule équipe de plastiqueurs, l'immeuble sera à moitié détruit. S'ils ne neutralisent aucune équipe, l'immeuble sera entièrement détruit.



4.2. Match retour :

1 immeuble pour les Crips -

1 otage pour les néo-coriéonnais

Les néo-coriéonnais ne sont pas partis de l'immeuble les mains vides. Dans leur fuite par les sous-sols, ils ont capturé un jeune crips, Relly Anderson. En fait, ils l'ont kidnappé pour l'interroger et pour le monnayer... ou en faire un exemple. La famille Borghesi ayant bien trinqué pendant l'assaut des Crips (les morts de l'immeuble appartiennent essentiellement à cette famille), ce sont les Luciani qui ont pris la suite des opérations en main. Luigi Luciani a conduit, à travers les égouts, ses brebis et ce qui reste de la famille Borghesi dans l'église Santi Christi, à quelques blocs de là. C'est ici, dans la crypte où reposent les prêtres fondateurs de l'église que Luigi va retenir Relly. Le 13, Luigi torturera Relly et le fera finalement parler.

Si Lil'Brother est là (en fait si les cops ne le retiennent pas ou si les équipiers ne l'ont pas buté), il fera le rapprochement avec l'histoire de l'immeuble que Garrisson et Geminiani devaient démolir. Il en parlera à Luigi, qui comprendra que quelque chose se trame autour de l'immeuble. Il fera alors parvenir à la police la proposition suivante : Relly contre la reconstruction de l'immeuble et son classement comme monument historique.

Si Lil'Brother n'est pas présent, Luigi attendra juste le 15, pour bien faire mariner les Crips et les flics, puis il tuera Relly. Il fera jeter son corps, à titre d'exemple, devant la « frontière » entre Little Italy et le territoire des Crips.

Si les cops réussissent à localiser l'endroit où Luigi retient Relly prisonnier et décident de donner l'assaut, ils se heurteront à vingt néo-coriéonnais déterminés à les combattre jusqu'à la mort. Luigi se servira de Relly comme monnaie d'échange s'il voit que ses hommes sont débordés. Il proposera la libération de Relly contre celle de ses hommes.



120

SCÉNARIO

5. Pièce montée à la Sicilienne

5.1. Et si on se disait tout ? (Gangsta Rap style, MC Mireille Dumas au mic)

Alors... humm... Il était une fois une famille mafieuse appelée Castiglione. Le père, Richard Castiglione, souhaitait devenir le maire de LA. Pour cela, il devait prouver à la coupole de LA qu'il était le seul mafieux apte à se présenter à la candidature. Alors, il décida de frapper fort en lançant un grand projet de réhabilitation d'un quartier pourri, mais plein d'avenir car proche de Downtown : Little Italy. Il secoua à coup de liasses de billets des conseillers municipaux, qui décidèrent (après consultation de leur compte en banque) d'ouvrir une commission pour déterminer quel projet de rénovation était le plus intéressant. Et là, comme si tous les futurs candidats s'étaient donné le mot, plein de projets se mirent à fleurir. Richard était bien emmermé : non seulement on lui avait piqué son idée, mais on pouvait aussi lui piquer son poste de candidat à la mairie. Décidément, il ne devait pas compter que des amis sur terre... Encore moins parmi les employés corrompus de la mairie. C'est alors que la fille de Richard, Giovanna Castiglione, la princess...PDG de la société CleanScape lui propose d'installer ses prodigieux « kiosques sociaux » pour aider ces pauvres serfs... heu... SDF. Seulement voilà, installer ces bornes, c'est bien, mais ce n'est pas suffisant. Il faut un centre social ultra-moderne qui permette de mettre pleins de bons services pour ces pauvres SDF (notamment une clinique où l'on pourrait faire des expériences pharmaceutiques sympas... mais c'est une autre histoire). Toute la force de ce projet repose sur ce concept, cette idée originale que les autres n'auront pas. Et donc, on n'a pas le choix : il faut détruire un vieil immeuble tout cratéeux pour en construire un ultramoderne. Cela tombe bien, y'en a justement un tenu par des squatters criminels pas sympas avec la famille Castiglione, des jeunes un peu teigneux. Mais le proprio de l'immeuble, c'est l'évêché, et il ne veut pas vendre parce qu'il aime bien les jeunes (pensant sans doute que les néo-coriéonnais ont transformé l'immeuble en aubainerie pour faire des boums avec Banga et Granola à gogo). Richard ne décolère pas, alors Giovanna lui propose une solution simple et de bon goût... On détruit l'immeuble quand même (et tant pis pour la curaille). Elle ordonne à un de ses hommes, le sémillant John Carero, qu'il demande à son ami de la police (Garrison) d'engager un démolisseur professionnel (Geminiani) contre une mallette pleine de billets.

Boum, plus d'immeuble. Crack, Richard gagne le marché. Paf, il est reconnu comme étant le seul capable de devenir le maire. Et voilà. Ils se marièrent et eurent beaucoup de kiosques sociaux dans une ville gouvernée par le roi Richard... Heu non. Stop ! Ça c'était si tout avait marché. Pouf, pouf ! Je recommence.



LE KIOSQUE SOCIAL

Cette borne interactive devait permettre de fournir aux SDF une aide alimentaire, médicale et sociale.

Le fonctionnement de la borne devait se passer en trois étapes : le SDF se fait inscrire via la borne. Il laisse son empreinte palmaire et un prélèvement sanguin (une citille aigille dans l'empreinte palmaire... C'est totalement indolore et sans trace) pour avoir son code génétique et un bilan santé. À partir de ce moment-là, la borne fournit quotidiennement au SDF un plateau repas et des médicaments, si son état le nécessite. Il suffit pour le SDF de se faire reconnaître via la reconnaissance d'empreinte palmaire. Et si le SDF est trop malade, une ambulance vient le chercher à la borne pour l'emmener à la clinique.

En fait, ces SDF formeraient des cobayes parfaits pour le mari de Giovanna Castiglione, Robert Gilbertite, patron du labo pharmaceutique Gems Research : on pourrait leur faire tester des produits (via les médocs ou la bouffe), on pourrait en suivre l'évolution (via l'échantillon sanguin)... Et retirer le cadavre gênant (via l'ambulance et la clinique) en pratiquant en prime une autopsie sympa, qui fera avancer la science et la chimie amusante. Si le kiosque social fait pour Little Italy, il sera peut-être implanté ailleurs... à vous de voir !

Giovanna a un amant. Il s'appelle Gino Santucci, il est beau, il enseigne le golf et le kama sutra. Giovanna confie tout à Gino. Elle lui raconte l'histoire du projet, de l'immeuble, du flic corrompu et du démolisseur. Ils en rigolent ensemble, entre deux coupes de champ et deux positions extrêmement inconfortables dans le lit. Giovanna repart, parce qu'elle doit rejoindre son mari. Gino se rhabille et va tout raconter à... son amant, Edward Verdini, un homme d'honneur de la famille Boretti (à qui Gino Santucci enseigne également le golf à dix-huit trous et le kama sutra à deux). Edward est très intéressé par l'histoire de Gino. Il se dit qu'il va pouvoir contrecarrer les plans de la famille Castiglione et peut-être même éclabousser leur réputation. Il espère en effet que la police remonte la piste du flic corrompu et aboutisse finalement chez Giovanna. Seulement Edward ne veut pas que la famille Castiglione se doute que ce soit une autre famille Old Ones qui leur met des cadavres dans les roues. Alors, il se fabrique une Lupara Bianca, pour qu'on accuse les néo-coriéonnais. Il suit Garrison, entre dans l'hôtel à sa suite, bute le flic, rafle la mallette pleine de flouze, bute le bandit... Et se casse par les toits. Et ils laissent gentiment les cops remonter la piste et dévoiler le scandale « Castiglione ». Ni vu, ni connu... Enfin ni vu... Il y a quand même Lil'Brother qui l'a vu entrer dans la chambre et en ressortir

avec la mallette. Ni connu... Il y a Gino qui sait très bien à qui il a fait des confidences avant de mordre l'oreiller. Heureusement, il a un atout dans sa manche... Et devinez qui c'est... C'est... C'est... C'est le juge Stanton ! Oui, celui qui se charge de la surveillance de la commission de réhabilitation. Celui aussi qui s'est arrangé pour ce soit les cops qui se chargent de l'affaire. Ainsi, grâce aux rapports que lui envoient les cops, il sait exactement où ils en sont de l'enquête. Et si les cops se rapprochent trop de Edward, Stanton s'empresse de l'avertir.

Car le juge Stanton et Edward Verdini ont une chose en commun : ils ont le même patron, la famille Boretti.

5.2. Moi, j'corrèctionne plus, j'disperse (Ragga style, DJ B.Blier aux platines)

La seule façon de trouver l'origine de l'histoire, c'est de suivre Giovanna et d'arriver à Gino. Et là, il faut s'obstiner et enquêter sur Gino. Sa sexualité « flottante » lui a valu des amitiés peu recommandables, un passé de gigolo camé et un joli casier pour escroquerie sur des vieilles rombières qu'un jet de Bureaucratie / Sang-froid (1) permettra d'exhumer facilement. Gino sera hyper nerveux si les cops l'abordent, même de manière soft. En effet, il commence à être inquiet par toute cette histoire. Il a bien compris que Verdini s'était servi de ses confidences pour buter le flic et l'équipier. Et il commence à se dire que cette histoire va lui retomber sur le coin du caddy : si Giovanna apprend ça, elle va le descendre. Et si Verdini se rend compte que Gino a les foies, il risque de vouloir s'en débarrasser. Gino a le cul entre deux chaises (façon de parler évidemment). Gino ne tiendra pas le coup en cas de d'interrogatoire... c'est une grosse fiote.

Charme	4	Éducation	2
Sang-froid	2		

Attitude lors d'un interrogatoire

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

Marge de réussite de 0 : il racontera ses folles nuits avec Giovanna, les projets de celle-ci, le rôle de John Carero, les connections avec Garisson, le rendez-vous de celui-ci avec un « démolisseur professionnel »... Voilà qui devrait bien éclaircir l'affaire et aider les enquêteurs.

Marge de réussite de 1 : il racontera ses folles nuits avec Edward Verdini, les confidences qu'il lui a faites sur Giovanna, son intérêt pour l'histoire de John Carero et de Garisson.

Marge de réussite de 2 : il avouera qu'il soupçonne Verdini d'avoir également des contacts haut placés à la mairie, qui sont mouillés dans l'affaire.

Edward Verdini, homme d'honneur de la famille Verdini Boss de fin de niveau

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

Points de vie 35

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

Compétences

- Arme d'épaule 5+ [fusil à pompe]
- Arme de poing 5+
- Athlétisme 4+
- Conduite 4+ [voiture]
- Corps à corps 4+ [coups]
- Discrétion 4+
- Intimidation 5+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur +1
- Froid +2
- Poli 0
- Amical -1
- Affinité et déférence : homosexuel, déteste les femmes, parlera plus facilement à un homme séduisant.

Informations disponibles

- Cosa Nostra 0

Motos

- H&K Shark II
- Costume Armani Protex (206 d'armure sur le torse, l'abdomen, les bras et les jambes) Kevlar Bulletproof, Thermoreflex, SoundScrambler.
- BMW New Era

Voilà. À partir de ce moment-là, tout va se jouer dans un mouchoir. Si les PJ font leur rapport à Stanton en citant Gino, le juge prévendra immédiatement Verdini. Ce dernier essaiera de descendre son ex-petit ami dans les plus brefs délais :

Il lui fixera un rendez-vous dans un hôtel proche du club de golf, le butera à l'aide d'un pistolet avec silencieux, le découpera (à la scie et au couteau) dans la salle de bains, disposera les morceaux dans une série de valises, qu'il balancera à El Segundo pour que les crocodiles s'en chargent.

Puis Verdini mettra les bouts, direction un pays gorgé de soleil pour se faire oublier. Si les PJ « oublient » (volontairement ou non) de faire leur rapport à Stanton, ils pourront essayer d'attraper Verdini, dans son bureau de directeur d'agence d'intérêt spécialisée dans le bâtiment. Attention, Verdini ne se laissera pas faire : il canardera sans état d'âme les cops pour sauver sa peau.

Une perquisition dans la villa de Verdini permettra de trouver (Instinct de flic / Perception (2)), planquée dans le parquet, une mallette en simili-cuir avec :

- des griffures et les empreintes de Geminiani
- des gouttelettes de sang appartenant à Garrisson
- 100 000\$ et un plan de Little Italy, avec une jolie marque entourant le bâtiment des néo-coriéonnais, où figurent les empreintes de John Carero
- une Lupara Bianca.

De quoi mettre Verdini et Carero derrière les barreaux. Pour pouvoir inculper Giovanna, ça va être une autre paire de manches. Gino est la seule personne à pouvoir témoigner de la culpabilité de Giovanna dans l'affaire. Même si Giovanna est l'instigatrice, il n'y a rien qui la rattache directement aux meurtres. La moralité et le passé scabreux de Gino devraient lui éviter d'être trop inquiétée en cas de procès. Mais elle mettra un point d'honneur à faire liquider l'ancien amant trop bavard.

En cas d'interrogatoire même très bien réussi de Carero, il ne chargera pas Giovanna. De même Verdini ne balancera pas Stanton.

6. Jn expresso et l'addition, stioptle !

Nous voilà arrivés au bout de notre affaire (tout arrive, suffit de patienter et de faire les bons jets de dés). Différents champs de possibilités s'offrent à nous.

6.1. Jne fin « ma femme me dit toujours... » (Jewish slow dub, jah Columbo)

Vos PJ ont réussi à démêler l'écheveau du double meurtre. Ils ont arrêté Verdini et détiennent les pièces à conviction pour le faire inculper d'un double meurtre avec préméditation. Si en plus les cops l'ont chopé en train de dépecer son ex-amant... c'est bingo ! Il va au trou pour un très très long moment.

Ils ont toutes les pièces pour accuser Carero de corruption, de tentative de malversation immobilière, de tentative d'escroquerie et de déprédation de biens privés... Bref, il va au trou et le SAD, la bave aux lèvres, laisse tomber le dossier Little Italy. Les cops bénéficieront d'une bonne presse dans le commissariat de Little Italy.

Si Gino est toujours vivant, et s'il témoigne (toute une aventure de le faire protéger avant le procès... Si le cœur vous en dit, le CWPP recrute), Giovanna va se retrouver inculpée de tentative d'abus de biens sociaux et de tentative de déprédation de biens privés. Elle va en taule quelques semaines et Richard Castiglione retire son projet de la commission de réhabilitation. Il ne pourra pas alors imposer à la coupole sa candidature aux élections municipales. Sniff !

Le juge Stanton félicite les cops avec un sourire très crispé, monte sur l'estrade pour la conférence de presse et

annonce aux caméras que le projet de la société Angel's City Vision soutenu par le procureur Mc Connroy a décroché le marché de réhabilitation de Little Italy. Quelque chose de bizarre dans le paysage, mais quoi ? Bah, ça vous reviendra.

6.2. Jne fin « Scooby-doo-by-doooo » (Transe canine)

Alors voilà, les cops ont bien compris qu'il y avait eu corruption. Ils ont bien coffré Carero mais au pire, il écope de corruption.... pour le reste, ils n'ont pas la mallette, par l'argent, pas le plan avec les empreintes. Nib. 2-3 ans de taule et Carero refait surface avec une envie folle de pourrir la vie des cops. Giovanna est inculpée de tentative d'abus de biens sociaux et de tentative de déprédation de biens privés. Elle s'en sort avec quelques semaines de sursis. Son pète maintient son projet à la commission. Le SAD, d'une main crispée, reprend le dossier et commence une discrète opération de nettoyage du commissariat de Little Italy. Les cops vont avoir une cote un peu en baisse à Little Italy.

Le juge Stanton félicite les cops avec un sourire amusé, monte sur l'estrade pour la conférence de presse et annonce aux caméras que le projet de la société Angel's City soutenu par le procureur Mc Connroy, a décroché le marché de réhabilitation de Little Italy. Mousseux et petits fours, s'il vous plaît. Heuuuuu... Les baisés, comptez-vous ! Les cops ont bien compris qu'il y avait un tueur tierce, mais ils sont passés à côté. Gino n'a pas eu besoin de se confesser. Verdini reste en liberté. *Bad karma, bro', bad karma !*

6.3. Jne fin « Eh là qui va là ? Inspecteur gadget... » (Electro rilette)

Vos cops n'ont rien capté... Ils n'ont même pas réussi à remonter jusqu'à Carero.

Le juge Stanton engueule les cops, monte d'un pas nerveux sur l'estrade pour la conférence de presse et annonce aux caméras que le projet de la société Castle SA de Richard Castiglione, a décroché le marché de réhabilitation de Little Italy. Faites péter le champ et le caviar, c'est la tournée de Castiglione. Il va pouvoir se présenter aux prochaines élections municipales. Le SAD se déchaîne sur le commissariat de Little Italy. Les cops devront y faire un profil très très bas. Une douleur dans le bas du dos peut-être ? Oui, c'est un tronc d'arbre !



FIN DE CODE BLEU

Après ce scénario, vous pouvez disposer comme bon vous semble de Giovanna Castiglione.



6.4. L'avenir de Little Italy ?

Si c'est le projet de réhabilitation du procureur Mc Connory qui l'emporte, le visage de Little Italy va juste subir un petit lifting de façade. Les artères les plus proches de Broadway avenue seront rénovées, pour lui donner le même look que les immeubles d'affaire de New Downtown. On commencera également à vouloir bâtir des zones résidentielles pour cadres. Six mois après les élections les travaux seront stoppés... Les équipiers et les néo-coriéonnais reprendront leur terrain de jeu, bien à l'abri derrière leur paravent de buildings de luxe. Personne ne viendra plus les embêter avant un bout de temps.

Si c'est le projet de Castiglione qui passe, de deux choses l'une :

- L'immeuble des néo-coriéonnais est encore debout. Au bout de quelques semaines après le début de la campagne électorale, Richard Castiglione, harcelé par la presse, est obligé d'avouer qu'il ne peut pas mettre en pratique son projet de « kiosque social ». Il dégringole immédiatement dans les sondages.

PNI : Néo-coriéonnais type

Carrure	2	Charme	1
Coordination	3	Education	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie : 14
Jet d'encaissement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme de contact 6+ [couteau]
- Arme d'épaule 5+ [Lupara Bianca]
- Arme de poing 6+
- Athlétisme 5+
- Corps à corps 5+ [coups]
- Discrétion 3+
- Intimidation 5+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -1
- Froid 0
- Poli +1
- Amical +2
- Affinité et déficience : -

Informations disponibles

- Activités criminelles des équipiers -2
- Activités criminelles des néo-coriéonnais -1

Matos

- Lupara Bianca
- Arme de poing au choix
- Couteau

- L'immeuble des néo-coriéonnais a été rasé. Richard Castiglione rachète le terrain à l'évêché pour une bouée de pain. Il construit à la place son centre social et installe les premiers kiosques sociaux. Des SDF vont se mettre à disparaître... Mais ça, c'est une autre histoire (au boulot, très cher MJ).

Une dernière chose toutefois. Alors que Richard Castiglione sera en pleine campagne électorale et caracolera dans les sondages, le juge Stanton saisira la cour de justice de Californie et intentera une procédure pour corruption. Deux membres de la commission de réhabilitation seront inculpés et témoignent contre Richard Castiglione. Bye bye la mairie !

L'AFFAIRE RELLY ANDERSON :

Si les cops sortent Relly de ce guépier, ils gagneront un indic dans South Central et éviteront une vendetta sans fin entre Crips de South Central et néo-coriéonnais de Little Italy. Si Relly est tué par les néo-coriéonnais, ceux-ci gagneront quelques semaines de paix apparente. Puis durant une semaine des attentats meurtriers viendront décimer les néo-coriéonnais. De quoi bien faire marcher la presse !

PNI : Equipier type

Carrure	4	Charme	1
Coordination	3	Education	2
Perception	3	Sang-froid	3
Réflexes	2		

Points de vie : 22
Jet d'encaissement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme de contact 6+ [matraque]
- Arme d'épaule 5+ [fusil d'assaut]
- Arme de poing 4+
- Athlétisme 7+
- Conduite 5+ [voiture]
- Corps à corps 5+ [immobilisation]
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -1
- Inquisiteur 0
- Froid -2
- Poli +2
- Amical +1
- Affinité et déficience : ils détestent les homos et les néo-coriéonnais

Informations disponibles

- Activités criminelles des équipiers -1

Matos

- Arme de poing au choix
- M16
- Matraque/batte

BNJ : Insane Crips Type - G-Style

Carrure	3	Charme	2
Coordination	3	Education	1
Perception	2	Song-troid	3
Réflexes	2		

Points de vie : 19

Jet d'encassement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme de contact 6+ [couteau]
- Arme de poing 6+
- Athlétisme 5+
- Conduite 4+ [voiture]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Intimidation 4+
- Tir en rafales 7+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +1
- Inquisiteur +2
- Froid 0
- Poli -2
- Amical -1
- Affinité et déficience : G-Style

Informations disponibles

- Prostitution et drogue -2
- Gangs de South Central -2

Motos

- Colt Terminator 031
- Couteau

Samovar Party !

Tant qu'il reste de la vodka, c'n'est pas fini.

1. Le port, les dockers et les syndicats

Toute la côte californienne accueille des ports et des marinas, de différentes tailles. Mais le port principal, celui où se déroule l'essentiel du trafic maritime et du fret se trouve à l'est de Palos Verdes. Les docks voient transiter chaque jour des milliers de tonnes de marchandise, des dizaines de cargos et tankers... Bref, les docks forment le troisième (je sais normalement, on en a que deux) poumon économique de LA, avec la route et l'aéroport. C'est donc un enjeu politique de première importance.

Là travaillent aussi des milliers de dockers. Ce sont souvent des gens issus des dernières vagues d'immigration. Ils n'ont que leur force de travail pour subvenir à leurs besoins. Russes, Pakistanaï, Chinois, Brésiliens, Africains... Ils sont tous différents par leurs origines et leur culture. Il existe toutefois une chose qui les rassemble tous : leur syndicat. C'est lui qui s'occupe de légaliser leur situation, fournit des aides et des assurances. C'est lui aussi qui garantit leur travail et défend leurs droits... Eux qui jusqu'alors avaient dû bien souvent se débrouiller tout seuls et par leurs propres moyens. C'est aussi la première communauté à laquelle ces personnes sont rattachées au sein de la Californie. Autant dire que pour tous ces dockers, leur syndicat est comme une deuxième famille. Alors, quand le syndicat dit quelque chose, on obéit volontiers. Les docks sont un enjeu économique ET électoral.

Pas une marchandise ne peut sortir du port sans qu'un docker ne pose la main dessus. Tous les dockers sont syndiqués. Imaginez maintenant le pouvoir d'un syndicat. Les syndicats font la loi sur les docks. Quoi de mieux alors pour un criminel que de prendre possession de la loi. En phagocytant les syndicats, les mafieux s'accaparent le contrôle des marchandises. Ils peuvent en bloquer certaines, en faire disparaître d'autres ou les faire discrètement transiter dans le cas où elles seraient illégales.

Novembre, c'est le mois des élections des hauts dirigeants dans les syndicats de dockers. Chaque syndicat est formé de plusieurs sections (sortes d'unités syndicales, chargées d'un secteur précis). Il y a environ une vingtaine de sections syndicales par syndicat. Chaque section vit en totale autonomie la majeure partie du temps : les syndiqués de chaque section élisent des délégués (ou secrétaires) chargés de la gestion de la section. C'est souvent à cet échelon que se font élire les mafieux. Mais une fois par an, les délégués se réunissent pour élire les hauts dirigeants du syndicat : le secrétaire général et son bureau. C'est eux qui vont donner les grandes orientations politiques du syndicat comme par exemple une grève générale pour la défense des acquis sociaux des dockers, avec blocage des marchandises sur le port... Enfin ça c'est le prétexte pour cacher des tractations beaucoup moins philanthropiques négociées par les syndicats : bloquer des denrées périssables, des matières premières en attente, des lots urgents pour les rendre moyennant bakchich ou négocier le retour à une activité économique normale. Car ce sont également eux, ces hauts dirigeants syndicaux, qui seront les interlocuteurs des autorités municipales et étatiques. « Vous voulez que cesse le blocus du port ? Aboulez les subventions et la petite enveloppe de dollars qui va bien ». Et grâce à une intervention du maire en place, qui en ressortirait tout auréolé de gloire, la situation redeviendrait normale. Et les sondages grimperaient en flèche et les votes des dockers iront à qui de droit. Le bonheur !

L'autre avantage d'une grève générale des dockers, c'est que ça fait grimper le cours de la came, bien cachée dans les docks... Et ça, ça rapporte encore plus de fric aux mafieux des syndicats !



Seulement voilà, le chantage habituel pré-électoralo-municipalesque n'aura peut-être pas lieu. Pourquoi ? (Vous êtes un peu curieux, je trouve). Parce que cette année, les hauts dirigeants risquent de changer d'accent. En effet, les derniers bureaux politiques des syndicats de dockers étaient jusqu'à présents tenus par des Vor V Zakone. Or, les équipiers de la Cosa Nostra font un retour en force. Même s'ils sont encore minoritaires, les quelques délégués de the Outfit ont une telle aura qu'ils pourraient bien détrôner les Russes ! Et la semaine où vos PJ vont devoir enquêter sur les docks est justement celle où l'on va élire les délégués des sections qui formeront les nouveaux bureaux de dirigeants des syndicats de dockers. Gros bras Vory contre grandes gueules de la Cosa Nostra ? Le match est ouvert.

2. La scène du crime

Lorsque les cops arrivent au boulot, Mc Clure ne peut s'empêcher de leur sourire (attention, vu le faciès du bestiau, on peut penser que c'est une grimace). Il ne dira pas

un mot désagréable, pas une vanne, rien. Pas besoin d'être Sherlock Holmes pour comprendre que c'est mauvais signe. Dans son aquarium, le lieutenant fulmine devant un monceau de gobelets de café broyés par une main anxieuse. « Ah, vous voilà. Bon je vous passe ce dossier à traiter en priorité. On a retrouvé trois types butés cette nuit dans un entrepôt du port. Deux d'entre eux sont des dockers, d'anciens taulards soupçonnés d'appartenir aux équipiers... ça vous connaît les mafieux depuis Little Italy ? Hein ? Parfait. Je veux des résultats rapides parce qu'on risque d'avoir une putain de grève sur les bras... Autant vous dire que je reçois des appels du bureau du procureur et de la mairie toutes les heures... Alors résolvez-moi ça illico presto que nos « amis » me lâchent l'appareil uro-génital... Sinon, vous finirez votre carrière à pétrir de la pâte à pizza à la cantine ! » Le téléphone se met à sonner, le lieutenant se masse le front, soupire et fait un signe impérieux qui signifie « barrez-vous ». Les cops entendront juste un « Oui monsieur le substitut... » avant que la porte de l'aquarium ne se referme sur leur dos.

Les cops n'auront pas de difficultés à trouver l'entrepôt en question, sur les docks ouest. Une foule de dockers s'y presse et une unité anti-émeute entoure le bâtiment. Une fois à l'intérieur, les cops seront accueillis par le sergent du LAPD, proche de la retraite. C'est lui qui a découvert les corps lors d'une ronde, vers 4h du mat. Il a été attiré par les lumières dans l'entrepôt. Avec son collègue, ils sont entrés et ont découvert les trois cadavres. Ils ont aussitôt appelé le central. Les premiers dockers sont arrivés à 6h du mat... et la nouvelle s'est répandue. À 8h, il a fallu faire venir la brigade anti-émeute pour réussir à verrouiller le périmètre et empêcher les dockers de venir perturber l'enquête. Il faut dire que les hommes sont un peu excités. Le légiste et les gars du labo ne vont pas tarder à arriver. En attendant, les cops peuvent se livrer à leur inspection de la scène du crime.

Deux des cadavres, genre armoires à glace, sont étalés l'un à côté de l'autre :

Jimmy « Soprano » Garini et Pauli « Fists » Onani. Ils sont connus pour leur appartenance à la 2^e section ouest des dockers, dite section de Palos Verdes à cause de la proximité du quartier, tenu par Jackie Mancuso, un ami de Giuseppe Granbinio. Ils se sont fait plomber avec du gros calibre : deux balles pour Jimmy et quatre pour Pauli.





LE VERDICT

DU LÉGISTE ET DU LABO

Les deux mafieux ont été liquidés par un Hellfire, le type non-identifié par du calibre 38. Sur les mains des deux mafieux, des traces de poudre, aucune sur la main droite de l'anonyme. La main de l'inconnu a été tranchée *post mortem* par une hache. Autre petit détail rigolo : le corps du type non-identifié présente de légères brûlures, comme des coups de soleil... sauf que ce sont des radiations qui ont provoqué cela. Les traces de sang éloignées des autres cadavres proviennent d'une quatrième personne : Charlie Hoffa !

L'autre cadavre, distant d'une dizaine de mètres, est habillé d'un costard. Il a néanmoins un physique d'achète. Il a pris des bastos d'un plus petit calibre que ses copains. Sa main gauche a été coupée net. On leur a tous piqué leurs papiers.

Un jet de Scène de crime / Perception (1) réussi permettra de se rendre compte des choses suivantes.

Marge de réussite de 0 : au vu du sang, on a coupé la main du type non-identifié juste après sa mort. Si on observe la crispation des mains des deux équipiers, ils devaient tenir des armes de poing.

Marge de réussite de 1 : des marques d'huile, d'essence et gomme prouvent qu'il y a eu un passage récent de deux camions. Des marques de peinture blanche sur des caisses peuvent laisser penser qu'un des deux camions était blanc. La coiffure et l'allure générale du type non-identifié font penser qu'il était militaire. Son costume vient d'un magasin de Moscou. Il y a d'étranges traces de sang (des gouttelettes), qui ne semblent pas appartenir au gars non-identifié et qui disparaissent au niveau des camions.

Marge de réussite de 2 : si on compare la disposition des corps, on peut se dire que les deux équipiers ont tiré sur le type non-identifié, situé en face d'en eux, avant de se faire eux-mêmes descendre par une troisième partie.

Alors que le légiste et le labo arrivent enfin sur les lieux du crime, un début d'émeute se produit. Un homme parmi les dockers les excite en accusant la police d'être complice des agissements délictueux de membres hauts placés du syndicat.

Si les cops réagissent assez vite pour éviter la bagarre et prennent, diplomatiquement, le tribune à l'écart, celui-ci se calmera aussitôt. Il se présentera comme étant Jackie Mancuso, le secrétaire de la 3^e section ouest du syndicat DUC (Dockers United of California). Jackie expliquera aux cops que ses hommes se sont fait descendre par les hommes de mains de Genko Harienko, dirigeant la 1^{re} section est, avec l'appui des dirigeants « corrompus par la mafia russe ». Pour Jackie, c'est un crime « politique ». Jackie n'explique pas autrement la présence de ses hommes que par « on les a attirés dans un piège ». Et le

« non-identifié » ? Il ne connaît pas. De plus Jackie révèle qu'un de ses hommes, Charlie Hoffa, manque... Il aurait peut-être été enlevé.

Étudier le dossier (Bureaucratie / Sang-froid (1)) des deux équipiers n'apportera pas grand-chose. Les deux hommes ont commencé une carrière de cambrioleurs et de receleurs, avant de se faire épingle. Ils ont pris trois ans fermes. Puis, à l'intérieur de la prison, ils ont fait connaissance avec des membres de la famille Granbinio. Ils ont été initiés dans la famille des équipiers, puis ils sont entrés, il y a deux ans au syndicat. Depuis ils ont été impliqués dans diverses affaires (coups et blessures, vol en entrepôt, trafic de drogues) mais ils ont à chaque fois été relaxés : ils avaient des alibis en béton fournis par les autres syndicalistes. Le dossier de Jackie, leur chef, est du même acabit. Un jet réussi de Bureaucratie / Sang-froid (2) leur permettra d'apprendre qu'avant d'être syndicaliste, il était racketteur et proxénète. Il a d'ailleurs fait de la taule pour cela, mais y'a prescription. Depuis qu'il bosse dans la famille Granbinio, il n'a jamais plus été inquiété.

Si les PJ font des recherches sur le sus-dit, Genko Harienko, ils ne trouveront rien à moins de faire un jet de Bureaucratie / Sang-froid (2) avec une marge de réussite de 2 : ils découvriront alors dans un très vieux papier des douanes que Harienko avait été arrêté avec des faux passeports russes et des armes, en compagnie de Khalil Berkhan. Les deux hommes auraient expliqué qu'ils étaient des Tchétchènes en fuite, des soldats enrôlés de force, demandant l'asile politique. L'affaire a été classée sans suite... De là à ce qu'il ait eu corruption, il n'y a qu'un pas. Le dossier Berkhan est beaucoup plus juteux (Bureaucratie / Sang-froid (2) marge de réussite de 0) : il a été soupçonné de nombreuses fois de proxénétisme et de recel. On a jamais réussi à garder un seul témoin pour l'amener devant une cour de justice.

Pour le macchabée manchot, l'affaire s'annonce longue et difficile : après un jet réussi de Bureaucratie / Sang-froid (3), on est certain qu'il ne figure dans aucun fichier de l'État de Californie (énervant non ?). Immigration, casier judiciaire, permis de conduire, service militaire, dossier médical... Rien. Il n'existe nulle part. C'est donc un étranger qui est entré illégalement. Il faut alors lancer des requêtes de recherches à un niveau international. Et ça y va du feuillet saumon XB32Z44 et du feuillet bleu YU5643 à Interpol, à la CISA, OCOB et DEA. Un jet de Bureaucratie / Éducation (3) réussi permettra de savoir que :

Marge de réussite 0 : l'homme est le capitaine Youri Stankovitch, de l'armée de terre russe. Il est soupçonné par l'OCOB et Interpol de faire partie de l'Organizatsiya.

Marge de réussite 1 : Interpol le suspecte très fortement de participer à un vaste réseau de trafic d'armes volées aux militaires.

Marge de réussite 2 : le CISA vous apprendra que Youri était en poste sur un ancien site abritant des silos nucléaires à la frontière chinoise, maintenant reconverti en labo de recherches ultra secret.

Voilà. Voilà. Voilà.



Clandestins I

Alors qu'ils planquent sur les docks, les cops découvrent une filière de travailleurs clandestins. Ce sont des Philippins. Ces hommes sont chargés dans un camion de chantier et emmenés sous bonne garde, par des mafieux russes, sur l'ancien site d'une usine de retraitement de déchets chimiques. Là, ces pauvres gars vont trimer jusqu'à l'épuisement pour nettoyer le site afin d'y reconstruire un ensemble commercial. En potaageant dans cette boue chimique, certains vont contracter des maladies de peau, pulmonaires ou nerveuses avec des séquelles graves. Puis on va les rebalancer dans les cales d'un cargo, pour en reprendre des plus « frais ». Pendant tout leur séjour, les travailleurs philippins subissant en outre les mauvais traitements de leurs gardiens, des brutes de la mafia russe.

Accroche : les cops assistent à un échange de clandestins qui reportent dans un cargo, tandis que des nouveaux arrivants sont embarqués dans des camions, sous la surveillance d'une dizaine de mafieux armés de fusils. Si les cops interviennent à ce moment-là, c'est le carnage. S'ils suivent le convoi des clandestins « frais », ils aboutiront sur le site de l'usine chimique.

Dénouement : les cops peuvent intervenir avec une équipe du SWAT pour « libérer » les clandestins et arrêter leurs gardes chiourmes. Les clandestins seront renvoyés dans leur pays par charter... Sans un sous et sans traitement médical pour les malades.

Scénario + 1 : les cops peuvent décider de remonter la filière plus loin que les posseurs et les gardiens, les gros bonnets de la mafia russe. Ils peuvent aussi décider de s'intéresser aux commanditaires, les compagnies immobilières à la base du projet de centre commercial. Ils tomberont alors sur une famille de Old Ones de la Casa Nostra.

3. Roulé sous les aisselles !

Dans un premier temps, les cops vont sans doute secouer les puces des types qu'ils ont sous la main. Qui les en blâmerait ? Pas moi.

Leur premier geste va sans doute consister à aller fouiner autour de Jackie Mancuso. Les locaux de la section Palos Verdes sont à moitié rongés par la grey plague et les canalisations sont remplies d'algues rouges. À l'intérieur, c'est l'effervescence quelle que soit l'heure du jour et de la nuit. Des hommes fabriquent des banderoles, éditent des tracts, un poste informatique crée un site web et une campagne d'e-mailing pour avertir les médias... Véritable ambiance de guerre, c'est une grève qu'on prépare.

Mais pour quel motif ? La corruption des syndicats ! Étonnant non ? Enfin, la corruption des hauts dirigeants du syndicat ! Et oui, c'est un schisme au sein du DUC.

Pas facile de capter Mancuso dans tout ce bordel : il va de manifs au siège en cellules de crise à la capitainerie, d'assemblées générales en piquets de grève. Bref, il est indispensable. Pas question de l'embarquer pour un interrogatoire (encore faut-il un mandat... Qu'on ne leur délivrera pas).

Si les PJ tentent l'expérience, ils déclencheront immédiatement une émeute. S'ils réussissent à embarquer tout de même Jackie, ils ne seront pas encore arrivés qu'une meute d'avocats sera là. Ainsi qu'un représentant de la mairie, pas content du tout du tout de ne plus avoir de médiateur dans le conflit des docks. On relâchera aussitôt Jackie et les cops écopent d'un blâme. *Life is a bitch!*

Une perquisition ou une fouille du local apportera le même type de réponse : émeute, avocats, blâme. Faites bien sentir à vos joueurs qu'ils sont sur un terrain politiquement miné.

Si les PJ se contrôlent et arrivent à capter l'attention de Jackie Mancuso, entre deux manifs, tout en restant courtois (travailler plutôt en Rhétorique et Intimidation et avec une marge de réussite d'au moins 1), excédé, il finira par lâcher : « trouvez Charlie Hoffa plutôt que de me casser les noix ! ». Point barre.

Alors bien sûr, les PJ vont sans doute commencer un début de déprime ou un syndrome Caliméro (Bouh... On ne peut rien faire... Ce n'est pas juste). Ils peuvent alors décider de passer outre la légalité et fouiner tout de même dans les locaux (sans doute en se faisant passer pour un syndicaliste ou ce genre de chose). Une fouille des bureaux de Mancuso bien menée (en clair, ne facilitez pas trop la tâche des joueurs) permettra peut-être aux cops de mettre la main sur une liste de cargos battant pavillons du Libéria, qui ont tous transité par la Colombie et qui ont fait une escale d'une nuit à LA... près des entrepôts des docks ouest. Comme c'est bizarre ! Autre chose rigolote sur laquelle les cops peuvent tomber : une feuille d'impôts locaux de la section. En plus de l'immeuble, la section est propriétaire d'un entrepôt sur les docks nord.

3.1. Tonnerre de Brest,

moule à gaufres, bachi-bouzouks...

À la capitainerie, les cops pourront glaner quelques infos intéressantes.

Un jet d'Informatique / Sang-froid (2) leur permettra d'accéder au fichier central des cargos du port. Ils pourront alors découvrir que le cargo l'Ernesto, qui était à quai sur les docks à côté de l'entrepôt des meurtres, n'a fait escale qu'une nuit : il est arrivé en fin de journée, de Colombie, et est reparti au petit matin, pour San Francisco. Un autre cargo, le Nicolas II, qui est amarré deux docks plus loin, venait de Russie. Il a jeté l'ancre pour une semaine.

Une marge de réussite de 1 permettra aux cops de se rendre compte qu'un cargo colombien par semaine fait escale au même emplacement, une nuit également, depuis six mois.

Une marge de réussite de 2 rendra évident le fait qu'il se passe le même phénomène avec d'autres cargos colombiens, sur un des docks est... À côté des locaux de la section est du DUC, tenue par Marienko.



Si les cops enquêtent auprès de l'équipage du Nicolas II, avec un bon traducteur de Russe et une poignée de billets, ils apprendront que le cargo a, discrètement, débarqué deux passagers et deux caisses avant le passage des douanes. Ces deux passagers ont embarqué à Vladivostok, avec leurs grosses caisses. Pour les membres de l'équipage du Nicolas II, les deux types étaient des militaires. Si les cops demandent à parler au capitaine, on leur répondra qu'il est à l'hôpital avec quatre autres membres d'équipage, ceux-là même qui ont débarqué les caisses le soir en arrivant à LA. Un tour à l'hôpital, pour visiter le capitaine et ses hommes... On leur refusera l'accès à la chambre : ils sont en quarantaine. Ils ont tous d'étranges brûlures sur les bras et des diarrhées avec des pertes de sang... Comme s'ils avaient subi une légère irradiation. Ces hommes sont trop malades pour subir un interrogatoire quelconque.

3.2. Le capitalisme, c'est l'exploitation de l'homme par l'homme... Le syndicalisme, c'est le contraire !

Les cops vont forcément, à un moment ou un autre, aller voir Genko Harienko. Dans ce cas de figure, ils trouveront la même ambiance de fourmilière dans les locaux de la section est que dans la section ouest de Mancuso. Il y a par contre notablement plus de gros bras dans la baraque. À l'inverse de son rival, Harienko arbore un calme olympien et une disponibilité maximale. Avec son accent russe à couper au sabre de cavalerie, Genko jouera les hôtes modèles, invitant les cops à partager un thé autour du samovar syndical. Il répondra à toutes les questions en sirotant sa boisson. Pour lui toutes les accusations dont il fait l'objet ne sont pas fondées. Et surtout, argument, suprême, quel serait le mobile du triple meurtre ? Quel intérêt a-t-il de déclencher une guerre avec une autre section ? Pourquoi en garder un prisonnier ? Si les PJ laissent tomber l'histoire des trois dockers rivaux et posent des questions sur le cadavre manchot, un jet réussi de Psychologie / Perception (1) fera comprendre aux cops que Genko est ennuyé. Mais il ne dira rien de plus.

Si les cops retiennent le coup de l'interrogatoire au poste, tout comme pour Mancuso, ils se heurteront à une fin de non-recevoir municipale, un mur d'avocats en pleine guerre et un blâme dans la tronche.

Une fouille discrète du bureau d'Harienko n'apportera rien. En effet Genko n'est que la marionnette de son *pakhan*, Khalil Berkhani, chef du gang des CC boys. C'est lui qui détient toutes les informations compromettantes. Le seul talon d'Achille du gang, c'est l'entrepôt secret en dessous des locaux. Une perquisition et c'est la caverne d'Ali Baba de la came et des armes qui s'ouvrira aux cops. De quoi coffrer tout le monde. Berkhani en a conscience, alors toutes les nuits, il fait évacuer une partie du stock. Si les PJ se planquent deux nuits de suite, ils tomberont forcément sur le ballet des coffres et paquets

sortant de l'immeuble syndical, pour être chargés dans des camionnettes et déchargés dans divers petits entrepôts dans Staline Town.

Si les cops sont des adeptes de la manière forte, les hommes de Berkhani n'hésiteront pas à défouailler pour couvrir leur fuite.

Si les cops ne sont pas discrets, Berkhani ira à leur rencontre accompagné de trois ou quatre gardes du corps. Il leur demandera d'abord de couper leur combiné radio-caméra. Puis il proposera un deal : leur silence et non-intervention contre des infos. Si les cops refusent, Berkhani sourira puis essaiera de buter le cops le plus proche de lui, tandis que ses hommes déclencheront un feu d'enfer sur les autres membres de l'équipe. Ils tenteront par tous les moyens de tuer les cops.

Si les PJ acceptent le deal, Berkhani leur confiera que son gang n'est pour rien dans la tuerie. Bien au contraire : le manchot qui est mort était un « partenaire commercial » venu lui livrer un colis. Malheureusement, ses hommes sont arrivés trop tard pour la livraison. Ils sont tombés sur les trois cadavres. Charlie Hoffa n'était pas présent. Pour Khalil, c'est une troisième bande qui a fait le coup. Et ils sont tombés en prime sur les équipiers de Granbinio. Mais qui est cette « troisième bande » ? Mystère. Berkhani n'en dira pas plus.

Si les cops réussissent à embarquer Khalil au poste et l'interrogent plus « sérieusement », ils pourront apprendre ceci :

Marge de réussite de 0 : ce n'est pas lui déient Charlie Hoffa. Le manchot mort est un militaire russe qui devait ramener un cargaison, que le gang de Khalil devait uniquement transporter jusqu'à son acheteur final.

Marge de réussite de 1 : la cargaison en question, c'est un réacteur de missile nucléaire. Le militaire russe ne devait pas venir seul, il devait être accompagné par son aide de camp.

Marge de réussite de 2 : l'acheteur final n'est autre que la mafia irlandaise. Mais Berkhani n'a pas de nom : son interlocuteur est anonyme.

Marge de réussite de 3 : le réacteur devait être livré avec une charge nucléaire. Elle était transportée dans une mallette hermétique, attachée au poignet du militaire russe par une paire de menottes. L'aide de camp devait également porter un autre matériel... Un truc expérimental destiné à un autre acheteur, connu seulement du militaire russe. Berkhani a rencontré son interlocuteur de la mafia irlandaise, pour lui annoncer qu'il ne pourrait pas livrer la cargaison convenue. C'est un grand type aux longs cheveux roux, couvert de tatouages d'inspiration celtique.

3.3. Cela ne nous arrange pas à cause de l'argent

Si les cops traînent trop du côté des entrepôts appartenant à la section de Mancuso, ils finiront par rencontrer Giuseppe Granbinio (*one more time*). Le capo des équipiers invitera les cops à venir déjeuner avec lui. Il les emmènera





ET SI LES PJ ACCEPTENT LE MARCHÉ DE GRANBINIO ?

Contrairement à toute attente, si les PJ livrent la drogue volée à Granbinio, ce dernier respectera sa part du marché. Il expliquera comment Harienko se fait livrer sa drogue et indiquera la date de la prochaine livraison. Il omettra cependant de mentionner que c'est un membre de la capitainerie, un respectable fonctionnaire que Granbinio arrose plus qu'Harienko, qui lui a filé le tuyau.

Granbinio, si sa première expérience a réussi, offrira par la suite d'autres renseignements aux cops. Petit à petit, il cherchera à les corrompre.

Si les personnages ne respectent pas leur part du marché, c'est-à-dire qu'ils prennent l'info sur le camion mais ne livrent pas la dope, Granbinio les dénoncera au SAD. Qui joue avec le feu se crame les pinceaux (proverbe sicilien).

dans un petit restaurant de fruits de mer, pas loin des docks. Il leur dira de laisser leur combiné-radio caméra au vestiaire. Tout en dégustant un homard (qu'il conseillera aux cops avec les calamars), Giuseppe leur confiera qu'il a besoin d'un petit service. Bien sûr, c'est donnant-donnant. Giuseppe et ses hommes ont perdu... hum... un chargement. Enfin Jimmy, Pauli et Charlie n'ont jamais pu livrer ce chargement. Giuseppe pense que ses hommes sont tombés dans un traquenard alors qu'ils réceptionnaient le colis. Bon, c'est con pour ses gars, mais ce qui est con, c'est pour le type à qui ils devaient faire la livraison : il est tout énérvé parce qu'on ne l'a pas livré et c'est Giuseppe, qui avait garanti la livraison, qui va devoir rembourser. Alors, si les cops mettent la main sur le colis et le redonnait à Giuseppe, ce serait sympa. En contrepartie, Granbinio leur indiquera comment coincer Harienko pour trafic de dope et leur filera de quoi partir en vacances aux Caraïbes. Un pot-de-vin ? Naanan, plutôt un acte citoyen d'homme qui cherche à faciliter la tâche et à soulager le fardeau des policiers.

Si les cops acceptent, Granbinio leur fournira la description du camion volé par les assassins de ses équipiers : un vieux camion de déménagement blanc, avec un logo rouge « *Italians do it better* » et un graph d'une statue d'empereur romain soulevant un piano. Cela passe difficilement inaperçu... même à LA. Il leur indiquera également l'immatriculation : IDJB 33.

Il n'est pas question d'enregistrer quoi que ce soit de cette conversation dans ce restaurant : il est équipé d'un brouilleur de son dissimulé dans le plafond (ce qui explique l'aisance avec laquelle Granbinio s'adresse aux cops). Si vos cops filment la scène, ils n'auront malheureusement pas de son. Si un petit malin suggère la lecture sur les lèvres, Granbinio a

malheureusement toujours un bout de homard dans la bouche qui rend impossible toute transcription fiable. Bien essayé, mais Giuseppe est un sacré filou... Syndrome Caliméro, le retour : s'il te plaît MJ, ne faiblis pas !

Si les personnages retournent sur les lieux du crime le lendemain de leur première inspection, ils découvriront qu'ils ne sont pas les seuls à chercher. Un homme rôde sur le dock ouest. C'est un type étrange. Il s'appelle Paddy Donahue, il porte un pantalon de treillis à dominante bleue, un T-shirt Protex, des tatouages tribaux au design celtique sur les bras et les jambes, une longue natte rousse et une barbe de la même couleur. Il ne cherchera pas à être discret. Bien au contraire, il se frotte littéralement des cops. Il se contente de filmer les lieux avec une caméra. Si les cops l'abordent, il sortira une carte de presse. Il répondra sans s'énervier à toutes les questions, en racontant qu'il est journaliste free lance et qu'il s'intéresse au triple meurtre.

Si un des cops examine sa caméra, il découvrira peut-être, en actionnant le bon bouton, (Informatique / Coordination (2) avec une marge de réussite de 2) un filtre étrange : tout ce qu'on filme apparaît à divers degrés de bleus, sauf un étrange halo rouge incandescent qu'on distingue de part et d'autre de la scène du crime. Ce halo disparaît au niveau des traces de sang de Charlie Hoffa. Pfff !

Paddy jouera la comédie et s'étonnera de cette « nouvelle fonction » sur sa caméra. Les jours suivants, les cops reverront Paddy filmer tout ce qui bouge sur les docks : les manifs, les syndicats, les locaux... Tout. Puis, au bout de deux jours, Paddy disparaîtra des docks.

Si les personnages tentent de se renseigner sur lui (Bureaucratie / Sang-froid (2)), ils ne trouveront rien de marquant sur Paddy Donahue. C'est un journaliste free lance qui vit à Venice Beach. Une marge de réussite de 2 permettra de se rendre compte qu'il existait un Paddy Donahue, qui naît le même jour que celui des docks mais qui est mort il y a quelques... C'est donc une fausse identité. Au domicile de Paddy, les cops trouveront des armes (une collection de pistolets-mitrailleurs et des armes anciennes celtiques), une tenue NBC, un compteur Geiger, un caisson d'isolation totalement hermétique pour matériel nucléaire et chimique. Ils tomberont également sur une fiche décrivant le pedigree de Youri Stankovitch et d'un autre officier, le lieutenant Sokolov.

Une fois que les cops auront terminé leur inspection et qu'ils ressortiront de l'appart, ils enclencheront un mécanisme de mise à feu d'une bombe placée dans le parquet et reliée à la porte d'entrée, qui ravagera l'endroit. À moins que les cops ne réussissent un jet d'Instinct de flic / Perception (2) avec une marge de réussite de 2 ou un jet d'Électronique / Perception (2) avec une marge de réussite de 2 également, ils ne s'apercevront pas que l'appartement est piégé. Un jet d'Électronique / Coordination (2) permettra de désamorcer la machine infernale. Sinon KA-BOUMMM. Plus une trace de Paddy et son équipement : c'est le but premier de la bombe... Tuer les personnes qui se sont introduites dans les lieux est accessoire. Mais attention aux dommages collatéraux pour les cops tout de même (évitée de tuer vos personnages



PADDY L'HOMME QUI VENAIT DE L'IRA

Irani Donahue est un ancien membre
de l'IRA reconverti dans le mercariat.

De son passé de terroriste, il ne reste rien : Paddy (qui en réalité ne s'appelle pas Paddy) en a effacé toutes les traces. Il a même assisté à son propre enterrement.

Il travaille aujourd'hui occasionnellement avec ses anciens amis du Shamrock's Club. Paddy est non seulement terroriste, mais c'est aussi un expert en armement nucléaire. Et ses amis lui ont justement demandé de prendre livraison d'un réacteur de missile nucléaire. Bagatelle pour Paddy, sauf que Berkhani lui a annoncé que le réacteur en question a disparu sur les docks ouest. Pour lui, une seule façon de remonter la piste du réacteur : suivre les radiations. Seulement, celles de l'entrepôt sur les docks se terminent avec le camion. Par contre elles sont inhabituellement fortes pour des traces nucléaires. Pour Paddy, c'est limpide. La pile nucléaire du réacteur a une fuite. À ce rythme-là, la pile peut contaminer un quartier en quarante-huit heures. Paddy se dit qu'un des malfrats qui ont fait le coup finira bien par se repointer dans le coin... Alors il filme tout le monde sur les docks, en cherchant quelqu'un qui dégage un fort halo rouge incandescent. Puis, en le suivant, il retombera forcément sur la source de radiation. COFD. Au bout de deux jours, sa tactique portera ses fruits : il tombera sur Basil Petrov qui le mènera aux Cosaques.

mais n'hésitez pas à punir ceux qui auraient manqué de prudence - 4 dés de dommages et une surdité partielle jusqu'à la fin du scénario). Voir pas collatéraux du tout s'il reste un cop's à l'intérieur. Paddy sera immédiatement mis au courant que son appart a été fouillé (la mise à feu déclenche également un appel téléphonique pour l'avertir). Il se fera alors le plus discret possible, en se cachant dans une planque de Palos Verdes (équipée du même matériel que son appart), pour éviter les cops tout en poursuivant sa mission. Il n'hésitera pas à changer de look pour tromper les enquêteurs.

4. Si vous aimez Doubitchou, vous aimez Kloug !

À ce moment de l'affaire, vos PJ ont sans doute compris qu'une bande inconnue intervenait d'une manière ou d'une autre dans l'affaire. La seule piste à suivre, si les PJ ont réussi à l'obtenir de Granbinio, c'est la description du

camion des équipiers, volé par les assassins. Munis de la description (le dessin de la statue antique et du piano) et de l'immatriculation (IDIB 33), les cops vont devoir remuer ciel et terre pour retrouver une trace de ce camion. Mais le facteur le plus important, c'est le temps qu'ils mettront à remonter la piste.

Il existe plein de tactiques possibles, par exemple ceci :

- Ils peuvent s'amuser à éprouver les vidéos des caméras de surveillance autour des docks pendant la nuit et remonter, petit à petit la piste du chemin pris par le camion. C'est très très long (sauf s'ils réussissent à mobiliser beaucoup de personnel sur le coup) et aléatoire (le camion est passé dans des no man's lands où il n'y a malheureusement pas de caméra).
- Il faut réussir un jet d'Électronique / Perception (2) avec une marge de réussite de 3 pour réussir à découvrir en une seule journée que la piste du camion s'arrête dans une zone de Little Mockba de 2 km². Une marge de réussite de 2 permettra d'aboutir au même résultat en deux jours. Une marge de réussite de 1 permettra le même résultat en trois jours. Une marge de réussite de 0 permettra cela en quatre jours. Enlever une journée si plus de dix personnes bossent sur cette tâche.
- Ils peuvent également lancer des appels à témoin aux membres du LAPD en patrouille au moment des faits, avec description du véhicule. Un jet de Bureaucratie / Sang-froid (2) avec une marge de réussite de 3 leur indiquera que cinq véhicules de patrouilles ont aperçu l'engin. Le dernier le situait dans un quartier Little Mockba. Une réussite de 2 indiquera que trois véhicules ont vu le camion, le dernier le situant près de Van Nuys. Une réussite de 1 indiquera que deux véhicules de patrouille ont vu le camion, le dernier l'ayant vu entrer dans Downtown. Une réussite de zéro indique que le camion a été aperçu sortant des docks et se dirigeant vers le nord.
- On peut évidemment mixer les méthodes et les résultats. Récompensez les solutions les plus efficaces et originales... Et ne faites pas trop durer le supplice tout de même. Toujours est-il que la piste du camion amènera les cops dans Little Mockba. Prenez un petit peu de temps pour leur décrire le quartier : une zone résidentielle morne, aux maisons basses et aux ruelles tortueuses, des babouchkas et des popes dans les rues, des maisons de thé et des chapelles orthodoxes, des enseignes en cyrillique... Et cette ambiance lourde et obsédante, comme une cuite à la vodka. Faites-leur comprendre que les cops ne sont pas les bienvenus. On leur répondra en russe. Il n'y a guère que les commerçants les plus jeunes qui ne leur seront pas hostiles... Et les flics du LAPD, trop contents de voir des visages « amicaux ». Dans cette atmosphère, il ne sera pas facile d'enquêter. Eddy Flanagan, le capitaine en charge du commissariat de ce quartier, leur expliquera que les locaux sont sans doute mis sous écoute par la mafia russe. Mais les flics du poste se mettront en quatre pour aider les cops. Ils iront secouer leurs indices en compagnie des cops. On leur servira de nombreuses rumeurs :



- Un gang de Vory cherche à écouler un gros stock de quetz en ce moment sur Little Mockba... Ça va mal se finir.
- On entend des bruits étranges, comme des râles, la nuit dans le quartier de l'église Sainte Sophie, au nord de Little Mockba. Et l'on voit des ombres étranges. Il y a des fantômes j'vous dis, ma bonne dame.
- Il y a comme une épidémie dans le quartier sud : des gens se plaignent de nausées, de vomissements... Il y a déjà une vingtaine de malades en quelques jours.

Les cops vont devoir arpenter le bitume de Little Mockba, et là, après la 56^e vodka offerte à un SDF parlant un anglais plus qu'approximatif, celui-ci leur confiera avoir vu entrer le-dit camion dans le garage à côté.

Si les cops se donnent la peine d'enquêter rapidement sur le garage, ils découvriront ce qui suit.

UN JET DE BUREAUCRATIE / SANG-FROID (1)

- **Marge de réussite de 0 :** le garage appartient à Vassili Kanderiev, un Ukrainien impliqué dans des attaques à main armée il y a une dizaine d'années de cela.
- **Marge de réussite de 1 :** Vassili est soupçonné d'appartenir à une organisation mafieuse, surnommée la Kiev's Alliance. Ces mafieux sont réputés pour leur violence. Ce groupe, basé essentiellement à Little Mockba, serait capable de nombreuses attaques sur des convois routiers en partance vers le nord. Il se lancerait maintenant dans d'autres trafics : voitures volées, drogue...
- **Marge de réussite de 2 :** Vassili Kanderiev vient d'être hospitalisé. Il présente des signes étranges de brûlures, de cancer accéléré de la peau...

4.1. Vous avez senti ?

Y'a une deuxième couche !

Bon, vous n'allez pas languir plus longtemps. Enfin voici la révélation de ce qui s'est passé la nuit du triple meurtre (enfin triple... C'est encore à voir).

Youri Stankovitch, mallette à la main et aide de camp sous le bras, vient de débarquer sur les docks. Bien sagement assis sur leur caisse, où repose leur réacteur de missile, ils attendent que les hommes de Berkhani viennent prendre livraison du colis.

Au même moment, juste à côté, Jimmy, Pauli et Charlie viennent de charger le quetz tout frais venu de Colombie qu'ils doivent livrer rapidement à leurs « partenaires » des cartels basés à LA. Ce qu'ils ignorent, c'est que la bande de Vassili Kanderiev est au courant de ce petit manège. En effet, un des membres de la Kiev's Alliance, Basil Petrov, travaille sur les docks et suit de près les activités illégales des hommes de Mancuso depuis plusieurs semaines. Et ce soir-là, Vassili a décidé de faire une razzia sur la schnouff sur le dos des équipiers.

Les trois équipiers justement vont pour se barrer dans leur jolie camionnette top ringarde, lorsqu'ils tombent sur Youri et son ami. Intrigués, ils descendent pour interroger les deux hommes, qui croient voir en eux les démenageurs



BASIL, LA MATRIOCHKA DES ESPIONS

Basil, c'est le roi des espions. Il espionne pour le compte de Vassili sur les docks, par exemple. C'est comme ça qu'il a découvert que les équipiers de Mancuso transportaient de la drogue, qu'ils allaient toujours récupérer au même endroit. Un jeu d'enfant ! Mais ce qu'ignore Vassili, c'est que Basil est aussi un espion pour le compte des Cosaques d'Iliya. C'est lui-même un cosaque qui participe aux opérations de la quatrième directive. Alors, quand il a vu l'intérieur de la mallette, il a tout de suite compris que la caisse prise sur le quel devait contenir le missile qui va au bout. Basil a donc tout de suite contacté son supérieur au sein de Baba Yaga, afin qu'il monte une opération pour faucher le réacteur et la drogue. Une pierre deux coups en quelque sorte. Puis Basil est reparti, le lendemain, pour espionner sur les quais, comme si de rien n'était... Saut qu'il est tombé sur Paddy Donahue. L'ambiance est tout de suite montée d'un cran.

tellement attendus. De là, un début d'embrouille. Les équipiers menacent les deux militaires. Charlie commence à se bastonner avec le lieutenant Sokolov. Et c'est à ce moment précis que la Kiev's Alliance a décidé d'attaquer. Faisant ni une, ni deux, les deux équipiers ont d'abord éliminé une menace potentielle, Youri Stankovitch, tandis que les Vory de Kiev crachèrent leurs premières valdas sur le duo enlacé, Hoffa et Sokolov. Puis Vassili a fini le chargeur sur Jimmy et Pauli. Profitant de la confusion, Hoffa et Sokolov sont partis (enfin se sont traînés serait le terme le plus exact) se cacher au fond du camion, dans une caisse de quetz ouverte. Tranquillement, les deux ex-enemis agonisent l'un sur l'autre. Mais Sokolov, dans un ultime geste de survie, décide de tenter le tout pour le tout, en essayant la dernière innovation de la technologie militaire russe... Mais ça c'est une autre histoire (gardez une poire pour la soif, mes agneaux). Loin des yeux, loin du cœur, en tout cas, Vassili et ses complices chargent la caisse sur laquelle se tenait précédemment Youri Stankovitch, croyant emporter une nouvelle cargaison de dope. Avisant la mallette, Vassili se dit qu'elle a toutes les chances d'abriter des espèces. Un bon coup de hache sur la main du militaire mort, on récupère la mallette et en voiture Natacha ! Et zou, à Little Mockba.

Le lendemain, quelle ne fut pas la surprise de Vassili, en ouvrant la mallette d'un coup de tournevis rageur : un tableau de commande au look star-trekien pur jus. « Engaged ! » cria-t-il avant d'envoyer la mallette en voyage intersidéral à travers le garage, à la distorsion 5. Basil s'est empressé de récupérer l'objet.

Enfin, il avait une tonne de quetz à écouler pour se consoler. Restait à trouver un acheteur. Et Vassili de rester cloîtré,

tel un dragon sur son trésor, en appelant toute la journée la moitié de la pègre de Little Mockba pour trouver son client. Et puis, au bout d'une journée ; Vassili se sent mal... Il s'évanouit, on l'hospitalise, ainsi que deux membres de son gang, travaillant avec lui dans le garage. Le médecin de la clinique, craignant un virus, désire les isoler. Avant d'être en quarantaine, Vassili a appelé son brigadier et lui a donné l'ordre de maquiller le camion et de veiller sur lui. Pendant ce temps, Basil appelle un ami : « Allô... Illya ? »

4.2. C'est le joint de culasse qu'est pété !

Avec tout ça, vos PJ vont avoir envie de visiter le garage de Vassili. Au vu de la réputation du gang, ils devraient bénéficier facilement d'un mandat et du soutien du SWAT. Le moment de pénétrer dans les lieux arrive. On sonne à la porte, on frappe : pas de réponse. Aux grands maux les grands moyens : coup de bélier dans la porte métallique, les hommes bondissent à l'intérieur et ... Rien ! Enfin si : le cadavre d'un homme en bleu de travail et un garage vide. Pas de camion ! Caliméro 3, le retour du fils maudit. Ne pas faiblir, MJ, ne pas faiblir surtout.

UN JET DE SCÈNE DE CRIME / PERCEPTION (1) DONNERA CECI :

- **Marge de réussite de 0** : l'homme est mort garrotté. À ses pieds, une plaque d'immatriculation, « IDIB 33 ». Sur un établi, dans un coin, un gros sac rempli de quetz et une série de tubes. Une hache ensanglantée est posée sous un établi.
- **Marge de réussite de 1** : on trouve des bombes de peinture rouges. On voit des tracinées récentes du même rouge sur le mur et le sol. Scotché sous un tiroir, un cahier bleu ressemble à un livre de comptabilité de

l'activité illégale du gang. On y trouve aussi tous les numéros et adresses des membres du gang.

- **Marge de réussite de 2** : toutes les plantes du garage sont mortes... Comme brûlées. Dans un mur, les cops pourront trouver une planque d'armes de mêmes calibres que celles qui ont servi à abattre les équipiers.

Nulle part ils ne trouveront de trace de Hoffa (ni de Sokolov). L'homme sur le sol s'appelle Sergueï Jevitch, un membre de la Kiev's Alliance. Il est mort quatre jours après les meurtres des docks, décédé par strangulation. Son meurtrier se tenait derrière lui, alors qu'il devait être à genoux. La hache porte le sang de Youri Stankovitch. Si on passe la pièce au compteur Geiger, ça va bipper comme une sirène de pompier un soir de quatorze juillet. L'endroit est immédiatement à isoler. C'est au CDC de prendre cela en charge et de dresser un cordon sanitaire.

Les cops vont certainement être dépités de ne pas avoir récupéré le camion. Ils vont sans doute vouloir rencontrer les hommes du gang. La moitié du gang est en quarantaine à l'hôpital pour cause d'exposition prolongée à une source de radiation. L'autre moitié a disparu dans la nature. À une exception près : Basil Petrov... Ou plutôt ce qu'il en reste.

5. Mickey, Donald et moi (Douchka Forever!!!)

À un moment ou un autre (espérons le, pas trop tard), les cops se rendront au domicile de Basil Petrov. Ce dernier habite dans une petite maison isolée des faubourgs de Little Mockba. Personne ne répondra évidemment aux

10.18

Pirates !

Les cops vont devoir prêter main-forte aux garde-côtes. Un cargo, au large du port, est victime d'une attaque de pirates. Le cargo s'est transformé en champ de bataille : l'équipage se bat sur le pont pour repousser les assaillants. Une fois qu'ils auront abordé le cargo pour soutenir l'équipage, les cops auront la désagréable surprise de se faire également canarder par ceux qu'ils sont venus aider. Et oui, le cargo transporte une cargaison d'armes. Au bout d'un certain temps, les renforts des garde-côtes arrivent et les pirates se replient. Il reste à neutraliser les survivants de l'équipage. Les plus acharnés se sont barricadés dans la soute et ripostent à coups de lance-roquettes, qu'ils ont sortis de leurs caisses pour l'occasion, menaçant ainsi de faire couler le bateau dans les plus brefs délais. Bruce Willis sprint !

Accroche : alors qu'ils enquêtent sur les docks, les cops reçoivent un appel urgent. Ils sont réquisitionnés pour compléter l'équipage d'une vedette rapide des garde-côtes, qu'ils doivent rejoindre immédiatement. Une fois à bord, on leur expliquera qu'ils vont devoir procéder au sauvetage d'un cargo attaqué par des pirates... En effet,

une fois en mer, ils apercevront le cargo en flammes, cerné par une myriade de vedettes armées. À l'aboordaaaaagge !

Dénouement : une fois la crise des lance-roquettes désamorcée, les cops vont devoir escorter le bateau jusqu'au port de LA.

Scénario +1 : les pirates capturés finiront par révéler où se cache leur base. Les cops seront chargés de s'infiltrer dans la place pour récupérer des preuves et des informations.

Scénario +2 : les hommes du cargo avoueront que les armes étaient destinées à des terroristes. On demande alors aux cops d'essayer de prendre contact avec ces réseaux terroristes, en se faisant passer pour des trafiquants d'armes (ils disposeront des armes saisies pour appâter leur proie).

Scénario +3 : le matériel militaire saisi par les cops sur le cargo appartenait en fait au gouvernement mexicain. Les cops sont chargés de le ré-acheminer jusqu'à une caserne de l'armée mexicaine. Pendant le voyage, ils seront attaqués par une bande de Hell's sur le territoire californien et des hommes des cartels au Mexique.





injonctions d'ouvrir des cops. Une fois à l'intérieur, un jet d'Instinct de Flic / Perception (1) permettra de détecter une odeur nauséabonde émanant du sous-sol. À la cave, les PJ auront la joie, l'honneur et le privilège de découvrir le cadavre de Basil, ligoté sur une chaise. Il a été torturé à mort et commence à entrer en putréfaction (le degré variera en fonction du temps que les cops ont mis à arriver sur les lieux). Il s'est fait sur lui à plusieurs reprises, ce qui explique l'odeur. Basil est brûlé au visage, un de ses genoux est brisé, un de ses tympons et un œil sont crevés.

SCÈNE DE CRIME / PERCEPTION (2)

- **Marge de réussite de 0** : il y a un message sur le répondeur de Basil. L'interlocuteur parle en russe. Une fois traduite, une voix masculine prononce la phrase suivante : « Basil, c'est Illya, tout s'est bien passé, vient à l'église ».

- **Marge de réussite de 1** : cachée derrière un cadre, une photo jaunie d'un groupe de très jeunes enfants habillés de tenues cosaques. Un jet, réussi de Déguisement / Perception (1), permettra d'identifier un des jeunes comme étant Basil.

Bien, bien, bien. Vos PJ vont sans doute se mettre en quête de l'église. Oui, mais laquelle ? Little Mockba en compte pas moins de vingt-cinq. À moins que vos cops ne

fassent le lien avec la rumeur concernant Sainte Sophie, ils vont une fois de plus faire du porte-à-porte. Ils seront d'ailleurs rarement bien accueillis par les popes, qui voient en tous les policiers des personnes violentes, souvent sans pitié avec leurs compatriotes sans papiers ou démunis. Ils seront très réticents à tout interrogatoire et franchement hostiles à toute fouille de leur temple. Un bonheur pur, d'autant qu'ils porteront tout de suite plainte et avertiront la mairie.

Ils débarqueront finalement devant l'église Sainte Sophie, au nord de Little Mockba. C'est une petite église, avec deux clochers à l'architecture orthodoxe. Le toit montre des signes de faiblesse, mais l'intérieur est superbement décoré. L'église sert beaucoup pour les services funéraires, du fait du cimetière qui se trouve derrière. Une fois de plus, le pope de l'église les enverra paître. Pourtant, cette fois, ce n'est pas la même chose. Un jet de Psychologie / Perception (2) réussi permettra de penser que le prêtre a peur de quelque chose. Si on le questionne gentiment, avec un jet d'Éloquence / Charme (1) réussi par exemple, le père Kamezov confiera qu'il a vu des choses étranges dans le voisinage.

- **Marge de réussite de 0** : il y a plusieurs nuits de cela, il a entendu des bruits étranges de va-et-vient.

- **Marge de réussite de 1** : plusieurs fois, il a vu des hommes rôder la nuit autour de l'église. Mais il n'a jamais pu les voir autrement que comme des ombres furtives.



134

SCÉNARIO



SOKOLOV-HOFFA, LE NANOZOMBI !

Lorsque Stanhovich et Sokolov ont embarqué pour la Californie, ils n'avaient pas dans leur poche qu'un réacteur de missile... Ils avaient également une batterie de « nanopatchs ». Ces patchs, innovation de l'armée russe, doivent en théorie servir à arrêter une hémorragie d'une plaie ouverte, en y appliquant le patch qui diffuse dans le corps des nanocellules. Ces nanocellules ont différentes tâches : certaines servent à fermer les plaies, d'autres à neutraliser un corps étranger, d'autres à régénérer des cellules mortes. Ces patchs, encore au stade expérimental, étaient destinés à être vendus à membres des cartels, pour les soldats chargés de la surveillance des labos. Ils seront ainsi capables de soutenir un siège en cas d'attaque. Une blessure par balle... Et hop un patch !

Alors, lorsque les gars de la Kiev's Alliance l'ont transformé en écumoire, Sokolov a tout de suite pensé aux nanopatchs. Il s'est collé tous ses patchs sur le corps. Mais c'est déjà trop tard. Il tombe dans le coma... et sur Hoffa, qui ne va pas tarder à rendre son dernier souffle. Les nanopatchs font leur travail. Mais les radiations du réacteur viennent perturber leur œuvre, les nanocellules deviennent folles, mutent et, pour finir, se mettent à reconstruire toutes les cellules qui leur tombent sous la main. Et là, Frankenstein se retourne dans sa tombe : elles amalgament le corps du cadavre de Hoffa, le corps de Sokolov dans le coma, et le quetz présent dans la caisse, le tout sous une douche constante de radiations. Au final, on aboutit à un monstre sanguinolent à quatre bras, deux têtes dont une semi-comateuse et sursaturée de quetz. Animée de vagues pensées humaines cauchemardesques, la « chose » sort de sa caisse la nuit (la lumière du jour glissant sur sa peau fragilisée par les radiations comme un fer chauffé à blanc) et déambule sans but dans le quartier. Sans but, tant qu'il n'a pas rencontré un être humain à qui tordre le cou pour apaiser ses fantasmes bestiaux les plus primaires suggérés par le quetz.

- **Marge de réussite de 2 :** au comble de l'angoisse, le pope avouera avoir vu une étrange silhouette d'un être à deux têtes et à quatre bras déambuler, la nuit dans l'église.

Là normalement, vos cops vont se masser le front, en souriant bêtement au pope. Une fouille de l'église ne donnera rien.

En fait, pour les Cosaques d'Illya, « l'église », c'est « le bistrot de l'église, juste au bout de la rue, face au cimetière de Sainte Sophie. C'est un petit bar sordide, où l'on

vend des Pils qui n'ont rien de commun avec la bière américaine et de la vodka qui vient du pays. Signe qui ne trompe pas : les clients du cru consomment la vodka « Pravda ». Ce bistrot est le QG des Cosaques de Baba Yaga de North Road. Le gérant du bistrot, Igor Blokin, est d'ailleurs à la botte des Cosaques. Il les avertira en cas d'enquête des cops. Et les Cosaques viendront le soir même pour faire disparaître les preuves de leur existence et de leur forfait.

En journée, c'est un bar tout ce qu'il y a de normal. Le soir, vers minuit, le gérant a pour consigne de baisser à moitié son rideau de fer, laissant suffisamment de place pour que les Cosaques puissent entrer. Une fois qu'ils sont tous là, ils vont ensuite dans l'arrière-cour du bistrot. Il y a là une grande remise et un garage, dans lequel est caché l'ancien camion des équipiers. Il est aujourd'hui de couleur rouge, avec de nouvelles plaques d'immatriculation.

En réussissant un jet d'Instinct de Flic / Perception (2), on peut découvrir une trappe bien cachée qui mène sous terre par une échelle. En bas on aboutit à une première grande salle. Cela ressemble à une salle de réunion. Au mur, des armes, des cartes, des photos de personnalités politiques, des militaires, du monde mafieux, des VIP divers. Dans un autre coin du C4, des grenades, quelques armes lourdes, du matériel de surveillance, pour des écoutes. Bref, un vrai QG pour terroriste. Au fond de la salle, un passage qui mène encore plus profondément sous terre. Au bout d'un moment, le couloir se divise en plusieurs branches. Au bout de chacune d'entre elles, on débouche à l'intérieur d'un caveau familial russe. On en compte une douzaine au total. Là, sont entreposées des caisses de quetz ou la caisse du missile et... la caisse qui contenait Sokolov-Hoffa. On peut d'ailleurs y trouver du sang, des lambeaux de chair, des patchs usagés. Mais pas de Sokolov-Hoffa !

Plus étrange encore : les cops tomberont, dans un caveau, sur une collection de grandes icônes représentant des saints et des démons. Ces images ne traitent pas des sujets habituellement réservés aux icônes. Ils découvriront aussi des reliquaires de saints orthodoxes et des œufs de Fabergé ayant appartenu à la dernière famille impériale russe. Chacun de ses œufs aurait été offert par Raspoutine (le vrai) au tsar, à la tsarine et à leurs enfants. Ces œufs avaient disparu pendant la révolution russe.

5.1. Dénouement

Les cops ont trois problèmes sur les bras : les Cosaques, Paddy Donahue et la « Chose ».

Pour attraper les Cosaques, les cops vont devoir leur tendre une embuscade dans le bistrot. Préalablement, ils devront agir avec le plus de discrétion possible. S'ils éveillent trop la méfiance du gérant du bistrot, les Cosaques ne se pointeront pas et abandonneront leur matériel, la dope et le réacteur. Sinon, les Cosaques se présenteront à minuit, comme d'habitude. Vers 1h du mat, ils iront dans les galeries rechercher le quetz et le réacteur. Ils chargeront le tout dans le camion, sans





oublier leurs armes et leurs informations. Puis ils partiront planquer tout ça dans un entrepôt isolé de Bakersfield. En cas d'attaque, les Cosaques répliqueront pour essayer de se frayer un passage. Ils tenteront d'abord de sortir en force avec le camion. S'ils n'arrivent pas à accéder au véhicule, ils se disperseront dans les galeries, pour ressortir dans le cimetière. En cas de capture, les Cosaques deviendront aussi muets que les tombes qu'ils squattaient. Les cops n'obtiendront aucune information. Que les cops aient remonté leur piste jusque-là ou non, le 7 novembre, les Cosaques viendront rechercher le réacteur : ils le chargeront dans le camion pour l'emmener dans un petit aéroport privé. Illya est déjà sur place, à attendre ses deux convoyeurs. Il grimpera dans l'avion, avec ou sans missile... Direction l'Alaska et Baba Yaga.

Et Donahue ? Et bien le petit Paddy fait comme les cops. Il enquête dans le quartier, en se servant de ses talents de déguisement pour se fondre dans le paysage. Tour à tour SDF, vieille bonne femme, livreur de pizzas... Il change d'apparence pour espionner tout ce petit monde et trouver la planque des Cosaques. Il traînera en permanence autour du cimetière, dont il sent qu'il est la clé de l'affaire. La nuit, Donahue patrouille dans un van, qui lui sert de repaire, pour espionner les rues et observer les mouvements suspects. Il a déjà entre-aperçu la « Chose ». Mais la bestiole lui a filé entre les doigts. Si les cops arrivent à repérer Donahue d'une manière ou d'une autre, il tentera de filer.

Si les cops n'arrêtent pas les Cosaques avant le 7 Novembre, Paddy suivra le démantèlement du réacteur du missile et tentera d'intercepter le camion, en leur bloquant la route et en liquidant le conducteur et son acolyte. Et l'on n'entendra plus parler du réacteur de missile. Si les cops récupèrent le missile avant son convoyage vers l'Alaska, Donahue sera forcé de lâcher l'affaire. C'est le Shamrock's Club qui va faire la guele.

Et la « Chose » ? Elle se cache dans un recoin sombre de la remise du jardinier du cimetière. Elle en sortira à la nuit tombée pour hanter les rues. La nuit du 7 novembre, elle s'introduit dans un immeuble, où elle terrorisera les habitants, enfonçant des portes pour saccager les appartements, à la recherche de nourriture. Les habitants se barricaderont comme ils pourront, puis téléphoneront au commissariat. Il y aura un appel général sur toutes les fréquences pour aller « neutraliser un forcené ». Dès qu'elle se sentira menacée, la « Chose » attaquera. Elle tentera de s'enfuir et de se réfugier dans les égouts. Si les cops n'arrivent pas à tuer ou capturer la « Chose », elle ressortira régulièrement dans le quartier, la nuit. Chacune de ses apparitions sera plus violente et démente. Le manque de quetz trouble encore plus son esprit. La sensation de manque la rend toujours plus avide de violence. Elle essaiera de tuer toutes les créatures qu'elle rencontrera. Au bout de quinze jours, les radiations auront finalement raison d'elle. Elle mourra dans un conduit d'égouts sans que personne n'en sache rien.



LES BONNS CONSEILS DU LIEUTENANT

L'histoire de la « Chose » est totalement optionnelle. Vous pouvez décider de la zapper si vous n'avez pas envie de l'inclure. On trouvera alors les cadavres de Sokolov et Haffa intacts dans une caisse de quetz. Point barre. Mais, si vos PJ sont fantasques, n'hésitez pas faire entrer cette créature en scène. Elle mettra une touche de surréalisme à cette histoire. Elle peut également leur servir de défoirail, lorsqu'ils participeront à la chasse à la « Chose ». Bref utilisez cette « Chose » à votre convenance.



5.2. L'heure du bilan

Granbinio tire son épingle du jeu dans la crise des docks. Il a négocié directement avec Mc Connory la fin de la grève. Si les PJ ont aidé à faire élire Mancuso, Granbinio saura se souvenir d'eux lorsqu'il aura des révélations à faire sur ses « concurrents ». Si les PJ ont, au contraire, tout fait pour lui mettre des bâtons dans les roues, il ne manquera pas de s'en souvenir aussi... pour les attirer dans un traquenard ! Granbinio ne laisse jamais une dette en suspens. Il se peut donc que les cops fassent l'objet d'un contrat.

Berkhani va devoir plonger un peu plus profondément dans l'anonymat de Staline Town. La discrétion est obligatoire quand on est recherché. Harienko en profitera peut-être pour prendre le pouvoir... Une dénonciation concernant le pakhan peut se présenter sous la forme d'une lettre anonyme un beau matin sur le bureau des cops. Mais attention, Berkhani ne se livrera pas sans combattre. Et s'il en réchappe encore, une jolie série de règlements de comptes devrait se produire sur le port.

Si Illya réussit à rapatrier le réacteur en Alaska, Raspoutine lui allouera une trentaine de cosaques et lui donnera une autonomie complète pour la réalisation de ses missions liées à la quatrième directive. Si Illya rentre en Alaska les mains vides, Raspoutine le mettra à l'amende en lui confiant la délicate mission de récupérer, seul, les icônes, les œufs et les reliques... au service des pièces à conviction de la police. Une aventure qui peut permettre aux cops de se retrouver face au jeune cosaque.

L'histoire de la « Chose » permettra d'alimenter de nouvelles légendes urbaines. On parlera de la « malédiction de l'atome », des sectes écolos crieront à la vengeance de mère nature, les intégristes cathos hurleront à la sorcellerie russe et au chamanisme sibérien, les gens qui vivent dans les égouts créeront un nouveau culte...

6. Le calendrier des événements

3 NOVEMBRE

Découverte des trois corps sur les docks. Mancuso mobilise ses troupes, et en fin de journée, organise un piquet de grève sur le port. Un quart de l'activité portuaire est stoppée. Le soir, les membres des C.C. Boys commencent à démanteler une partie de leur stock de marchandises illégales, pour le transférer à Staline Town. Une partie de l'équipage du Nicolas II est hospitalisée.

4 NOVEMBRE

Paddy Donahue rôde sur les docks. Les hommes de Harienko manifestent devant le piquet de grève : ils souhaitent la réouverture des docks, arguant de la non-légitimité de la grève. À la mi-journée, le piquet de grève et les contre-manifestants d'Harienko s'affrontent. Il faut envoyer deux brigades anti-émeutes pour calmer le jeu. À Little Mockba, en fin de journée, Vassili Kanderiev se sent mal.

5 NOVEMBRE

Kanderiev est hospitalisé avec plusieurs membres de son gang. Il ordonne à Sergueï Jevitch de s'occuper du camion. Basil contacte Illya et lui propose de mettre la main sur le réacteur. Puis il se rend sur les docks où il tombe sur

Paddy Donahue, lors d'une assemblée générale des dockers du port. Cette assemblée, qui rassemble plusieurs milliers de travailleurs est organisée par Mancuso pour créer une vague de solidarité avec les grévistes et exiger que justice soit faite pour le meurtre de deux dockers. À la fin de l'assemblée des heurts éclatent entre partisans d'Harienko et de Mancuso.

Une trentaine de malades se présentent à l'hôpital de Little Mockba, pour se plaindre de maux de tête et de vomissements. Le médecin-chef craint un nouveau virus et place tout le monde en quarantaine.

Les Cosaques pénètrent dans le garage de Vassili, tuent Jevitch et piquent le camion.

Paddy Donahue entre chez Basil, le ligote et le torture. Durant la nuit, Berkhani fait encore évacuer une autre partie de son stock.

6 NOVEMBRE

Une partie des membres des sections sud et nord du DUC rejoignent les rangs des grévistes. Désormais, c'est la moitié de l'activité portuaire qui est paralysée. Le maire envoie un médiateur : le procureur Mac Connroy. Celui-ci fait un communiqué de presse où il assure aux grévistes que toutes les forces de police sont mobilisées pour retrouver Charlie Hoffa.

Donahue commence à rôder dans le quartier de Sainte Sophie. La nuit, les Cosaques viennent prendre une partie du quetz pour l'emmener à l'aéroport privé au nord de



Little Mockba. Une fois chargé dans un petit avion, ce quetz partira pour l'Alaska. La « Chose » fait sa première sortie, déambulant dans le cimetière et dans l'église. Puis il va se cacher dans une remise à outils du jardinier du cimetière.

7 NOVEMBRE

Tous les syndiqués du DUC sont appelés à élire leurs délégués. Le vote se déroule dans une ambiance trouble, ponctuée de violences. À la fin de la journée, les délégués élus se réunissent et élisent Mancuso à la tête du secrétariat du DUC. Mc Connroy le félicite chaleureusement et en profite pour annoncer que les pourparlers pour la fin de la grève sont en bonne voie.

Durant la nuit, à Little Mockba, les Cosaques démenagent le réacteur de missile. Paddy Donahue suit le convoi.

La « Chose » sort de sa cachette et sème la panique dans un immeuble voisin de l'église.

PNI : Syndicaliste/dockers

Carrure	4	Charme	1
Coordination	2	Éducation	1
Perception	2	Sang-froid	2
Réflexes	3		

Points de vie : 22

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

Compétences

- Arme de contact 5+ [matraque]
- Athlétisme 4+
- Conduite 6+ [camion]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif 0
- Inquisiteur +2
- Froid +1
- Poli -1
- Amical -2
- Affinité et défiance : -

Informations disponibles

- Contrebande -3

Motos

- Matraque

PNI : Vor V Zakone

Carrure	3	Charme	1
Coordination	3	Éducation	1
Perception	3	Sang-froid	3
Réflexes	3		

Points de vie : 19

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

Compétences

- Arme d'épaule 4+ [fusil]
- Arme de contact 6+ [couteau]
- Arme de poing 4+
- Athlétisme 3+
- Conduite 4+ [voiture]
- Corps à corps 4+ [immobilisation]
- Discrétion 6+
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +2
- Inquisiteur 0
- Froid -1
- Poli +2
- Amical +1
- Affinité et défiance : -

Informations disponibles

- Trafic de drogue -2
- Prostitution -2
- Contrebande -1

Motos

- Colt M17
- Ruger Falcon
- Couteau

PNI : Cosaques

Carrure	4	Charme	1
Coordination	3	Éducation	1
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	3		

Points de vie : 22

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

Compétences

- Arme d'épaule 4+ [fusil]
- Arme de contact 3+ [couteau]
- Arme de poing 4+
- Athlétisme 4+
- Corps à corps 3+ [immobilisation]
- Discrétion 3+
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +2
- Inquisiteur +1
- Froid 0
- Poli -1
- Amical -1
- Affinité et défiance : -

Informations disponibles

- Organizationalsiya -1

Motos

- Hellfire 032
- H&K Shark II 131
- Poignard
- Grenades (lacrymogènes, à fragmentation)
- Gilet pare-balles et pantalon renforcé kevlar

DN1 : Daddy Donahue - Anti-héros

Carrure	4	Charme	3
Coordination	5	Éducation	5
Perception	5	Sang-froid	4
Réflexes	4		

Points de vie : 27

Jet d'encastrement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme d'épaule 3+ [fusil]
- Arme de contact 4+ [couteau]
- Arme de poing 4+
- Athlétisme 3+
- Conduite 4+ [voiture]
- Corps à corps 4+ [coups]
- Déguisement 3+
- Discrétion 6+
- Électronique 4+
- Intimidation 4+

Attitude lors d'un interrogatoire

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

déficience : maniaque de la précision. Tendances paranoïaques dues au métier. Tueur froid et méthodique. Il a fait du dicton « la fin justifie les moyens » sa philosophie de vie

Informations disponibles

- Trafic d'armes -1
- Marcenariat -1

Motos

- Sharp 251LL (de nuit)
- Hellfire 032 fx (dans son van)
- H&K Shark II
- Couteau
- T-shirt Protex (1D6+2)

La « Chose » : Un boss de fin de niveau bien comme il faut

Carrure	6	Charme	1
Coordination	2	Éducation	-
Perception	2	Sang-froid	-
Réflexes	6		

Points de vie : 38

Armure : 10 sur toutes

les localisations

Dégénère 4 PV par tour

Jet d'encastrement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

- Corps à corps 2+ (coups)
- Corps à corps 2+ (immobilisation)
- Corps à corps 2+ (projection)
- Discrétion 6+

GAME OVER*

Le dossier est destiné à une unité de cops ayant un peu de bouteille et utilisant ses neurones. Attention, il ne faudra pas sous-estimer les épreuves physiques (poursuites à pied, fusillades, etc.). Les personnages vont plonger dans l'univers pas si virtuel des jeux vidéo, pour basculer dans une histoire de mafieux et terminer leur enquête par un attentat. La lecture du supplément *Lignes blanches* vous sera utile en ce qui concerne le Mexique et ses difficultés. Le scénario est jouable en trois ou quatre séances mais quelques encadrés vous permettront de lancer des petites scènes secondaires. Ce scénario va modifier quelques éléments de la storyline. Si vous ne le jouez pas, faites-y référence dans les médias.

Pré-film

LA : LUNDI 9 DÉCEMBRE 2030 6H05 A.M.

Vous écoutez radio Flash ! Ouverture prévue aujourd'hui du musée de l'histoire californienne. Vieilles indiennes, vieilles américaines et futures vieilles californiennes. Est-ce bien nécessaire ? Fusillade dramatique à Bell Garden. Douze morts et cinq blessés dont deux dans un état critique. Je vous rappelle que suite à l'effondrement du tronçon de la 22 à Long Beach, il faut toujours contourner la baie par le nord. Une page de pub et on se retrouve avec la météo.

La météo, justement, n'est pas très clémente ce lundi matin. Les cops, pour une raison que seul le dieu de l'administration connaît (ses voies sont impénétrables), sont en patrouille depuis déjà deux heures. Autant dire que l'humour est maussade. Les beignets ont pris la flotte, le café brûle les gosiers et tache les chemises. Depuis le début de

*petite dédicace à Gabriele Salvatores



la nuit, une petite pluie glaciale détrempe les corps et les âmes. La ville se réveille doucement et les premiers embouteillages monstres apparaissent, clignotant sur l'écran du véhicule des personnages. Dans quelques minutes, la ville sera bloquée jusqu'à 11h. Les anges sont plutôt silencieux même si parfois un message laconique rappelle leur existence. C'est en remontant doucement sur la 605, la San Gabriel River, qu'ils reçoivent un appel en urgence. On vient de signaler des mouvements suspects au 360 de la Corby Avenue. Au sud-est de Norwalk, Artesia n'est pas un endroit où traîner (ni le jour, ni la nuit). La majorité des usines y est fermée depuis une dizaine d'années et ni les gangs, ni les clochards et encore moins les prostitués ne restent longtemps ici. La pollution, sous toutes ses formes, se concentre dans cette petite cuvette. L'empoisonnement général est tel que la municipalité a fait fermer plusieurs canaux d'égout pour isoler ce quartier. Dans certaines zones, le port du masque à gaz est presque obligatoire et les poussières toxiques sont tellement présentes qu'au bout de deux heures, les yeux rougissent et les mouchoirs se teintent de noir lorsqu'on les utilise. Bref, personne n'est pressé de se rendre à Artesia. Après une telle description, il est probable que les joueurs se demandent qui a pu signaler des mouvements suspects dans un quartier supposé abandonné. Les anges répondent qu'il s'agit des agents de la Swan & Swan, une société de surveillance en charge de la protection des usines les plus au nord (en fait, presque à Norwalk). D'ailleurs, les vigiles attendent la police à l'entrée de Corby Avenue. La S&S travaille souvent avec le LAPD, c'est donc probablement une information valable. L'arrivée à Artesia n'est pas simple. Les pluies diluviennes de ces derniers jours ont inondé certaines rues et les bouches d'égout dégorgeant une eau saumâtre. De plus, comme il fait encore bien nuit (c'est l'hiver), tout paraît déformé. Les deux S&S (un couple) sont visiblement nerveux. Ils ont repéré des mouvements et des lumières à l'usine Simox, une fabrique de cosmétiques fermée depuis plus de six ans. Ils sont certains d'avoir vu deux 4x4 qui en portaient en trombe (ils n'ont pas vu les plaques) et qu'un instant, des lumières bleutées dans les bureaux, à l'étage, ont clignoté. Le plus curieux, c'est que ça fait bien longtemps qu'il n'y a plus de lumière au Simox. En fait, depuis la fermeture, il n'y a plus d'électricité au Simox.

Sous des rideaux de pluie glaciale, les cops vont approcher de la bâtisse. Effectivement, elle semble à l'abandon mais le grillage qui l'entoure est tellement défoncé qu'on peut entrer dans son enceinte sans même le voir. Les lampes des policiers ont beau être fortes, impossible de passer les trombes d'eau. L'un des vigiles restera en arrière. Il faut toujours que quelqu'un monte la garde au cas où une meute de chiens errants déboule à la recherche de proies faciles. En général, les molosses chassent jusqu'au matin et n'hésitent pas à attaquer, même les voitures. Le jour, ils disparaissent dans les usines. L'entrée principale (une grande porte en ferraille à la peinture écaillée) est légèrement ouverte. Il faut enjamber quelques poutrelles, de l'herbe solidifiée par la pollution et éviter les sacs plastique qui accrochent les bottes pour y arriver. L'usine est basse (trois étages) mais couverte de tubulures défoncées et rendues ocre à cause des lichens

qui se nourrissent des pluies acides. La porte a été forcée mais curieusement, on y a percé un trou pour y placer une chaîne et un cadenas (neufs et qui traînent par terre). Une odeur infecte sort de l'endroit (« restes de cosmétiques » explique l'un des vigiles, « y'a pire »). Aucune réponse en cas de sommation (juste l'écho). Pas un bruit. Le premier cops à entrer peut tenter un jet de 6+ / Perception (3) pour remarquer la petite diode rouge dans le coin, à droite (les autres peuvent aussi tenter leur chance et si tout le monde rate, c'est le vigile qui la remarquera). À l'extérieur, la pluie redouble de violence. La structure métallique de l'immeuble Simox empêche toute communication avec l'extérieur (sauf avec le vigile resté en arrière qui demande de ne pas trop traîner à cause des chiens qui doivent à présent savoir qu'il y a des proies potentielles dans le coin). La diode en question est un compte à rebours, lui-même lié à une bombe. Un fil court vers un mécanisme central, un peu plus loin dans le couloir couvert de graffitis. Ce mécanisme central indique non seulement qu'il ne reste qu'une minute pour arrêter le processus mais qu'il est lui-même relié à une dizaine d'autres charges réparties un peu partout. Impossible de téléphoner, impossible d'utiliser la radio et c'est le moment que choisira une meute de chiens pour attaquer, emportant au passage le vigile venu prévenir les cops. Il faudra fermer les portes et, de fait, se retrouver coincé entre une bombe et des cerbères enragés...

1. Chaises électriques

1.1. Une journée plutôt calme

LA : LUNDI 9 DÉCEMBRE 2030 6h25 A.M.

Radio Flash : le programme des manifestations aujourd'hui. Rassemblement sur Hyde Park pour le droit au nouvel amour. Petits enfants, évitez le coin. Happening culturel à Elysian Park organisé par l'Église de Saint Sépulcre Renouveau. On parle d'une centaine de crucifixions réelles. Pour ceux que cela révolterait, nous vous rappelons que suite au procès Jésus Simson qui fait jurisprudence, la crucifixion volontaire est légale car considérée comme du piercing. Rassemblement pacifiste à l'appel des syndicats clandestins mexicains sur le campus scientifique d'Hollywood, en prévision de la visite de la présidente du Mexique, Emmanuelle Donaldo Colosio Murrieta, la semaine prochaine.

Impossible de tenter une sortie. Les bestiaux qui déchiquettent le vigile sont enragés certains mordent même dans le métal de la porte pour voir s'ils peuvent la forcer. D'autres, plus malins, cherchent déjà les entrées secondaires. La bombe, elle, est plus urgente. Elle est gérée par un système informatique (pas de fil bleu, pas de fil rouge : tout plein de fils partout) et nécessite un minimum de concentration. L'eau qui filtre des cloisons et qui tombe sur le mécanisme n'aide pas à rendre la manœuvre simple (petites étincelles menaçantes). Le vigile qui hurle de terreur (les chiens sont la grande peur de ceux qui travaillent

ici) empêche de se concentrer aussi. C'est donc avec un jet de d'Informatique / Sang-froid (4) (deux tentatives avant l'explosion) que les cops vont désamorcer la bombe (au dernier moment). S'ils n'y arrivent pas, le compteur arrive à zéro et l'enfer se déchaîne autour d'eux ! Décrivez-leur une scène d'apocalypse (poussière, feu, gravats, bouts de verre, etc.) puis un grand calme. Ils sont encore vivants, l'eau qui a infiltré le mécanisme l'a en partie bousillé et seules quelques bombes ont explosé. Le bâtiment a tenu, sauf la porte principale. C'est au milieu de la fumée que les silhouettes des trois derniers chiens (les autres sont morts ou en fuite) apparaissent. À vous de gérer au mieux cette scène apocalyptique (et silencieuse car l'explosion a rendu sourds les cops pour quelques minutes). Il y a de la poussière partout, les cops peuvent avoir du sang dans les yeux et les oreilles, le vigile est coincé sous une poutre, etc.

Et s'ils réussissent à désamorcer la bombe ? Ils n'auront qu'à commencer l'exploration et gérer les chiens qui ont trouvé le moyen de rentrer. Les autres partiront, une fois leur repas terminé ou une nouvelle proie repérée. L'intérieur est sale, très sale. Les infiltrations ont fait gonfler les murs qui menacent de tomber à tout moment. Effectivement, il n'y a pas de lumière et les pinceaux lumineux des torches des cops balayent des couloirs couverts d'immondices, de tags et autres traces de brûlures. L'odeur est de plus en plus insupportable (entre les cadavres de petits animaux, les produits chimiques, les effluves des égouts, il y a de quoi découvrir plein de nouvelles fragrances). Pas un bruit (surtout après l'explosion éventuelle qui assourdit tout). Les chaînes de fabrication ont été démontées, laissant de grandes pièces vides où pendent encore les câbles de treuils. L'eau, omniprésente, ne permet pas de cacher qu'il

y a eu du passage dans certains endroits. Des débris ont été repoussés. Les sous-sols sont inondés, en partie effondrés et mal fréquentés (les hordes de rats qui s'y font la guerre n'aiment pas les ingérences extérieures). C'est à l'étage (là où les vigiles ont vu de la lumière) que se trouve l'unique lieu intéressant. Pour y accéder, il faut passer une porte neuve, ouverte. C'est une vaste salle, qui peut être éclairée (elle a un petit générateur très onéreux qui pourrait fournir de l'électricité à un pâté d'immeubles) et qui est reliée, via des câbles, à un nom moins onéreux réseau satellite. L'odeur (excréments, vomissures, sueur et nécrose) est insupportable. Les pans de murs sont couverts de matériel sophistiqué mais qu'un amateur d'informatique trouvera bidouillé d'une façon peu orthodoxe. De nombreux fils courent vers le centre de la pièce où se trouvent six sièges... dont certains sont occupés.

1.2. Matrix 2030

LA : LUNDI 9 DÉCEMBRE 2030 6h40 A.M.

Les sièges en question sont des récupérations de sièges de dentiste. Ils sont bardés d'électronique et leurs occupants y sont retenus par des liens. Pour faire simple, ils ressemblent aux sièges utilisés dans *Matrix* ou ceux de *Avalon* (pour le casque). La grosse différence, c'est le câblage et l'intubation des quatre jeunes qui s'y trouvent encore. Ils sont sous perfusion, ont le crâne à vif relié par des fiches, directement dans le cerveau. La liaison cerveau-machine est une technologie nouvelle (2027) mais mal maîtrisée. Là, c'est clairement de la boucherie puisque les connexions ont été faites sans anesthésie (comme le prouvent les ongles des patients incrustés dans les accoudoirs).





142

SCÉNARIO

Les quatre corps sont sans vie depuis une heure. Trois garçons, une fille, entre 16 et 24 ans, l'un des garçons est asiatique, tous sont en sous-vêtements. L'autopsie conclura à un empoisonnement des liquides perfusés. Tous les occupants sont d'une maigreur hallucinante. Les traces sur leurs poignets et des escarres montrent qu'ils sont restés ainsi attachés pendant plusieurs semaines, peut-être même plusieurs mois (revoyez la scène de la Paresse dans *Seven* mais sans les sapins pour cacher l'odeur). Ils pèsent entre trente-cinq et quarante kilos. Leurs yeux sont complètement rouges (effet des drogues de lutte contre le sommeil). Leurs dents sont cassées et leur mâchoire retenue pour qu'ils ne s'étouffent pas en continuant de claquer des dents alors qu'ils n'ont plus que des gencives. Un tuyau permet de pomper la bave pour éviter qu'ils ne se noient avec. Les selles sont évacuées par des sondes mal ajustées (et qui se sont infectées). Apparemment, les deux autres fauteuils (souillés) ont aussi été utilisés. Les liens (des sangles) ont été utilisés avec des ongles ou attachés à la porte). Il est possible d'utiliser les téléphones qui se trouvent dans cette pièce pour appeler du secours. En attendant, les cops (des sangles) ont été utilisés avec des ongles ou attachés à la porte), peuvent suivre les traces au sol qui partent de l'un des sièges vides. L'occupant ayant attaché aussi ses greffes, il a perdu du sang. L'autre siège vide n'a pas ces traces (le prisonnier n'a pas tiré sur les fiches mais ce n'est pas beaucoup mieux). Les marques au sol (au milieu des débris), vont jusqu'à une pièce à côté, aménagée comme un salon. Un canapé miteux, un réfrigérateur rempli de bières et de poches pour les perfusions, une télévision classique et quelques journaux dont une partie en russe. Plus curieux, une bibliothèque vide. Un recueil d'illustrations est tombé derrière et pourra être trouvé par les cops (sinon par la police scientifique mais ils ne le sauront que plus tard). Le livre, dont le titre est *NO RIP* contient des photos retravaillées de cadavres mutilés. Une pure horreur (ou merveille, ça dépend des goûts) de néocréalisme. Dans le contexte, il faudra au lecteur un certain sang-froid pour pouvoir lire un tel ouvrage. L'éditeur, Mortem Art, se trouve à LA et l'auteur, Baby Creep est un artiste connu dans le milieu de l'art déviant (voir encadré plus bas).

Dans un coin, attend une grande poubelle. Les traces s'arrêtent là et elle est fermée. Laissez les vieux réflexes de cops prendre le dessus (braquer la poubelle, sommations d'usage, etc.). À l'intérieur, une cinquième victime, repliée sur elle-même (une fille d'une vingtaine d'années), morte depuis peu de temps, ses mains décharnées en prière. Des jets de sang-froid pour rester calme et garder son café dans l'estomac s'imposent (et si vous arrivez à rendre l'ambiance à vos joueurs, ils devraient être un peu retournés). Point de piste à propos de la dernière victime. Les scientifiques expliqueront que le liquide qu'elle avait en perfusion ne coulait plus. Donc, elle n'a pas été tuée par le poison comme les autres. Ceci dit, son état ne doit pas être meilleur.

Tout le système informatique a été formaté. Les disques durs (pas plus grands que des cartes de crédit) retirés. La seule certitude, c'est qu'avant d'être dévoté pour être branché sur des humains, ce matériel valait une fortune. Seule (très) bonne nouvelle, il est couvert d'empreintes.



LES BONNS CONSEILS DU LIEUTENANT

Attention, ce dossier flirte avec l'inspecteur futuriste de COPS (pour ne pas

dire cyber). Mais la technologie ne doit jamais apparaître comme séduisante. Nous avons ici le cas de personnes enlevées, violées (mentalement) et torturées par des pervers de la science, le tout, pour des raisons basement économiques (louer les services de mercenaires virtuels d'une part et empêcher la politique d'interférer avec le trafic de drogue d'une autre). Bref en ressortant de là, les joueurs ne devraient pas avoir envie de se faire implanter des puces, des prothèses ou quelque chose de ce genre. Il y a trois parties dans cette histoire. La première est un mélange entre les stress des jeux vidéo et l'horreur pure lorsqu'on voit ce que l'ont peut en faire. La seconde partie permet de découvrir un nouveau type de criminel, le hacker (même si ce dernier est forcé). La dernière partie permet de retarder la mort de la présidente du Mexique lors d'une de ses visites en Californie.

S'il sera possible de soigner le mal, il sera sans doute impossible pour les cops de l'éradiquer complètement (deux mafias différentes se sont alliées pour financer cette affaire). Donc, pas tellement de possibilité d'une victoire complète.

Enfin, la conclusion est une ouverture pour d'autres scénarios (ou plutôt un thème que vous pourrez utiliser de façon récurrente). Le plus important, c'est que vos joueurs aient le frisson lorsqu'ils feront la découverte finale de ce dossier.

En terme d'ambiance, *Avalon* n'est pas obligatoirement le meilleur exemple, sauf pour les scènes de combat dans le jeu. Le film est trop lisse, trop beau pour coller à ce dossier. *Seven*, pour son côté sale, est plus dans le ton. N'hésitez pas à développer le côté oppressant et horrible de l'histoire (il pleut tout le temps, les scènes importantes sont en lieu clos ou la nuit, les odeurs sont omniprésentes), etc.

Si vous jouez en musique, la BO du *Prince des Ténèbres* (de John Carpenter) et tout autre thème un peu stressant feront l'affaire. En ce qui concerne les scènes de Coliseum, la musique des combats dans *Matrix* sera parfaite (ou n'importe quelle techno qui pourrait s'appliquer à un jeu vidéo comme les *Infected Mushrooms*, par exemple).

Une fois les renforts arrivés, les cops devront laisser la place aux techniciens du LAPD. Ils seront convoqués pour faire leur rapport et pour se voir confier le bébé (s'ils ne l'avaient pas déjà réclamé). La section locale du LAPD (en la personne du commissaire Ernesto Lopez) leur donne toute latitude pour opérer sur Artesia. Mieux, on leur ouvre un

bureau au commissariat. Non que Lopez aime bien le COPS, non. Il s'en fiche. Par contre, il ne veut pas avoir affaire de près ou de loin avec tous ces cadavres. Il veut la paix. En le secourant un peu (ou mieux, en menaçant de lui lâcher le dossier), on peut obtenir un maximum de renseignements de sa part. Après quelques jours sur place, les cops se rendront compte que ce sont surtout les sociétés de gardiennage qui assurent la sécurité ici (en fait, la sécurité d'usines vides et inutilisables à cause de la pollution qui ronge tout).

1.3. Enquête préliminaire

LA : LUNDI 9 DÉCEMBRE 2030 1 P.M.

Radio Flash : inondation monstre à Compton. Les services sanitaires ne savent plus où donner de la tête depuis que les égouts se sont mis à recracher leur trop plein à coups de geyers. Pourquoi aller au Yosemite pour voir les grandes eaux ? Incidence dramatique, on a retrouvé le corps de Lisa Sherwood. Son corps a été rejeté, ainsi que trois autres non identifiés. Pas de commentaire du LAPD. On s'écoute son dernier tube, qui n'était pas un tube d'évacuation mais la reprise de Blue Water !

Panique en ville. Les pluies qui continuent de s'abattre sur LA rendent la circulation difficile. Les cops peuvent retourner à Artesia ou sagement attendre les premiers résultats de l'enquête (qui arriveront dans la soirée).

Sur place, en se rendant à l'annexe de la mairie (18747 Clarkdale Avenue), il est possible d'en savoir plus sur les propriétaires de l'usine Simox. Le maire du quartier ne vit pas sur place. Son représentant légal occupe avec trois employés le seul bâtiment un peu officiel, entouré de ceux des agences de surveillance. Un petit jet de Bureaucratie et un peu de patience seront obligatoires (administration oblige). L'usine appartient au groupe qui a coulé, puis racheté la Simox, le consortium Letho & Kolpino dont le siège se trouve à Downtown LA (547 Pico Boulevard). L'usine est abandonnée depuis six ans et placée sous la responsabilité de l'agence notariale Lemon & Coast. Cette dernière n'est qu'une boîte aux lettres, elle-même gérée par la L&K, directement. L'interlocuteur officiel en ce qui concerne le bâtiment est un agent en communication qui travaille occasionnellement pour L&K et qui n'a jamais entendu parler de la marque Simox. John Keeper n'est là que pour faire des sourires, faire perdre leur temps aux cops et les assurer qu'il va s'occuper de tout, rapidement, sans problème, promis, on se rappelle. Au début, les joueurs doivent le croire de bonne foi, concerné par leur enquête, traumatisé par cette histoire de corps, etc. Sitôt qu'ils ont le dos tourné, il prend sa dose, va en boîte, fait du tennis dans les meilleurs clubs et oublie jusqu'à leur nom. À chaque fois qu'ils le relanceront, il les baratinerà (jusqu'à ce qu'ils comprennent que ce n'est qu'un guignol qui brasse du vent).

C'est dans le milieu des affaires louches qu'on pourra en apprendre plus sur L&K. Kolpino, d'abord, c'est une ville au sud de Moscou. Munis de cette information, les cops peuvent ensuite orienter leurs recherches du côté des russes (mafias Autoritety ou gangs Vory). L&K est effectivement un consortium dont les fonds principaux, via des

sociétés de bourse tout à fait légales, proviennent de Russie. Le conseil d'administration est désigné depuis Moscou et actuellement représenté par le cabinet d'avocats Fisher & Sons, un cabinet tout ce qu'il y a de plus respectable. L&K a toujours été dans la ligne de mire de la FCD et le capitaine Jennifer Bixler connaît ce dossier parfaitement. Elle sait, sans pouvoir le prouver, que le consortium blanchit l'argent de la drogue russe en provenance d'Amérique du Sud. En passant par elle, il est possible de gagner un peu de temps et d'apprendre qu'un incendie a ravagé le siège du L&K il y a deux ans et que l'action avait été signée par un gang de narco-trafiquants de Tijuana (la concurrence entre passeurs russes et gangs mexicains fait rage). Depuis, le conflit semble s'être déplacé de l'autre côté de la frontière, directement à Tijuana. Le problème, du L&K c'est que les deux tiers de ses activités sont parfaitement légales et que la machine à blanchir de l'argent sale est parfaite puisque les fonds passent par la Russie, par le Mexique, etc. À ce jour, le capitaine Bixler n'est pas capable de mettre un nom sur le consortium ni désigner le groupe mafieux qui le contrôle. Elle soupçonne tout de même une famille de San Diego.

Autre piste à suivre qui ne dépend pas du tout des scientifiques, la surveillance des locaux. Si c'est la Swan & Swan qui a donné l'alerte, ces vigiles n'avaient pas pour mission de surveiller l'usine Simox. Ils la connaissent (ils connaissent toutes les usines) mais c'est la société Pegasus Security Inc. qui en avait la charge. Plus précisément, c'est le directeur Louis, dont les bureaux sont à Torrance, qui a la responsabilité du secteur. Ce dernier avoue que la surveillance d'un quartier comme Artesia n'est pas sa priorité. Pour tout dire, ajoute-t-il en souriant, il ne sait même pas si les locaux sont visités tous les mois comme la procédure l'y oblige. Il ne comprend pas pourquoi ses hommes ont eu une telle négligence et il prendra les mesures nécessaires. Les noms de ses hommes ? C'est une information privée qui ne peut être communiquée que sur mandat. Et de toute façon, c'est lui qui est le responsable légal, pas ses hommes. Oui, il a un bon avocat. Adrian Louis ment. Il ne sait pas pour qui ni pour quoi mais il ment. Il suffit, pour cela de regarder dans le hall de la Pegasus le tableau blanc des rondes. Toutes celles concernant le secteur de Simox ont été barrées. Le feutre étant presque sec (feutre effaçable) les rondes ont été annulées, il y a déjà plusieurs mois. D'ailleurs, le jeune secrétaire, très porté sur l'uniforme le confirmera en pouffant bêtement. En prenant un peu de temps pour secouer le directeur Louis, il est possible de savoir qu'il a reçu beaucoup d'argent pour que le secteur soit oublié (plus que l'argent qu'il a reçu pour le faire surveiller). Comme il a contracté des dettes de jeu, il a accepté. D'où vient l'argent ? Il l'ignore car tout se passe par virement bancaire. Pour éviter le scandale, il coopérera et donnera les autorisations aux cops pour qu'ils remontent cette piste (toujours en passant par la FCD). L'argent (10 000\$ tous les deux mois) est versé depuis un compte de Trinidad et Tobago mais au nom d'un particulier vivant à LA : Emily Baxter. C'est une fausse piste visant à faire perdre du temps aux cops. Miss Baxter est en fait une nonne de 94 ans, vivant recluse dans une cellule (c'est une



Et tombent les anges en feu !

Les cops passent à côté d'un attroupement. Apparemment, ils sont les premiers à arriver sur le lieu d'un événement. Un homme d'une vingtaine d'années se tient sur une corniche, six étages plus haut, tout habillé de blanc et se prépare au grand saut (en fait, il attend d'avoir plus de spectateurs).

Il ne parle pas l'anglais mais le néerlandais et semble tout à fait calme. Son nom est Frank Rosenberg, fils d'un bijoutier de Rotterdam. Outre le problème de la langue (il comprend un peu l'allemand), il faut saisir sa logique. Il a été embringué dans une secte millénariste dans son pays qui lui a révélé (en échange d'une part de son héritage), qu'il était un ange et que ses ailes pousseraient lorsqu'il oserait se lancer dans le vide. Il attend donc d'avoir un maximum de spectateurs pour qu'ils assistent à sa transformation. Son père l'a exilé en Californie mais la secte l'a retrouvé.

Comment agir ?

Il est possible d'utiliser la force pour l'empêcher de sauter (il se tient devant une fenêtre ouverte et en le ceinturant bien, on peut le tirer en arrière). Il sera libéré par les avocats de son père et recommencera quelques temps après. On peut le laisser sauter et placer un coussin pour amortir sa chute. La secte lui expliquera qu'il y avait de trop de sceptiques pour qu'il puisse se transformer. Il recommencera.

Le seul moyen de le sauver, c'est de faire pression sur le membre de la secte qui le manipule, un certain Randall. Ce dernier est un consommateur de drogues, un joueur peu chanceux et donc il y a de nombreux moyens pour qu'il arrête de vriller la tête de Frank. Si les cops y arrivent et que Rosenberg l'apprend, ils auront l'une des plus grandes puissances parmi les diamantaires dans leurs relations.

trappiste) et dans la sénilité. Son ordre (qui se trouve à Glendale) empêchera le plus longtemps possible une rencontre (mais simplement pour des motifs religieux). Et cela ne donnera rien de plus.

1.4. La science en marche

LA : LUNDI 9 DÉCEMBRE 2030 8 P.M.

Radio Flash : amis Californiens, restez chez vous ou au bureau ! C'est la fin du monde. Les chiffres de la pluviométrie sont alarmants ! Il n'avait pas plu comme ça depuis 2007 ! La 405 est fermée entre le croisement de Santa Monica et le carrefour de la 110. Oubliez aussi la 5, sainte Anne ne voit plus rien venir entre Buena Park et Glendale ! La fin est proche et comme un malheur n'arrive jamais sans un autre, on se passe le dernier single de Mongoro qui a repris sa carrière de chanteur : Fucka Moza Wizour guns !

La pluie bat les fenêtres du bureau. Certaines voies de métro ont été fermées et les bateaux sommés de rentrer au

port le plus rapidement possible. Au poste, les premiers rapports de l'agent Benets, le spécialiste de la microparticule, arrivent les uns après les autres. Un seul des corps a été identifié car le jeune avait un casier. Il s'appelait Jason Keens. Il avait été pris plusieurs fois à voler du matériel informatique et avait effectué quelques jours de travaux d'utilité publique. Il vivait sur le campus de Westwood Village et sa disparition avait été déclarée le 6 septembre 2030. Les autres n'ont pas encore de nom. L'une des filles (celle de la poubelle) avait probablement une puce d'identité sub-dermique mais cette dernière a été arrachée. Tous avaient un numéro écrit au stylo quelque part sur le corps. Il y a les numéros 8, 9, 11, 12 et 13. Vu leur placement par rapport aux chaises, c'est donc le n°10 qui manque. Les relevés des sondes de la chaise de n°10 montrent qu'il s'agit d'un garçon, caucasien d'une vingtaine d'années.

Tous étaient malades à cause de leurs conditions de vie. Infections généralisées de tous les orifices, malnutrition, sang empoisonné par diverses drogues (pour combattre la douleur, rester en état second et empêcher l'endormissement). Tous avaient les nerfs à vif. Il est probable que lorsqu'ils n'étaient plus sous l'effet des drogues, ils souffraient le martyr.

Certains ont subi quelques violences (coups de bâton électrique) mais ni viol, ni torture gratuite. Benet estime, avec ses collègues légistes, que les victimes devaient se trouver là depuis au minimum trois mois (peut-être cinq pour la plus maigre). Ils s'accordent sur le fait qu'aucun n'aurait pu survivre encore longtemps dans cet état.

Le matériel (chaises, ordinateurs, câblage et relais satellite) a une valeur certaine mais visiblement, il en manque une grande part (les propriétaires n'ont laissé que le strict minimum). Il a été acheté en globalité au Japon (les ordinateurs), au Canada (les câbles) mais les sièges de dentiste sont de fabrication mexicaine. Ils viennent des maquiladoras frontalières (reportez-vous au dossier Frontière dans Lignes blanches pour en savoir plus sur ces fourmilières à la botte des industriels du nord). Ils ont été conçus pour une firme pharmaceutique californienne, Synthesis Corps, spécialisée dans la fabrication d'objets à vocation médicale (de la fraise de dentiste à l'éprouvette en passant par les gants chirurgicaux jetables). Leurs locaux administratifs sont à San Diego et leur porte-parole officiel s'appelle Tony Blanchett.

Pour ce qui est de la liaison satellite, l'affaire a été portée à l'Hydra (le CCS) qui doit déterminer le relais utilisé. L'information arrivera le mardi 10 à 4 p.m., c'est un piratage astucieux d'un satellite appartenant à un groupe de médias : la CBC. Certains canaux très larges étaient utilisés en toute sécurité et sans que cela n'interfère avec l'image.

Enfin, les empreintes laissées un peu partout appartiennent à quatre personnes différentes. Trois hommes et une femme. La salive trouvée sur les bouteilles vides indique que tous étaient caucasiens, l'un était blond naturel, les autres bruns (naturels). L'un d'entre eux était plus âgé, peut-être une cinquantaine d'années. Pour le moment, aucun n'est fiché (en fait deux d'entre eux sont fichés mais les mercenaires ont déjà effacé les dossiers de l'ordinateur central du LAPD et seules les versions en microfiche existent encore, perdues au fin fond des archives).

Les journaux en russe sont datés et n'ont quasiment pas été lus. Il s'agit de magazines plutôt destinés à un homme (automobile, sport, gadgets ultra-tech, etc.). **NOT RIP** de Baby Creep n'a rien de particulier (si ce n'est qu'il est vomitif). Par contre, pour Bener, si le bouquin est quasiment neuf, sa plume indique qu'il a sans doute été scanné.

Les bombes, elles, étaient placées stratégiquement, pour que tout s'embrase et s'écroule. Les experts du BOSQ pensent qu'elles ont été posées par un artificier de métier mais pas obligatoirement un spécialiste de la démolition, plutôt un militaire. Elles n'étaient pas toutes sur des murs porteurs. C'est la pluie qui a empêché le mécanisme de bien fonctionner. Elles sont de fabrication américaine (Union) et les codes d'achat ont été grattés pour qu'on ne puisse pas remonter à leur source.

Il y a donc trois pistes à suivre.

La première, c'est celle de n°10. On verra que le pauvre fera son apparition dans des conditions dramatiques le mercredi matin. Impossible de le retrouver pour le moment ; déphasé, il est perdu dans les caves d'une usine de Norwalk.

La seconde, c'est la piste des sièges de dentiste. Synthesis Corps est une firme énorme, protégée et qui a les grâces des politiques en ce moment. De fait, le groupe en lui-même n'a rien à se reprocher (à ce niveau, bien entendu). C'est sur rendez-vous que le monsieur Communication de la boîte recevra les cops. Contrairement à John Keeper, Blanchett (c'est son nom) ne sourit que très peu mais aide vraiment les policiers. Il a plus de pouvoir dans la firme que son poste le laisse entendre. En direct devant les personnages, il va demander si une grosse commande de chaises a été faite récemment. Négatif. En vidéo conférence, il va appeler le directeur de l'usine mexicaine pour lui poser la même question. L'homme, Robert Durham, semble particulièrement mal à l'aise. Tout comme le service des ventes, il ne voit pas un tel stock. Son usine de Guadalupe est très surveillée au niveau des stocks (avec les maladies qui arrivent du sud, les employés sont plus enclins à voler du matériel) et il affirme ne rien savoir d'une vente particulière de fauteuils. Si on lui montre des photos, il admet qu'il s'agit bien du modèle Smill 2027, le plus solide et le plus onéreux. Pièce, il ne coûte pas moins de 20 000\$.

Une fois la communication terminée Blanchett s'excuse auprès des cops mais pense que son collègue du Mexique ment. Il ment mal. Le problème c'est qu'il est aussi très compétent et essentiel à l'usine de Guadalupe. Le porte-parole ne peut donc se permettre de le convoquer, de l'accuser ouvertement ou de le faire licencier. Par contre, en échange de la promesse d'une totale discrétion de la part du LAPD, il paye deux billets aller-retour pour Guadalupe dans la journée du mercredi 11 pour aller sur place et connaître, officiellement la vérité.

Cette dernière est simple. Comme beaucoup de directeurs californiens des *maquiladoras*, Bettie est menacé par les gangs locaux. Son fils le plus jeune est « invité », comme cela se fait souvent, par un gang répondant au doux nom des Damelo (« donne-le-moi », ce qui veut tout dire). En cuisinant un peu le directeur (qui sera déstabilisé de voir des cops débarquer dans son univers) on peut tout savoir



L'ART DÉVIANT ET BABY CREEP

Nécro-réalisme, culture gothique, envies morbides et mystiques sont de plus en plus présentes dans la société californienne. Art déviant prétend qu'il ne fait que montrer ce qui se trouve au fond des esprits en ce moment. Ces artistes qui se délectent dans les marges, les cimetières et les abattoirs connaissent un succès toujours plus grand (au point qu'on en voit certains travailler pour des publicités). Baby Creep est l'un de ces artistes en vogue, un peu déjanté, et qui organise pour la haute société des orgies morbides. Il collectionne les conquêtes et surtout les photos de ses conquêtes. Pervers (mais pas tueur) il peut faire une parfaite fausse piste pour les cops. D'autant qu'en ce moment, un ou deux gros bras aimeraient bien lui mettre la main dessus pour qu'il rende quelques clichés gênants pour certains hommes politiques connus. Si les cops lui rendent service, il pourra devenir une relation intéressante à exploiter par la suite. Mais pas trop longtemps. Le 14 février 2032, il sera assassiné lors d'une de ses soirées par un véritable amateur de nature morte...

des chaises et de la situation de l'industriel. Il y a huit mois, le gang qui garde son gamin en otage (il va à la meilleure école de Tijuana, a une vie normale mais est toujours sous la garde du gang), ne lui a demandé pas moins de vingt-quatre chaises Smill 2027, fournies par groupe de six pièces. Le tout devait être livré à Tijuana, par camion. Quatre fois de suite, il a remis les chaises à un couple de mercenaires (il sait les reconnaître) qui ont passé la frontière avec de faux papiers qu'il avait lui-même préparés. À la dernière livraison, un troisième homme était présent. Il donnait des ordres aux mercenaires et cachait son visage derrière une écharpe. Il connaissait parfaitement le matériel, ce qui fait croire à Bettie qu'il s'agissait d'un scientifique. Mais les chaises ne sont pas les seuls éléments qui ont été demandés. Des anesthésiques, des outils chirurgicaux pour les opérations lourdes impliquant à la fois des trépanations mais aussi des poses de prothèses, beaucoup de matériel de base (pour nettoyer, cautériser, etc.), tout cela a été détourné (pour une valeur totale de plus d'un million de dollars californiens). Bettie en est malade mais craint pour la sécurité de son fils. Les cops ne peuvent rien faire. S'ils récupèrent le gamin, le gang des Damelo se vengera sur le directeur et sa famille. S'ils dénoncent Bettie, les Mexicains sauront qu'il a parlé et lui renverront son gamin... sans la tête, qui ira orner la grille de la maison familiale. En le secouant un peu ou en lui promettant un silence total, il est possible d'apprendre quelque chose de plus. Lorsque le troisième camion a été emporté, des grandes caisses ont été chargées. L'une d'elles est tombée, laissant échapper une sorte de caisson hermétique (comme un sarcophage). Pour



AFFAIRES
EN COURS

145

CHAPITRE DEUX



ce qu'il en sait, ces caissons existent depuis les années 70-80 et permettent de baigner dans une absence de stimulation sensorielle totale (plus précisément, cela reproduit l'impression d'être dans le ventre de sa mère). À présent, sauf dans les centres de thalassothérapie un peu New Age, on en trouve plus. Il ignore qui peut fabriquer des objets pareils (ce qui est normal, puisque personne n'en fabrique plus, sauf sur commande).

1.5. La cité des enfants perdus

LA : MARDI 10 DÉCEMBRE 2030 10h A.M.

Radio Flash : excusez-nous pour cette interruption de quelques minutes. On crucifie le technicien et on se retrouve après la pub...

La troisième piste, c'est Jason Keens, déclaré disparu par ses parents le 6 septembre 2030. Trois mois plus tôt. Effectivement, il est bien dans les fichiers et le policier en charge du dossier appartient au DETD. La détective Sonia Valterra est débordée et avoue ne pas avoir eu le temps nécessaire pour se consacrer pleinement à cette affaire. Jason

était majeur et si ses parents n'avaient pas insisté, le dossier aurait été classé plus tôt. Actuellement, toutes les affaires du jeune homme sont dans une caisse de l'ED et ses parents devraient bientôt la récupérer (quand sa mort sera annoncée). La mort du jeune homme n'étonne pas la détective Valterra. Elle donne aux cops, sans difficulté, les autorisations pour accéder aux affaires de l'étudiant et fait un bref topo. Keens était un fanatique des jeux vidéo et se préparait d'ailleurs à devenir concepteur (programmeur) dans ce domaine. D'après ses professeurs, il avait un réel potentiel qu'il gâchait en jouant à des jeux on line plutôt que de travailler. Sur le campus, il était membre des Pac Men, un regroupement de joueurs fous qui passent leur vie entre le LA Coliseum, le temple du jeu vidéo. Ces gamins (de 14 à 23 ans) sont en cours dans la journée, donc très difficiles à attraper, mais ils se rassemblent à midi et à 5 p.m. dans un des nombreux cyber cafés qui entourent le Coliseum. Ils se reconnaissent à leur icône (en badge, casquette, tee-shirt), c'est-à-dire un traditionnel Pac Man. Leur leader, Nino, peut parler en leur nom. Jason avait quitté le groupe des Pac Men deux semaines avant sa disparition. Quand ses amis lui avaient demandé pourquoi, il les avait pris de haut et leur

expliquant qu'ils n'étaient que des gamins et que, lui, avait découvert un véritable jeu vidéo. Il n'en pas dit plus et n'est plus allé en cours ni aux assemblées des Pac Men. Nino ne sait pas trop de quel jeu parlait Jason mais il sait qu'il n'y jouait pas dans le Coliseum ni dans l'une des salles de jeux qui le jouxte (il y en a une bonne centaine).

Nos cops peuvent alors continuer leur enquête dans le temple du virtuel. Avant de poursuivre cette lecture, je vous invite à relire la page 193 du livre de base et l'encadré complet parlant de la ligue des jeux virtuels. À présent, imaginez un titanesque coquillage retourné, haut de cinq étages, dont les gradins et la cour centrale sont couverts d'une voûte de d'acier et de verre fumé, le tout bardé d'une collection de néons à rendre jaloux le plus grand hôtel de Las Vegas. Tout autour (sauf au nord où se trouve l'Elysian Park) toutes les boutiques ne sont dédiées qu'au plaisir du jeu vidéo et ses dérivés (cinémas virtuels, goodies, attractions comme le grand huit et la tour infernale, etc.). Bien entendu, sous la pluie, alors que l'eau infiltre tout et provoque des courts-circuits, c'est de suite moins attrayant. D'autant que des poteaux électriques sont tombés pendant la nuit et que la circulation est toujours affreuse dans le coin. Comme l'activité réelle du Coliseum commence seulement à partir de midi, le reste du temps, il n'y a que les gens de l'entretien qui ramassent les tonnes de papiers



gras. Le conseil d'administration, qui gère l'ensemble, sera représenté par miss Seymour. Elle n'a rien à dire, tout simplement parce qu'elle ne sait rien. Si cette histoire a commencé au Coliseum pour Jason, elle a continué un peu plus loin. L'établissement n'est qu'un lieu de recrutement pour les tordionnaires du jeune joueur. Interroger les gamins qui semblent bien connaître les lieux sur des disparitions ou montrer des photos des cadavres provoque une levée de boucliers juridiques de l'établissement qui craint la mauvaise publicité. Les cops seront invités à continuer leur enquête munis d'un mandat pour chaque client qu'ils importunent. C'est en fouillant dans les affaires de Jason, qu'ils peuvent progresser. Parmi les bandes dessinées, les livres, les CD de jeux piratés et les vêtements sales (pas un seul de propre alors que sa mère dira de lui qu'il était particulièrement soigné) se trouvent son ordinateur mais aussi des cartes de crédit d'unités pour une salle de jeux nommée : Virtu-oz (avec le visage souriant de l'épouvantail du magicien éponyme). L'ordinateur ne fonctionne pas. Pire, il semble avoir grillé de l'intérieur. Un expert supposera qu'il a été exposé à une surtension qui n'est pas naturelle (on l'a fait brûler à distance). Rien n'est récupérable et l'expert (qui peut être l'un des gamins des Pac Men) affirmera que les disques durs ont été formatés avant d'être grillés. Les cartes d'unités de Virtu-oz, valent une fortune et permettent de jouer de nombreuses heures (une centaine). Le détective Sonia Valterra expliquera qu'elle les a trouvées cachées dans des livres de cops. Elle n'a pas suivi cette piste car le Virtu-oz n'est qu'une salle de jeux comme les autres. Les Pac Men n'ont pas la même vision des choses. Le Virtu-oz est, certes, une salle de jeux, mais aussi un club privé où des joueurs triés sur le volet peuvent tester les nouveautés en avant-première. Nino s'étonnera que Jason ait eu une telle carte et qu'il n'en ait jamais parlé. En général, être repéré par les Virtuozes (le summum naturel des habitués) est un honneur et on s'en vante.

Il faudra attendre 3 p.m. pour que les portes de cette salle de jeux accolée au Coliseum s'ouvrent. C'est à 2 p.m., pourtant, qu'il va se passer quelque chose qui pourra, par la suite interpellier les cops...

1.6. Same player, play again!

LA : MARDI 10 DÉCEMBRE 2030 2 P.M.

Radio Flash : Thomas M. Carl, le producteur de la série Sixteen Virgin vient d'annoncer qu'il renonçait à lancer la sixième saison malgré le succès rencontré. Lors d'une conférence de presse, il a déclaré avoir vécu suffisamment longtemps dans la dépravation. Il a fait don de toute sa fortune à différentes œuvres et va probablement devenir prêcheur. Ses enfants lui font un procès pour spoliation d'héritage. On signale une poursuite sur la Golden State entre le croisement de Glendale et de Pasadena. Nos amitiés à tous les policiers qui nous écoutent. On leur dédicace la reprise qui suit : Highway to hell.

Toutes les radios du LAPD se mettent à grésiller en même temps. Les anges appellent toutes les patrouilles non loin du Coliseum. Une agression a été signalée à Glendale, probablement au moins un meurtre, le BSIU a fait appel à tous les collègues pour aider à l'interception

d'une Californian S90 spitfire de couleur blanche. Les anges précisent qu'il y a deux personnes à bord, un conducteur ainsi qu'un tireur et qu'un motard du BSIU a déjà été abattu. Les deux suspects sont lourdement armés et considérés comme dangereux. Le hasard faisant bien les choses, nos cops ne seront pas bien loin. Arrangez-vous pour que les joueurs, blasés, considèrent ça comme un 10-18. Et bien non, cette poursuite est au cœur de l'histoire qui nous occupe. Vous êtes bons pour réviser les règles de poursuite. Pour information, les deux fuyards ont une compétence de conduite de 4+, 5 dés de poursuites et surtout 4+ en Arme de poing. Les deux ont deux Black Mamba (un dans chaque main !) et de quoi tenir un siège en terme de munitions. Le bolide qu'ils conduisent semble boosté et les cops pourrout, dès les premières secondes, comprendre que le conducteur est un pilote de course.

Laissez la poursuite s'engager et poussez les cops dans leurs derniers retranchements. Leurs collègues, à moto ou en auto voleront dans tous les sens, abandonnant la course, en provoquant parfois des accidents. Le pilote prend tous les risques pendant que son complice, s'est improvisé un toit ouvrant sur la spitfire (qui n'en a pas). Il tire sur tout ce qui bouge, en général, dans les pneus des poursuivants et arrive même à faire reculer un hélicoptère du LAPD malgré l'imprécision de ses armes. Il porte des lunettes à infraction (en fait, ce sont des caméras, lui, il ne voit quasiment rien) et semble ne pas avoir peur. Une fois que vos joueurs seront bien pris dans l'action, faites-leur gagner un peu de champ (en trichant, oui, je sais, c'est mal) pour qu'ils puissent bien voir ce qui va suivre. Le pilote va lâcher le volant, sortir la moitié de son corps par la fenêtre et tirer à son tour, alors que la voiture va continuer à éviter les obstacles ! Soit il ne conduit pas, soit il conduit avec les pieds. Dans les deux cas, transformez un dé blanc en un dé noir pour les joueurs qui seront déconcentrés par une telle prouesse. Les rares collègues qui les auront rejoints, eux, pileront devant un tel spectacle. Les tireurs viseront toujours les pneus en priorité. Puis, au niveau d'un pont, à pleine vitesse, la voiture fera une embardée, plusieurs tonneaux dans les airs (coupant l'un des tireurs en deux, au passage) pour plonger dans le vide et aller s'encaster dans la cuve d'un poids lourd quelques mètres plus loin. Ce dernier, transportant des produits inflammables explosera, balayant toutes les voitures autour de lui, ainsi que les vitres sur cent mètres à la ronde. Atlantic Boulevard sera en feu en quelques secondes... La moitié de corps du conducteur, encastée dans une caravane de touristes canadiens, continuera par réflexe de presser les gâchettes des Black Mamba, vides... Pour bien faire, un orage grondera au loin. Avis de tempête. Puis, sans qu'on sache comment, alors que c'est la panique un peu partout, toutes les lumières de l'autoroute clignoteront à intervalle régulier et s'éteignent... comme dans tous les quartiers aux alentours (le ciel chargé permet de s'en rendre compte). Tout le monde s'arrête. Puis la lumière revient et la panique revient de plus belle...

Dix morts dont quatre policiers (sans compter les deux tireurs), des dizaines de milliers de dollars de dégât et surtout, surtout, un triple meurtre à Glendale. Il est probable que les cops tentent d'en savoir plus sur ces deux allumés. Sur place, ils peuvent regarder les fameuses lunettes.



AFFAIRES
EN COURS

147

CHAPITRE DEUX



Derrière elles, le gamin (16 ans, caucasien, typé européen) avait des yeux de lapin (comme ceux des cadavres retrouvés sur les fauteuils). Si un cops les chausse, il ne voit rien, si ce n'est quelques formes floues. Elles sont cassées et ne peuvent être réparées. Les scientifiques du labo, après les avoir désossées affirmeront qu'elles étaient dotées d'un puissant émetteur. Probablement lié directement à un satellite (l'info tombera le mercredi 11 au soir).

La spitzfire, l'autre passager, ainsi que ses armes sont pulvérisés sur plusieurs centaines de mètres. Le tout a été incrusté au béton par la chaleur de l'explosion. Rien à en tirer (même pour le labo). En ce qui concerne les coupures de courant, les techniciens les ont bien notées. Par contre, ils ne sauraient pas les expliquer. La séquence de clignotement ne veut rien dire de particulier (c'est une signature mais les cops ne le sauront que plus tard).

En remontant la piste des fuyards, on arrive à Glendale sur le versant est des collines de San Rafael. C'est de Backers Road, au 214 que partait la poursuite. La police est là et pour cause. À cette adresse se trouve une des planques sécurisées CWPP. Le lieutenant Locanto, du service en question, dirige les investigations. Si les cops se présentent comme étant ceux qui ont arrêté les fuyards (et, à ses yeux, provoqué la mort de deux témoins), il se retiendra pour ne pas leur coller son battoir droit dans la figure. Une fois calmé (c'est un pro), il laisse les cops visiter les lieux. Cette cachette servait de lieu de transfert pour Mina M. Gucci, une ado, dont les cops ont sans doute entendu parler. Elle allait être le témoin principal dans le procès de Carlos Da Silva, un tueur à gage en mission pour des trafiquants de munitions mexicains. Da Silva a été clair : si la police pouvait le coincer, il balancerait ses patrons. Hors, lors du massacre de la famille Gucci, Mina a réussi à se cacher et à voir le tueur. Aujourd'hui, Da Silva peut dormir tranquillement, il n'a plus de témoin à charge. Le lieutenant explique (mais ne s'explique pas) qu'à 1h35 p.m., l'appartement a été coupé du reste du monde, tant au niveau de l'énergie que des communications. Toutes les alarmes, tous les digicodes et toutes les caméras de l'immeuble sont tombées en vrac. Les deux jeunes sont alors entrés dans l'immeuble, sont montés directement à l'appartement, ouvrant toutes les portes sécurisées comme s'il n'y avait plus aucune protection et ont descendu les deux agents qui protégeaient l'adolescente. L'un d'eux a pu parler avant de rendre l'âme. Apparemment, les gamins étaient défoncés, hurlaient en même temps qu'ils tiraient et n'avaient aucune peur des balles. Ils n'ont même pas vérifié si les policiers à terre étaient bien morts. Ils sont allés droit à la chambre de Mina M. Gucci qui s'était réfugiée dans le placard, l'ont trouvé rapidement et l'ont descendu en rigolant, alors qu'elle priait pour le salut de son âme. Dix balles dans chaque membre et autant dans la tête. Ensuite, ils sont repartis tout aussi rapidement mais les coups de feu avaient déjà averti un autre policier en faction en bas de l'immeuble. Ce dernier les a pris en chasse immédiatement, aidé par le BSJU. C'est à ce moment là que nos cops sont entrés dans la danse...

Petit détail. Le gamin coupé en deux est rapidement identifié par les services du LAPD (l'information tombe dans la matinée du mercredi). Il s'appelait Paolo Alvarez Jr. 18 ans, étudiant en sciences au collège municipal de



RÉSUMÉ DU DOSSIER N°1

Jason Keens et les autres jeunes retrouvés dans l'usine de la Simox sont des outils usés dont

les propriétaires voulaient se débarrasser. Manque de chance, la pluie aidant, les bombes n'ont pas détruit les locaux comme prévu. Pire, les cops mettent leur nez dans l'affaire. Ces jeunes ont été enlevés par des mercenaires qui utilisent de force les compétences de ces petits génies des jeux pour mener à bien leurs contrats. Les victimes sont recrutées dans une salle de jeux sélecte, le Virtu-oz et son patron Keith Ryan est à la tête de ces hackers d'un genre nouveau : les Neuro-Merc (NM). Au moment où les cops prennent le dossier en main, justement, l'un des contrats des NM vient d'être rempli (l'assassinat de Mina M. Gucci). Ryan ne comptait pas que les tueurs s'en sortent et s'est amusé un peu avec la police avant de les faire plonger. L'idée était de faire un peu de publicité pour son groupe. C'était une erreur. Il ne pensait pas qu'il puisse rester quoi que ce soit des corps et surtout des lunettes. Alvarez ayant été coupé en deux par le choc, il laissait derrière lui des indices permettant de faire un lien entre les corps de la Simox et le contrat Gucci. En voyant les cops débarquer au Virtu-oz, en apprenant que l'un de ses « protégés » de la Simox est toujours en vie, il décide, plutôt que de faire profil bas, d'anticiper les actions des cops et de leur tendre un petit piège à retardement ainsi que de les ralentir là encore, c'est une erreur. Un des prisonniers va en profiter pour lancer un SOS.

Commerce, déclaré disparu le 2 novembre 2030 par ses parents. Fanatique de jeux vidéo, il était même champion inter-quartier dans le domaine des first person shooter.

Ce dossier dépend entièrement du CWPP qui voudra, par l'intermédiaire du lieutenant Locanto laver l'affront dans le sang. Si les cops insistent trop pour reprendre l'affaire (légalement, ils le peuvent), il y aura une petite guerre des services relayée rapidement par la presse (déjà bien chauffée par l'exécution sanglante du témoin et la poursuite qui s'est terminée en explosion. Par contre, Alvarez accepte toute aide et toute collaboration avec les cops. Il donnera ses informations sans problème (ce qui vous permettra de relancer le dossier si vos joueurs pédalent trop dans la semoule).



1.7. Shoot them up

LA : MARDI 10 DÉCEMBRE 2030 LE SOIR

Radio Flash bonne nuit. On commence par les bonnes nouvelles, la 5 est enfin dégagée. Cinquante milles personnes bloquées dans les deux sens, ça fait un peu désordre non ? Gillian Lappert, le boss du LADOT a déclaré

que si le LAPD arrêta de confondre les autoroutes avec les arènes de Ben Hur, il y aurait peut-être moins de morts chaque jour sur les routes. Pas de réponse de la part des intéressés. Une page de pub et on écoute le désormais classique Hyperborean Valse des Underearth Songs.

Le Virtu-oz est effectivement un club fermé. Il est probable que les cops n'y arrivent que le soir ou même pendant la nuit (il y a beaucoup d'éléments à récolter avant d'apprendre son existence et même un possible voyage au Mexique). Il y a deux façons d'y entrer : se faire passer pour un client (utiliser la carte de Jason pour plusieurs personnes est suffisant car le vigile à l'entrée suit stupidement la procédure : entre qui a une carte) ou se présenter avec les plaques de cops (et c'est le patron, Keith Ryan, qui ouvrira les portes de son établissement et qui sera l'interlocuteur des cops). Vous trouverez ses caractéristiques en fin de scénario.



Dans un cas comme dans l'autre, les personnages peuvent visiter un peu la salle de jeux et s'apercevoir qu'on est loin des folies lumineuses du Coliseum. Ici, les néons sont discrets, les murs peints en noir et la musique ne s'échappe pas des casques que portent les joueurs, se défoulant sur des machines de luxe. Il y a des serveurs en tenue et tout est propre. Par contre la surveillance est aussi omniprésente (caméras, plusieurs vigiles, bornes de paiement sécurisées, etc.). Keith Ryan, si les cops se font passer pour de simples clients, laissera aux fonctionnaires le temps de visiter. Ils pourront même parler avec quelques jeunes au bar. Ces derniers (entre 16 et 24 ans) parlent dans leur jargon de joueurs. D'ailleurs, ils pousseront l'utilisation de ce lexique pour tester les cops et savoir s'ils méritent leur attention ou pas (imaginez une grand-mère qui participerait à une conversation de röstros dans une convention et vous aurez une idée du décalage). Il suffit de hausser le ton pour qu'ils communiquent normalement et perdent leurs grands airs.

Si on leur montre les photos des corps de la Simox, ils reconnaissent Jason mais aussi l'une des filles : Isa (celle qui était encore sur le siège). Ils ne connaissent pas son véritable nom (d'ailleurs personne ne se connaît ici sous son véritable nom) mais ils s'en souviennent tous parce qu'elle avait relevé un défi, il y a deux mois sur le dernier Ultimate Racer 3000 et ne s'était jamais présentée le soir de la compétition. Un déshonneur pour un joueur Virtuose. Un autre mot reviendra dans la conversation (et Ryan utilisera le même) : Zombie. Si les cops demandent une explication de ce terme, tous les joueurs de jeux vidéo afficheront à la fois du mépris et de la peur. Les Zombies sont apparus avec les premiers jeux en immersion totale. Ils sont devenus de plus en plus nombreux à mesure que les connexions neurales se perfectionnaient. On appelle un Zombie une personne qui se dégrade physiquement à force de rester tout le temps connectée à un jeu. Elle ne mange plus, ne boit plus et surtout prend des produits pour rester le plus longtemps éveillée possible. Si les joueurs ont une telle attitude en parlant d'eux, c'est qu'ils méprisent le manque de volonté de ces drogués du virtuel mais ont surtout peur, un jour, de devenir comme eux.

Tôt ou tard, Ryan interviendra pour parler aux cops. C'est un homme sans aucun scrupule et qui n'a pas peur, pour le moment. Devant les photos des jeunes, lorsqu'on lui parle de Jason Keen ou de Isa, il ne perd jamais





son sang-froid et reconnaît même qu'ils étaient clients chez lui. Pire, il avoue qu'il avait noté leur disparition puisqu'ils venaient quotidiennement. Non, il ne connaît pas, en revanche, leur véritable nom. Les cartes de son club privé ne sont pas nominatives (d'ailleurs, il en donne une à chaque cop, chargée d'une dizaine d'heures, s'ils désirent venir se détendre de temps à autre). Il explique ensuite en quoi le Virtu-oz diffère des autres salles de jeux. C'est ici que se trouve la technologie de pointe en ce qui concerne les jeux vidéo en immersion totale. Contrairement au Coliseum (par exemple) où tous les joueurs participent dans un brouhaha constant, ici, le joueur est complètement isolé de la réalité et est immergé à 80% (contre 50% dans n'importe quelle autre salle). Le 100% n'existe pas car aussi puissante que puisse être une machine, elle ne pourra jamais tromper le cerveau (d'après lui). Ce qu'il n'explique pas c'est qu'en abaissant les capacités du cerveau (via des drogues ou la fatigue), il est possible d'augmenter le taux d'immersion et d'obtenir une parfaite symbiose entre les machines et l'homme. Actuellement, son expert, Nelson Wallace, arrive à 95% de satisfaction des sens. Bref, le Virtu-oz, est une salle de jeux de luxe, appréciée des sociétés éditrices, puisqu'elles y présentent leurs jeux en avant-premières et donc l'entrée est réservée aux meilleurs joueurs du moment. Des photos de gladiateurs célèbres trônent d'ailleurs dans le hall (des champions de la fameuse Arena venus s'entraîner ici). Par contre, Ryan se fâche (à raison) si on lui parle des Xtreme Gamers, ces joueurs qui cherchent à ressentir la douleur, la fatigue, etc. Pas de ça chez lui et tous ses clients qui ont fait une telle demande ont été priés de sortir définitivement et sont refoulés à l'entrée (il a une liste d'une dizaine de malades qu'il peut donner aux cops s'il pense qu'ils perdront du temps dans cette voie).

Si on lui parle du fameux jeu auquel semblait jouer Jason Keen (selon les dires de Pac Men), il dira ne rien savoir. Puis, à la réflexion, il se souviendra que Jason, tout comme Isa, aimait beaucoup un jeu de combat urbain : *Infernal Tower VI* de chez Alliance-Emerson (un gros éditeur). Le scénario est basique. Il faut pénétrer dans un immeuble bourré de terroristes et libérer les otages avant que tout ne saute. Plus on monte dans les étages, plus les adversaires sont nombreux et féroces. Pour ce que Ryan en sait (il ne joue pas beaucoup, il n'a pas le temps), sur cent étages, Jason arrivait jusqu'au trentième et Isa au trente-deuxième. Un joueur de base arrive à passer les cinq premiers et un bon joueur peut espérer atteindre les dix autres. Y a-t-il d'autres joueurs capables d'arriver au trentième ? Oui, une petite dizaine dont un est présent, Pete Boren. Par contre, Ryan n'a pas le droit de le sortir du jeu comme ça (il paye, ce n'est pas pour être dérangé). Il faut attendre qu'il finisse ou le rejoindre dans la tour. Ryan propose donc à nos cops de tester ce fameux jeu. Il accepte même de les accompagner un peu, curieux de voir comment de véritables policiers se débrouillent. Dans le jeu, lorsqu'ils seront à deux étages ou moins de Pete, ils pourront avoir une liaison radio et l'inviter à quitter de lui-même la partie. Il ne faut pas oublier que les cops, dans cette salle de jeux privée, n'ont aucun droit légal et qu'ils

ont plutôt intérêt à être cool avec Ryan (qui sera patient mais seulement jusqu'à un certain point). Il va donc les faire entrer dans des cabines d'immersion high-tech (les mêmes que dans le film *Avalon* mais en beaucoup plus luxueux). Ceux qui ne désirent pas participer, peuvent attendre dans un salon particulier et voir sur un écran 3D comment les collègues s'en sortent.

Cette séance de jeu dans le jeu peut être un moment de fun, fluide et amusant. Justement, les cops, concentrés sur le jeu, vont être bombardés d'images subliminales horribles qui vont resurgir par la suite (voir l'encadré : cauchemars virtuels). Pour simuler cette simulation le plus simple, c'est de rendre une impression de *Dungeon' Crawling* (porte, monstre, trésor). Ajoutez quelques effets rigolos (comme un poulet qui traverse un couloir, des terroristes qui tombent en disant « *I will be back* ») et n'hésitez pas à les répéter souvent (comme dans un jeu vidéo). À chaque fois qu'il y a un combat, laissez les cops s'organiser. Ils sont armés de Hellfire 032 fx et peuvent tirer deux balles par tour sans la pénalité. Leur icône est préfabriquée (ils ne sont pas des joueurs expérimentés et ne peuvent la choisir). La tour est constituée de bureaux. Dans ces bureaux, des otages servent de boucliers humains pour les terroristes. Le combat n'est pas hyper-réaliste et les PNJ se dissolvent à chaque fois qu'on leur tire dessus. Ryan est très bon. Plusieurs fois, il va sauver la situation et indiquer les escaliers qui permettent de changer de niveau. En même temps. Comme prévu, plus les cops vont monter (au cinquième niveau, il faudra qu'ils s'organisent vraiment, car jusque là, c'était plutôt du tir aux pigeons). L'IA du jeu va vraiment riposter et vous pourrez utiliser vraiment les règles de combat (sachant qu'il n'y a aucun danger). Une voix extérieure annoncera que Pete est au huitième. Le seul niveau à passer avant de pouvoir lui parler, c'est donc le cinquième. Ce dernier est teinté de cyberpunk. Les murs sont couverts de tags, les terroristes sont chromés et le boss de fin de niveau est un véritable Terminator. Les cops auront en tout quinze adversaires à abattre, sachant que plus ils avanceront, plus ces derniers seront coordonnés dans leurs actions. Le réalisme est renforcé. Plus de poulet mais du sang et des blessés. Les otages courent dans tous les sens et gênent la vision, il y a de la fumée partout (la fusillade dans le couloir, dans le film *Matrix*, vous donnera une idée de l'ambiance). À ce stade, il ne faut pas hésiter à éliminer quelques joueurs. La montée des escaliers sera un calvaire (le cinquième étage explose au bout d'un moment) mais juste avant de griller, les cops peuvent appeler le joueur, qui se déconnectera pour leur parler dans la réalité.

2. Brothers in arms

2.1. Une fausse piste de folie

LA : MARDI 10 DÉCEMBRE 2030 LA NUIT

Radio Flash : bonne nuit les petits. On commence avec des nouvelles du barreau. Joé Double Strick, le célèbre acteur porno vient d'annoncer qu'il quittait la scène pour

CAUCHEMARS VIRTUELS

Tous les cops qui ont joué à *Infernal Tower VI* ont été exposés à des images subliminales qui vont provoquer non seulement des cauchemars mais aussi de légères hallucinations. Attention, cependant, le cerveau humain fait du tri et du nettoyage, même dans son subconscient. Donc les personnages ne subiront plus les effets du jeu... après la fin du scénario (à moins que vous ne décidiez du contraire).

Comment se caractérisent les hallucinations ? D'une façon négative (c'était la volonté de Ryan), c'est-à-dire en provoquant des cauchemars durant lesquels les flics rêvent de cadavres écorchés qui dorment à leur côté dans leur lit (une scène à faire sans que le joueur sache que son personnage rêve), voient des murs des immeubles qui seffritent comme de la peau qui brûle, assistent à un cortège de chiens sans têtes (bref tous les trucs les plus étranges qui passent par votre petit cerveau malade de MJ moyen. Si. Ne niez pas !). Pire, les cops vont subir des blocages à chaque fois qu'ils vont tenter quelque chose contre Ryan. Vous devrez faire des jets de 7+ / Sang-froid (3) secrètement pour chaque joueur qui voudrait attenter à Ryan. S'il le rate, il faudra prendre un air sceptique (genre : ha, ces joueurs, vraiment n'importe quoi ! et s'il réussit, par contre, il faudra l'encourager dans cette voie (tout est dans l'attitude). Ce n'est pas fair-play mais c'est un bon moyen de simuler le blocage de leur subconscient.

La façon neutre, c'est que lorsqu'ils vont écouter la radio ou de la musique, ils entendront toujours le même morceau : *Kuo Ling*. C'est la musique d'un jeu vidéo de combat (genre *Street Fighter*) très attendu dans les salles de jeu et qui, pour le moment ne peut être pratiqué qu'au Ring Hill, la seule salle qui ait eu la primeur de ce bijou édité par la Okosama Star. À force d'entendre toujours le même rengain, les cops devraient se rendre compte que quelque chose cloche (mettre un CD de Mozart et entendre ça devrait les surprendre). En terme de jeu, c'est très simple si vous jouez en musique. Choisissez un morceau qui correspond (sur la BO de *Matrix* par exemple) et passez-le tous les trois morceaux. À force, vos joueurs devraient tilter, surtout s'ils commencent à se renseigner à propos de cette musique.

La façon positive, c'est que pendant la partie, comme ce sont des prisonniers de Ryan qui ont implanté des horreurs dans la tête des joueurs, l'un d'eux (le n°16) en a profité pour aussi implanter des indices (contrairement à ce que pensent leurs tortionnaires, il est encore en partie conscient et cherche à ce qu'on abrège ses souffrances). Du coup, l'un des cops sera réveillé en pleine nuit par un chuchotement plaintif venant de son placard. Quelle que soit la façon dont il l'ouvre, il y trouvera une jeune fille en larme, à genoux, les mains en prière et qui marmonne un Notre Père. Elle ne répond pas si on lui parle puis d'un coup tombe en arrière, un impact de balle lui brisant la jambe et éclaboussant le cop, puis un autre et encore un autre pendant deux bonnes minutes. Il n'y a aucun bruit, les balles ne viennent de nulle part et mis à part les gémissements de l'adolescente, le flic n'entend rien. Il faut qu'il fasse un jet de 7+ / Sang-froid (3) pour que l'horreur s'arrête. Bien entendu, il s'agit de l'élévation de Mino Gucci. Autre hallucination se passera dans la rue alors que les cops sont en voiture (obligatoirement avant le jeudi 12 à 12 a.m.). Dans une boutique de télévision, tous les écrans vont s'éteindre à leur passage et montrer la même image : un homme d'une quarantaine d'années, noir de peau (un Indien) portant le turban. Tous les personnages peuvent faire un jet à 6+ / Éducation (3) pour reconnaître Neru Haliposada, un avocat célèbre surnommé « le Turban ». Actuellement, les cops peuvent en avoir entendu parler car il défend Sergei le Rouge, un gestionnaire au service de l'Autorité en place à San Diego, mis en cause dans un trafic de drogue transitant par la frontière mexicaine. Il est notable que la tête enrubannée a été mise à prix depuis qu'il a accusé publiquement les mafias italiennes d'avoir monté l'affaire (ce qui, d'après les rumeurs qui courent, n'est pas obligatoirement faux). Il est aussi notable qu'il est protégé par l'Autorité. Une cible va apparaître sur son front, puis l'image du palais de justice va clignoter avant que les télévisions reprennent toutes un programme différent.

Attention, si les cops acceptent l'invitation de Ryan à rejouer dans sa salle, ils seront de plus en plus perturbés au point qu'à un moment, ils perdront le contrôle et finiront par se transformer en *spree killers*.

se mettre derrière la caméra. Il a déclaré qu'il ne devrait pas être dépaycé car pour ce qui est de passer derrière, il en connaît un bout. Les éboueurs de South Gate annoncent une grève pour demain. Elle sera réprimée dans le sang, a déclaré Donald Beck leur patron. On se retrouve après le dernier épisode de votre feuilleton radiophonique préféré : Dialogues de sourds, ou l'utilité des forums sur le net.

Pete (un homme d'une trentaine d'années) ne sera pas touché par les images cachées dans le jeu et pour cause. C'est l'un des complices de Ryan, l'un des deux mercenaires

qui s'occupe d'enlever les jeunes joueurs. Tout le monde va s'installer au bar pour parler du jeu en question. D'ailleurs, si, par hasard, un cops paraît avec les verres des deux hommes, il aurait une preuve (non recevable, certes, mais une preuve) qu'il s'agit bien des empreintes retrouvées dans l'usine, sur les magazines, un peu partout. Pete parle avec un très léger accent. D'ailleurs, il prétendait être d'origine danoise. Lui, a des choses à dire (des mensonges du début à la fin, mais bon). En fait, Isa et Jason étaient tous les deux des Xtreme Gamers. Ils fréquentaient de moins en moins de Virtu-oz (il contredit les autres habitués). Ce que cherchaient



151

Viol de la pensée

Ce 10-18 doit se passer dans les alentours du Coliseum. Un incendie se déclare dans une petite ruelle parallèle au complexe ludique. Les pompiers, hilares, demandent l'aide de la police pour écarter les badauds. Il n'y a pas de victime mais la majorité des rescapés qui sortent en petite tenue et certains ont encore tout le matériel électronique directement branché sur leurs organes. C'est un lupanar virtuel qui a pris feu. Une fois la crise de rire passée (certains appareils sont restés en fonction et les clients n'arrivent pas à les retirer). Les cops peuvent jeter un œil à l'intérieur. Là, plus personne ne rit. Parmi les DVD proposés aux clients, beaucoup montrent des scènes de viols virtuels (et pas virtuels). Les victimes sont branchées de partout et le spectateur peut voir à la fois l'appareillage en action (dans le monde réel) mais aussi ce que pense voir la victime (monstre à tentacules façon manga, tueur en série, partenaires multiples). La censure entre l'arrivée et cette découverte doit être franche. Le patron, qui n'est qu'un revendeur, prend la fuite. Les cops peuvent le rattraper rapidement (il a respiré trop de fumée pour courir vite) et prendre ce nouveau dossier en main. Le problème c'est que les films ne sont pas faits obligatoirement en Californie et que cette enquête va durer très longtemps.

Si les cops ne font rien, le commerce de ces films va prendre de l'ampleur et quelques producteurs de ces snuffs virtuels vont s'installer à LA. Si une action forte est menée, la presse prendra le relais provoquant deux effets inverses. Le premier sera de réprimer cette nouvelle criminalité plus durement. Le second c'est de faire un effet de publicité et de faire en même temps grimper le prix de ces films (à 1 000 \$ pièce pour ceux de plus de vingt minutes). Une longue descente dans la face obscure du virtuel commence alors pour les cops. Le film 8 mm vous donnera le ton de ce dossier réservé à des joueurs matures

ces jeunes, c'était le danger, le frisson. Ils voulaient connaître la peur dans le jeu. C'est pour cette raison qu'ils ont plongé dans cette folie du Xtreme Game. Pete avoue qu'il a aussi essayé, une fois, mais qu'il n'a pas du tout aimé (il n'a pas l'âme d'un masochiste). Les deux jeunes se retrouvaient ici, puis ensuite rejoignaient d'autres malades dans l'une des contre-allées des artères principales du Coliseum : Wallington Road, à deux pas d'ici. Ensuite, ils se rendaient au Cable, une salle de jeux réservée à un public averti (si vous voyez ce que je veux dire, ajoutez-il d'un air entendu). Les jeux Xtreme se passent dans une salle souterraine. Pour y accéder, il faut passer une porte surveillée par un garde, au fond à droite de la salle principale. Ryan donne une nouvelle carte du Virtu-oz aux cops en expliquant que le garde en question les laissera sûrement passer s'ils le soudoient avec. Non que le vigile soit accro aux jeux vidéo mais il pourra la revendre pour un bon prix. De plus, pour éviter que les joueurs ne prennent tous la fuite lors de l'arrivée des cops, il

existe une sortie de secours (impossible de l'ouvrir de l'extérieur) qui donne sur la rue. Il suffit de la bloquer avec une poubelle et les rats seront pris au piège dans leur trou. Bref, sous des airs sympathiques, Ryan et Boren vont gentiment balader les cops et gagner le temps dont ils ont besoin pour sécuriser leurs affaires.

Wallington Road est une ruelle sombre, coincée entre deux immeubles, loin des néons. Même de jour, le soleil ne touche pas le sol. Des fils électriques omniprésents dégouttent de pluie. Les boîtiers et autres disjoncteurs grésillent doucement au-dessus des têtes.

La salle de jeu est indiquée par une simple enseigne casquée qui indique des escaliers taggés qui se terminent par une porte en fer. Le Cable est ouvert de 3 p.m. à 8 a.m. Il a deux patrons. Sam Peterson, un ancien motard ayant perdu une jambe qui s'occupe de la partie légale et Lee N'gyuen, sa femme, qui dirige la salle de jeux Xtreme. La faune qui traîne dans les locaux illégaux est digne des pires bouges à tendance cyberpunk. Punks chromés, drag-queens percées de câbles et tapinant en exhibant des gadgets technologiques effrayants, junkies rasta riant bêtement dans un coin. La musique est assourdissante, toutes les drogues y sont en circulation et il faut crier pour s'y entendre. Que les cops y aillent le mardi soir ou le mercredi soir, l'ambiance sera exactement la même. Par contre pour rendre l'ambiance générale de la salle principale (la façade légale), revoyez le bouge où traînent les jeunes dans Akira (le dessin animé) mais avec un peu plus de jeux, de la musique de dingue et des filles qui se cachent à peine lorsqu'elles travaillent sur une banquette. Le patron est une montagne de muscles, un biker blond et tatoué de partout, bacantes agressives et des bras épais comme des arbres. En voyant arriver les cops, il ne fait pas de problème. Juridiquement la cave où se passent les jeux Xtreme n'appartient pas à sa salle de jeux. Donc, au pire, il se verra obligé de murer l'accès. Par contre, il a donné le signal d'alerte mais si les cops ont suivi les conseils de Ryan, personne ne sortira.

Comme prévu, le vigile, un ado qui se la joue méchant mais qui pleure si on lui attrape sa boucle nasale, laisse passer les cops contre un petit cadeau. Sur place, comme tout le monde est au courant de l'arrivée de la police, c'est dans un silence de mort que toute la faune déconforte va accueillir les personnages. Certains joueurs qui s'affrontent sur un ring n'ont pas eu le temps d'être déconnectés et continuent leur combat virtuel sur un écran géant. Les dealers reviennent des toilettes, soulagés d'avoir fait disparaître leur marchandise. Une odeur de cendres, d'urine et de vomis alourdit encore plus l'ambiance. Lee, la patronne, va se présenter aux cops et leur proposer de discuter à part. Elle n'est pas aimable mais a l'air correct. Si les policiers acceptent le deal, elle fait signe à ses invités de reprendre leurs activités. Ce qu'ils feront petit à petit jusqu'à oublier la présence des cops. N'hésitez pas à montrer les déviances des nouvelles technologies. Les jeux Xtreme n'ont pas que des applications violentes mais aussi sexuelles, sportives, hallucinatoires (plus besoin de drogue pour planer). Lee est contrariée par la présence des cops. Elle ne cache pas qu'elle a passé quelques accords avec la police de son quartier (plus discrètement elle signifiera qu'elle est un indic fidèle) et que sa

clientèle va se poser des questions à présent. Non, elle ne connaissait pas les jeunes sur les photos. Non, elle n'a pas de Zombie chez elle et ses jeux ne vont pas jusqu'à la mort (sauf cas exceptionnel). Son business est simple : des cons payent pour avoir mal et des malades payent pour regarder le spectacle et parier dessus. Elle n'a rien à dire et les menaces de fermeture ne lui font pas peur (elle ouvrira ailleurs un peu plus tard). Un interrogatoire ne mène à rien (si ce n'est perdre du temps). Par contre, elle a une information capitale (et Ryan ne la savait pas en envoyant les cops vers elle). Si on lui montre les photos des cadavres câblés, après une moue de dégoût, elle affirmera connaître le seul malade sur la place à pouvoir opérer et torturer comme ça : le Doktor. Son véritable nom est Nelson Wallace. Lee affirme qu'il doit avoir un casier aussi lourd que celui d'Al Capone. Avec cette information, les cops peuvent se relancer sur la trace des utilisateurs de l'usine Simox.

En ce qui concerne le Cable, à l'aise de voir ce qu'ils font. Les Xtreme Games sont une déviance illégale des jeux vidéo mais Lee semble collaborer avec la police. Soit ils font fermer la boîte et se retrouvent avec un collègue des stupés, furieux, qui vient taper le scandale, soit ils laissent et font un compromis avec leur conscience professionnelle.

2.2. N°10 revient !

LA : MARCHÉ 11 DÉCEMBRE 2030 9h AM.

Radio Flash : grise matinée ! La pluie continue à tomber sur toute la région et pour bien faire, on nous annonce un pic de pollution à midi. Masque à gaz obligatoire pour sortir. C'est Liz Pink qui endossera le rôle de Stabbing Granny, notre tueseuse en série en dentelle. Laquelle, d'ailleurs, a augmenté son tableau de chasse d'une nouvelle victime pas plus tard que la nuit dernière. La production compte lancer le tournage lorsque la véritable tueseuse sera hors d'état de nuire... Rapidement, espérons-le. Une petite pensée à toutes les grands-mères terrifiées qui nous écoutent.

Le dossier va connaître un rebondissement lorsque l'agent Pat Stuart va contacter les cops directement sur leur radio. Actuellement, il tient en joue une sorte de mort-vivant, couvert de câbles et qui se cogne contre une porte fermée, dans un chantier en centre ville. Comme le policier était l'un de ceux qui a organisé le cordon de sécurité l'autre soir à Artesia, il a de suite reconnu ce à quoi il avait affaire.

Cela se passe sur le chantier de l'immeuble New PSE, à quelques rues du central du LAPD (quinze minutes à pied en direction d'Hollywood). L'immeuble est une tour coincée entre la 2^e et la 3^e avenue à l'ouest de la 110, bâtie sur les ruines du Pacific Stock Exchange (détruit en 2026, attaqué par la pollution). Ce quartier a pour vocation de redevenir le Wall Street de la côte Ouest. La tour ne fait qu'une cinquantaine d'étages en tout mais domine globalement le reste des immeubles. C'est la société de gardiennage Security Coast Inc qui s'occupe de surveiller le chantier. Comme cet endroit va devenir la place financière de LA, il serait dommage que dès sa construction il soit truffé de micros et autres instruments d'espionnage. Attention,



RÉSUMÉ DU DOSSIER N°2

La seconde partie de ce dossier est plus courte en terme de rédaction mais en terme d'action et d'enquête (de jeu, quoi) elle sera aussi longue que la première et la dernière. En effet, après le meurtre de Mina Gucci (une sorte de mise en bouche), les Neuro-Merc, commandés par Ryan, vont montrer de quoi ils sont capables en retournant un attentat contre son commanditaire. L'Organizatsiya de LA va, aidée par les jeunes hackers, agresser les familles italiennes en perpétrant ce que les médias qualifieront de nouveau massacre de la Saint-Barthélemy. Cette série de meurtres a deux objectifs. Le premier, c'est d'occuper la police avec une guerre des mafias pour pouvoir mieux faire assassiner la présidente du Mexique. Le second, pour vous MJ, c'est de montrer à vos joueurs, par ce petit coup de tonnerre, la puissance de leurs nouveaux adversaires. Pire, les cops vont être les seuls de tout LA à se rendre compte de l'importance que peut prendre cette criminalité. Au milieu des scènes d'action, ils doivent pourtant arriver à récolter les indices qui ramèneront vers Ryan et son groupe. De la rapidité (dispositif) dont ils feront montre, dépendra leur succès durant la troisième partie.

n'hésitez pas à assommer vos joueurs de ces détails qui font vrais (qui sont vrais, d'ailleurs). Une fois n°10 récupéré, ils vont vite oublier l'immeuble et c'est un tort. En effet, c'est là que se terminera le dossier et si n°10 est allé précisément là, c'est qu'il y a une raison. L'immeuble est dans sa phase de finitions (murs intérieurs, fenêtres, câblage, etc.). Toutes les fenêtres sont actuellement bâchées (pour éviter que l'immeuble ne soit inondé) et avec le vent, elles claquent sinistrement tout le temps.

Pour le moment, tous les ouvriers sont dehors, sous la pluie, refusant d'entrer dans ce « repère de punks » (ils pensent que les câbles enfilés dans le crâne du gamin sont des piercings). L'agent Stuart est avec deux vigiles, prêts à intervenir. Effectivement, n°10 se comporte comme une mouche piégée par une vitre. Il est au premier étage et se cogne contre une porte comme s'il ne se rendait pas compte qu'elle était fermée. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années et quand on voit son état de santé, on peut s'étonner qu'il soit encore en vie. Il ne présente aucun danger, est presque aveugle et se laisse faire si on lui prend le bras pour l'emmener quelque part. Le mieux à faire, c'est appeler au plus vite une ambulance. Si on lui parle doucement n°10 sourit en bavant (il n'a plus qu'une ou deux dents). Le chuchote juste : « Petit Garcia doit passer le niveau 3 sinon la Muerita le rattrapera et game over ». Puis, il ne dit plus rien. En fait, en parlant de la Muerita, il veut parler d'Emmanuelle Donald Colosio





Murietta, la présidente du Mexique. N°10 s'appelle en fait Simon Finch et terminait ses études d'ingénieur tout en passant ses soirées sur des jeux vidéo. Il n'est allé à Virtu-oz qu'une seule fois, pour ne jamais en ressortir. Son état de santé est tel qu'il sera opéré d'urgence pour qu'on lui retire son câblage mais, souffrant de nombreuses infections, il tombera dans le coma le vendredi 13 et rendra son dernier souffle le samedi 14, à midi, précisément lorsque l'attentat contre la présidente du Mexique sera (peut-être) perpétré.

Il est impossible de savoir ce qu'il a pu faire entre son éviction de la Simox et ce matin.

Petit Garcia est un surnom, celui qu'on donne au plus jeune frère de la syndicaliste clandestine mexicaine qui dirige Esperanza, Rosa Garcia (voir le supplément Lignes blanches). Il faut bien connaître le Mexique et ses tribulations politiques pour le savoir. La syndicaliste est actuellement à Sacramento mais les médias hispanophones annoncent qu'elle va probablement prendre à partie la présidente pendant son voyage officiel à LA et réclamer le retour à la légalité du plus gros syndicat du Mexique. Nous y reviendrons par la suite.

Une fois ce triste épisode passé, les cops peuvent continuer leur enquête. Qu'ils aient mis les pieds au Cable et au Virtu-oz ou pas, ils peuvent profiter de ce qui leur reste de la matinée pour continuer l'enquête, gérer d'autres affaires et se renseigner sur Simon Finch. Ce dernier était dans le fichier des disparus depuis deux mois aussi mais n'ayant pas de famille directe pour pousser aux recherches, son dossier a vite été classé. Son petit appartement de Anaheim est bourré de matériel informatique bidouillé et de jeux craqués. Petit détail rigolo, Simon avait un animal de compagnie robotique (un jouet capable de reconnaissance vocale et optique qui remplace presque un véritable animal). Le sien était Sirius, le chat chromé. Les poils de l'animal sont argentés et il regarde toujours son propriétaire d'une façon étrange, presque inquisitrice (comme un vrai chat, quoi). Un cops qui se rend sur place remarque (Scène de crime / Perception (3)) que la serrure a été forcée puis remise en place. Si les gars du labo viennent, ils pourront faire correspondre les empreintes avec celles d'une des personnes (celle qui lit les magazines russes) de l'usine Simox et, éventuellement, celle de Pete Boren. Impossible de savoir ce qu'il cherchait. Une personne le sait : Sirius le chat argenté. Dans votre description de la bête, appuyez lourdement sur la merveille technologique qu'elle représente. Si l'un des joueurs demande s'il enregistre les habitudes de son maître, répondez par l'affirmative. Plus précisément, la bête garde en mémoire les dix derniers déplacements qu'elle a captés (pour deviner, par exemple, si son maître est de mauvaise humeur). Donc, entre les mains des fabricants ou d'un expert (l'agent Benets se fera un plaisir d'éventrer le matou) il sera possible de voir les dix dernières vidéos. Par contre, il faudra compter J+2, c'est à dire, au mieux, vendredi 13. A vous de ménager cet indice pour qu'il tombe au bon moment. C'est, bien entendu, Boren qui apparaît sur l'image. Le chat sera rendu au policier par l'ED une fois l'affaire terminée. Il pourra devenir la mascotte des cops.

Le dossier reprend à partir du moment où certains cops ont été victimes d'hallucinations. Si vos joueurs tardent à rencontrer Ryan, décalez un peu (mais pas trop) la chronologie générale de la trame pour qu'ils ne passent pas à côté du reste de l'histoire.



2.3. La nouvelle Saint-Barthélemy

LA : JEUDI 12 DÉCEMBRE 2030 8h30 A.M.

Radio Flash bonjour ! Monsieur Goldman est actuellement l'homme le plus détesté de tout LA. Non, monsieur, Goldman, sous prétexte de manifester contre la pollution, on ne se promène pas tout nu au milieu de la Santa Ana ! Bouchon monstre et carambolages dans les deux sens ce matin sur l'axe principal de la ville. Merci monsieur Goldman. Aujourd'hui sort le quatrième album du groupe Military Harry. Les fans font déjà la queue en uniforme devant les disquaires. Pour mémoire le dernier exemplaire a été quatre fois disque de platine. Une page de pub et on revient avec quelques nouvelles de la vie associative à Fountain Valley où les jeunes s'entraînent au tir à balles réelles sur les travailleurs sociaux.

Deux pistes s'offrent aux cops. Le Turban d'une part (qui apparaît lors des hallucinations) et le Doktor, de l'autre.

Le cas de maître Neri Holipasada, dit le Turban, doit être traité avant midi le jeudi 12. En effet, alors qu'il sortira du palais de justice, des tueurs à la solde des italiens vont tenter de le truffer de balles. À ce moment-là, des commandos aux ordres de l'Autorité mais dont les véhicules sont conduits par les prisonniers de Ryan vont débarquer pour donner une leçon aux « mangeurs de pizzas ». En fait, le piège des Italiens a été connu des Russes qui vont organiser un « pogrom » un peu spécial. Mais pour être certain d'être le plus efficace possible, ils ont fait appel aux Neuro-Merc de Ryan. L'avocat est au courant qu'il va être attaqué, il porte donc un gilet de protection mais a reçu l'ordre de faire comme si de rien était. D'ailleurs, il refusera de parler aux cops et ses derniers devraient s'étonner de son manque de réceptivité alors qu'ils viennent l'aider.

Cette scène va, en fait, durer de midi à 1h30 p.m.. Les cops, s'ils interviennent à temps, peuvent limiter les dégâts au niveau du palais de justice. Il en sera autrement



ET SI LES COPS N'ONT PAS JOUÉ À INFERNAL TOWER VI ?

Bah, oui, rien ne les oblige à jouer à ces trucs de gamins. Ce n'est pas grave. Tous les messages des prisonniers de Ryan passeront par des éléments technologiques (les ordinateurs, les télévisions, etc.) mais réellement. Au final, vos joueurs ne sauront jamais si c'était réel ou pas.

dans le quartier italien. En effet, lorsque l'avocat sera pris pour cible, l'Autorevity va coordonner une immense attaque sur tous les partrains encore en activité de LA au point que le soir même, la presse parlera de la nouvelle Saint-Barthélemy.

Au palais de justice, tout va commencer lorsque trois californian « Hauler » vont piler devant le bâtiment et qu'une dizaine de tueurs italiens vont sortir, colt Terminator 031 en main. La pluie sera encore pire que d'habitude. Ils sont tous liés par des écouteurs, ce qui leur permet de coordonner leurs actions. L'avocat descend les marches et, voyant les tueurs le viser, place sa secrétaire (innocente) qui va encaisser quatre rafales, quasiment soulevée du sol par les balles. Les cops peuvent intervenir à ce moment, avec l'avantage car les tueurs cherchent surtout à atteindre leur cible et font sauter le marbre des marches du palais à coup de .31. C'est le moment que choisira la mafia russe pour lancer son opération. Les alarmes des trois Hauler vont se mettre à hurler en même temps que la radio alors que les tueurs vont grimacer en portant leurs mains à leurs oreilles. Les Neuro-Merc viennent de prendre le contrôle de leur véhicule et d'envoyer des ondes assommantes dans les écouteurs. Les cops peuvent tirer sur les tueurs sans craindre de représailles. Non. Le danger va venir d'un « BoxCarrier III » (décoré d'une publicité pour de la Vodka, pour être certain que les italiens sachent d'où vient la riposte). Quatre mercenaires russes, vont en descendre et tirer sur tout ce qui bouge au Sony Tsunami 143. Un cinquième, à l'arrière du camion, tire au Stoner 17 Jungle 042. Autant dire qu'entre les Italiens survivants qui commencent à riposter et les Russes, les cops risquent de compter les points. Pire, leur radio semble complètement hors service, tous leurs équipements électroniques reliés d'une façon ou d'une autre à un réseau vont être perturbés (les feux de circulation deviennent fous, les panneaux publicitaires passent à l'envers et les hommes d'affaires ayant des pacemakers tombent, victimes de crises cardiaques. Les Russes ont pour mission de tuer tous les Italiens sauf un. Ensuite, ils remontent dans le camion et repartent comme des fous à travers la ville. Si les cops les prennent en chasse, tous les feux se déréglent pour aider les Russes à filer. Les lumières clignotent partout autour d'eux et la façon de conduire du camion ne sera pas sans rappeler celle des deux jeunes tueurs de Mina Gucci. Cette fois, c'est plutôt du côté de la fusillade de Heat qu'il faudra trouver de l'inspiration (la pluie rouge de sang en plus). Insistez sur la parfaite coordination des Russes et le handicap des Italiens ou des cops. Vos joueurs doivent reconnaître la signature des Neuro-Merc. Si par miracle le camion russe devait être rattrapé, les tueurs obéissent à un simple ordre avant de se rendre. L'intérieur du camion est piégé. Il suffit de tirer une manette qui fera couler de l'acide sur tout le matériel électronique installé par Ryan. De même, les écouteurs, lunettes de visées, etc. seront plongés dans un tonneau d'acide prévu à cet effet. Ensuite, les mercenaires seront doux comme des agneaux. Aucun ne parle anglais.

Camion rattrapé ou pas, lorsque les cops pourront à nouveau communiquer avec le central, les anges couvriront toutes les ondes. C'est à ce moment, qu'ils apprendront qu'ils n'ont participé qu'à l'une des attaques. Partout dans le quartier italien, des tueurs parfaitement coordonnés et ayant passé toutes les portes, systèmes d'alarme et autres sécurités sans problème, ont massacré près d'une trentaine de partrains notoires, leurs gardes du corps et parfois leurs familles. La police dénombre une cinquantaine de morts en tout (quatre-vingt en tout car certains corps ont déjà été dégagés). Partout, les appareils électroniques, les caméras numériques et autres instruments reliés au net ont été déréglés. Dans tous les cas la lumière a clignoté pour signer le crime. Tous les assaillants étaient des Russes mais certains parlent aussi de quelques hispanophones (à l'accent mexicain). Il n'y a aucune perte de leur côté et tous ont réussi à échapper aux Italiens ou aux policiers qui les poursuivaient. Le central des anges a même connu des coupures incompréhensibles.

Tout le LAPD sera sur le coup, y compris les personnages et jusqu'au soir il faudra compter les cadavres, calmer les gangs et les organisations italiennes, empêcher les règlements de comptes dans le ghetto russe (Little Mockba mais aussi New Downtown et Skid Row). Le RISQ va déployer ses forces aux alentours de 3 p.m. et procéder, parfois à raison, à des fouilles ainsi qu'à des arrestations. Les médias vont se déchainer, annonçant une nouvelle guerre des gangs. Par avocats interposés, les autres mafias, prudentes, se dédouaneront du massacre. Actuellement, seuls vos cops savent qu'il y a probablement un lien entre les corps de la Simox, n°10, la mort de Mina Gucci et ce règlement de comptes à grande échelle. À eux de trouver le point commun.

2.4. Doktor Faust

LA : JEUDI 12 DÉCEMBRE 2030 9 P.M.

Radio Flash bonsoir ! Mais peut-on parler d'une bonne soirée après la violence sans nom qui s'est déchaînée sur la ville cet après-midi ? Le LAPD annonce plus de soixante-dix morts et le double de blessés. Le maire de la ville a déclaré que s'il était prouvé que le LAPD avait la moindre chance d'éviter ce massacre, les têtes tomberaient rapidement. Actuellement, nous vous rappelons que la circulation est fortement perturbée sur tout le réseau et que le IADOT n'est pas optimiste pour le reste de la nuit. On se passe Whatever it is de Now et on revient avec plus d'infos.

La piste du docteur Nelson Wallace est la seule vraiment exploitable. Son casier est introuvable sur les fichiers électroniques. C'est pour cette raison que ses emprunts n'ont pas été reconnues (ni celles de Ryan, d'ailleurs). Plonger dans les microfiles est une véritable galère. Les cops vont devoir chercher longtemps (au minimum trois heures) pour chaque jet de Bureaucratie / Éducation (3). Si cette recherche se passe après le massacre, plusieurs chefs de service feront des mémos officiels pour comprendre en quoi certains cops sont exempts d'aller dans la rue pour empêcher une guerre des mafias.



La recherche sera pourtant fructueuse. Wallace était scientifique militaire pour les États-Unis. Avant même la sécession, il a été remercié suite à une série de négligences qui ont coûté la vie à une dizaine de soldats pendant les guerres d'Amérique du Sud. Ensuite, on perd sa trace mais on le retrouve en 2020 devant les juges pour pratique illégale de la chirurgie. Après un an de prison, il disparaît et est recherché car il ne va pas voir son juge de probation. Repris pour toutes les formes possibles de délits liés à la chirurgie, il passe quelques mois en prison, en ressort et y retourne régulièrement. En janvier 2030, il disparaît à nouveau et ne donne plus signe de vie. Sa dernière adresse connue est au 80 de la Washington Road à Cerrito, au sud d'Artesia. Son compte en banque n'a pas bougé depuis. Le dossier a été suivi par le détective Millers, du DETD. Ce dernier n'a rien contre les cops (il est trop vieux pour ces conneries) et connaît très bien le dossier du Doktor. Ce que les fiches ne disent pas, c'est que lorsqu'il travaillait déjà pour les militaires, Wallace était un spécialiste de la connectique humain/machine. Par la suite, s'il a fait si peu de prison, c'est tout simplement parce que les actes médicaux consistaient à greffer des membres artificiels à ses clients, donc à les aider. Parfois les greffes pourrissaient sur le patient et il fallait amputer encore plus. Mais que les cops ne s'y trompent pas, Wallace n'est pas un philanthrope. Tout ce qui l'intéresse, c'est de charcuter,

de greffer et de relier l'homme à la machine. Si Millers ne le connaissait pas, il aurait presque pensé que Wallace faisait ça par conviction religieuse. Le détective sait que le Doktor a acquis son surnom chez les accros aux Xtreme Games. Il était le seul charcutier à proposer des connexions directes pour augmenter le taux d'immersion de 80% à 95% (disait-il). Notez que le détective répète exactement ce que disait Ryan dans sa salle de jeux. Millers ajoute aussi que les recherches de Wallace ne portaient pas que sur le câblage humain mais en fait sur l'immersion totale en milieu virtuel. Un jour, il est venu l'arrêter et l'a retrouvé enfermé dans un caisson d'isolation, bloqué là depuis plus de douze heures. Ces caissons n'existant plus depuis des lustres, Wallace s'était fabriqué le sien. Encore une fois, cela devrait parler aux cops, puisque c'est exactement l'appareil que Bettie, le directeur de la Synthesis corp au Mexique, a vu alors qu'il livrait ses chaises de dentiste. Millers explique que le détraqué pensait que le chemin de l'immersion totale passait par l'annulation des cinq sens. Il le soupçonne même d'être l'auteur d'une mutilation signalée, il y a moins d'un an, à Fountain Valley. La victime avait été privée de tous ses sens, par la chirurgie et les drogues, puis reliée à un ordinateur bidouillé. Ses hurlements avaient donné l'alerte. Avant de mourir d'un arrêt cardiaque, elle avait affirmé, par écrit, avoir découvert un





UNE GUERRE DES MAFIAS ?

Il est certain que les parloirs ne vont pas laisser le crime impuni.

D'un peu partout dans le monde, les familles apprennent le massacre qui vient d'avoir lieu et préparent la riposte de leur côté. De nombreux tueurs à gages vont débarquer anonymement à LA pour se ranger du côté des familles attaquées et rendre coups pour coups. Mais les Russes ont déjà prévu une riposte. Au fil des arrivées, tous les mercenaires italiens sont fichés, suivis et dénoncés au LAPD via des e-mails impossibles à tracer. La police aura qu'à les cueillir et à arrêter des tueurs qu'elle cherchait depuis longtemps (sans se demander d'où viennent les informations). Ce manège va durer tant que les cops n'auront pas arrêté les Neuro-Merc.

Attention, ce coup porté aux Italiens et aux Siciliens n'est pas fatal pour autant. Les familles sont installées depuis trop longtemps pour être débarquées par les Russes en une seule opération.

nouveau sens (pas le sixième, mais un autre sens). Millers avait classé le cas Wallace. Les cops, sans le savoir, vont motiver le détective à reprendre son enquête. Lui, sait comment retrouver le Doktor. Ce dernier traîne souvent dans un bar de Hightown Street, une ruelle à l'est du Coliseum. Wallace y fréquente des prostituées orientées cyber (membres chromés, piercings technologiques, etc.). Dès que les cops auront quitté son bureau, il prendra son vieux appareil photo numérique et ira roder du côté du Chronotope, le bar en question. Si vos joueurs tardent trop à le contacter, considérez que Millers n'a jamais lâché ce dossier et qu'il traque Wallace pour savoir ce qu'il mijote. Effectivement, le détective solitaire va retrouver le Doktor, mais accompagné de Boren et d'un mercenaire (les deux doivent escorter le savant et veiller à ce qu'il ne parle pas trop). Il va les mitrailler de photos, les suivre jusqu'au Virtu-oz (dont les caves cachent les sièges allant de 19 à 19 compris), puis prendre en chasse celui qu'il repère comme étant le chef, à savoir Ryan. Ce dernier se rend à dans un restaurant discret où ses clients mexicains et russes vont lui donner de quoi financer une partie de sa mission principale (l'attaque des mafias italiennes n'étant qu'une démonstration de ses capacités) : le meurtre de la présidente du Mexique (qui intensifie son action contre les trafics à Tijuana) et surtout le brouillage des pistes pour faire accuser le syndicat Esperanza. Les Russes y trouvent leur compte puisqu'ils auront plus de liberté de mouvement et les partis d'extrême droite mexicains (liés aux mafias) aussi puisqu'ils élimineront une démocrate et pourront intensifier la répression des syndicats gauchistes. Sur place, Millers va prendre quelques photos avant d'être repéré et pris, à son tour, en chasse par les Neuro-Merc.

Des tueurs russes vont le traquer, faire sauter son appartement et organiser une véritable chasse à l'homme en ville. Millers est un vieux loup mais il ne comprend pas pourquoi tous les systèmes électroniques s'emballent autour de lui et entravent sa fuite. Soupçonnant qu'utiliser le téléphone lui serait fatal, il envoie un petit dealer de sa connaissance (Karl) avec la photo de Ryan et des mafieux qu'il a imprimé en branchant son appareil sur un vieux ordinateur dans une boutique (le tout, hors de tout réseau). Millers sera rattrapé au moment qui vous semblera le plus opportun dans le scénario (peut-être juste après avoir fixé un rendez-vous avec les cops). On retrouvera son corps dans une ruelle non loin du Coliseum avant même qu'il n'ait pu donner ses informations. Sur lui, il aura le classique paquet d'allumettes au nom du Chronotope, le bar fréquenté par le Doktor.



2.5. Chronotope et photographie

LA : VENDREDI 13 DÉCEMBRE 2030. 10 h.

Radio Flash : jimi, le programme vedette de la Okosama Starr travaille toujours sur son prochain jeu, Nirvana. La firme nous promet un jeu mêlant à la fois action, charme, humour et intrigue délicate. Nous avons donc hâte de voir les prochaines aventures de Solo, le détective gaffeux. Météo. Qui a dit qu'il faisait toujours beau en Californie ? Un crétin. Pluie, pluie et re-pluie. Restez chez vous et écoutez Radio Flash ! On s'écoute de dernier Tow Fu et on se retrouve pour les résultats de water-polo canin.

Le vendredi matin, tous les cops seront invités à reporter tous les renseignements qu'ils pourraient avoir sur le nouveau massacre de la Saint-Barthélemy. Le maire veut des résultats rapides pour la presse et surtout pour pouvoir recevoir Emmanuelle Donald Colosio Murrieta, présidente du Mexique. C'est sans doute la première fois qu'ils vont entendre parler de cette visite (sauf s'ils écoutent Radio Flash). C'est pour mettre en place un programme plus répressif contre les trafiquants de drogue qu'elle vient en personne. Certains officiels craignent que Rosa Garcia, la représentante en fuite du syndicat clandestin Esperanza, ne fasse un coup d'éclat pendant la visite. Cette info devrait faire tilt dans l'esprit des joueurs. n°10 avait parlé du Petit Garcia.

Donc, le vendredi dans la journée, ils auront cette information, probablement la photo prise par le détective Millers, peut-être la boîte d'allumettes du Chronotope et peut-être aussi l'image de Pete Boren, imprimée dans la rétine de Sirius, le chat chromé.

Si ce n'est pas le cas, arrangez-vous pour qu'au moins, le soir, ils puissent se rendre au Chronotope, là où traîne souvent Wallace. Ce bar sordide, à quelques pas du Coliseum, est un bordel spécialisé dans l'amour mécanique. Les clients y cherchent des prostituées chromées et souvent dotées de gadgets peu naturels. Des gogo danseuses gigotent dans des cages suspendues sur de la techno boostée et la patronne des lieux, Diode (une magnifique noire aux yeux vert citron) est peu communicative. Si les cops sortent leurs plaques, elle sort ses





autorisations d'exercer. Elle n'a rien à dire sur sa clientèle et en ce qui concerne Wallace, elle ne va pas lui demander son casier judiciaire à chaque fois qu'il vient. Le Doktor est passé plusieurs fois ces derniers temps (mais il ne passera plus tant que la mission « Petit Garcia » ne sera pas menée à bien). Contrairement au passé, depuis trois mois, le Doktor paye comptant en ce moment (avant il proposait, sans succès, d'échanger ses services contre quelques passes). Il n'y a pas de moyen de faire parler Diode. C'est contre sa déontologie. Par contre, elle accepte de louer les services de la fille que Wallace aime à fréquenter, une certaine Mykha. Si les cops payent, ensuite, ils peuvent s'amuser avec ou l'interroger, Diode s'en moque. Mykha est une jeune métisse, asiatique et caucasienne qui parle peu l'anglais et qui est toujours très douce, très humble. Ses bras et ses jambes sont chromés et sitôt les cops entrés dans sa chambre, elle leur propose docilement ses services (ses papiers d'immigrante sont faux et de mauvaise qualité alors elle a reçu l'ordre de faire profil bas). Parler de Wallace ne la gêne pas. Il vient souvent. Il est accompagné de deux gardes du corps qui ne consomment jamais : un homme qui parle avec un accent russe et une femme. Mykha n'y connaît pas grand-chose mais elle pense que les deux sont des mercenaires. Souvent, ils font référence au « patron ». Wallace est un peu excentrique mais la prostituée refusera d'en dire plus (secret professionnel). Par contre, lorsqu'il s'endort, il parle. Et les deux dernières fois, il a fait des rêves étranges. La première fois, il semblait gêné par l'eau. Il craignait de se noyer mais en

même temps, il voulait qu'on arrête cette « musique de singe ». Mykha sait que ce que Wallace appelle de la musique de singe, c'est de la jungle asiatique, un genre musical très utilisé pour les jeux vidéo de combat. Le prochain morceau qui va cartonner lorsque le jeu sortira s'appelle *Kuo Ling* et les pré-commandes du single tiré du jeu se comptent déjà par centaines de milliers. Vous vous rappelez la musique assommante que vous devez avoir assénée à vos joueurs depuis qu'ils sont victimes des cauchemars ? Bah voilà. Le bonheur, c'est que Mykha sait aussi que *Kuo Ling* ne passe officiellement que dans une salle de jeux : le Ring.

La seconde fois, il était contrarié par un certain n°16. Il n'arrêterait pas de le menacer de le remplacer par Nino. Mykha n'a rien compris à ce charabia. Elle ne sait pas où travaille le Doktor mais elle suppose que cela ne doit pas être loin car parfois il vient sans manteau. Il n'y a rien de plus à apprendre de la prostituée. Quelques jours plus tard, lorsque les Russes apprendront que l'enquête des cops a progressé grâce à ses confidences, elle sera enlevée et son chromage dermique lui sera retiré sans anesthésie. Son corps sera ensuite laissé dans une petite rue à côté du central avec un nœud rouge autour de la gorge (comme un cadeau) et le nom des cops.

La photographie de Millers montre Ryan avec deux hommes. En passant leurs visages à la moulinette informatique (ce qui prend trois bonnes heures) il est possible d'obtenir leur nom. Le premier, une montagne de muscles chauve, se nomme Oleg Golovkine. Il fait partie de la seule famille Autoritet de San Diego et, malgré ses



airs (et ses manières) de brute, il n'en est pas moins l'un des directeurs financiers. Pour le moment, même s'il y a des présomptions, il n'a jamais été officiellement mêlé à quoi que ce soit. On le soupçonne d'être le dirigeant de fait du Letho & Kopolino. Les joueurs devraient commencer à connecter les éléments puisque l'usine Simox appartient au consortium du même nom. La famille de San Diego est celle qui souffre le plus de la nouvelle politique répressive de la présidente du Mexique. D'ailleurs, si les cops font jouer leurs relations dans le milieu des mafias, ils pourront apprendre que cette famille avait, depuis quelques temps, de plus en plus de mal à affirmer sa puissance et que les gangs Vory en profitaient largement. Oleg, selon certains, aurait contracté des dettes pour préparer son retour sur le devant de la scène du crime. L'autre homme devrait être son pire adversaire puisqu'il s'agit de Diego Juan Magdalena, l'un des trafiquants de drogue parmi les plus recherchés de toute la Californie et l'un des parains parmi les plus cruels de Tijuana. C'est lui qui a mis des bâtons dans les roues des passeurs de l'Autorité depuis des années. Les trois hommes semblent pourtant parfaitement en phase sur la photographie. Le problème des cops, c'est que l'image ne vaut rien. Elle est numérique, ils n'ont pas le fichier d'origine et peut-être un montage. Elle est irrecevable devant un juge.

3. Game over

3.1. Monkey Boogey !

LA : VENDREDI 13 DÉCEMBRE 2030. LA NUIT.

Radio Flash bonsoir ! Vendredi 13, c'est votre jour de chance puisque le week-end commence. Bon, soyons honnête, les pauvres automobilistes bloqués sur la 405 au niveau de Torrance en ont pour un bon moment avant de sortir de ce borborygme. Bon courage ! Du courage il en faudra à l'acteur Kristen Henry Jr puisqu'il vient d'être reconnu coupable devant la cour d'appel du viol et de l'assassinat de Sissi Meyers, sa belle-mère. On attend la sentence d'une minute à l'autre. Henry n'a pas exclu de continuer les tournages depuis sa prison. On peut donc s'attendre à la suite de la série des Inspecteur Iron, le justicier solitaire.

Le vendredi soir, vos joueurs doivent avoir un maximum d'éléments pour cerner ce qui s'est passé et tenter de mettre la main sur Wallace. Le Virtu-oz sera fermé jusqu'au lundi suivant (et peut-être plus) et Ryan sera introuvable (il est dans son repère, sous le Ring, avec ses mercenaires, Wallace, Petit Garcia, les n°14, 15, 16, 17, 18 et 19 tous branchés sur leurs chaînes). Pete Boren pourra être l'objet d'un mandat d'arrêt si Sirius a dévoilé ses secrets. Cela ne va pas l'empêcher de sortir avec sa complice, Chelsea Kurû, pour remplir une mission d'urgence. Le n°16, le prisonnier le plus réfractaire (celui qui a lancé des SOS aux cops pendant qu'ils jouaient à *Infernal Tower VI*) est en passe d'être remplacé. Or, pour éviter d'attirer l'attention sur le Virtu-oz, Ryan a décidé de

faire enlever un joueur qu'il avait à l'œil depuis un moment, à savoir Nino, le chef des Pac Men.

Au niveau du timing, arrangez-vous pour que les deux mercenaires partent en chasse au moment où Mykha, la prostituée, parlera du second rêve de Wallace, celui qui concerne, justement Nino. Les cops devront alors réaliser que le prochain jeune à être cloué sur une chaise sera sûrement Nino. Le gamin se trouve probablement au Coliseum avec ses amis (tous porteurs du fameux personnage rond comme un ballon, aussi jaune qu'un citron... mais on s'égare là). La salle de jeux géante ne ferme pas du vendredi soir au lundi matin. Elle est pleine à craquer, d'autant que le mois de décembre marque les finales des championnats des ligues de jeux virtuels (un sport aussi suivi que le base-ball et le water-polo canin...). Au milieu de la cohue, il va falloir retrouver Nino avant Boren et Kurû. Ces derniers cachent sous leurs imperméables (il pleut toujours) un Hellfire chacun et ne vont pas hésiter à s'en servir. Leur tactique sera simple. Tirer sur tout ce qui peut sembler fragile au-dessus des cops (une partie du dôme de verre fumé, des écrans géants, des néons, des décorations publicitaires) pour provoquer la panique. Ensuite, ils prendront la fuite, guidés par radio par les Neuro-Merc. Ces derniers peuvent ouvrir et fermer les portes à loisir et ils s'arrangeront pour les couvrir, si possible. Le malheur, pour les deux mercenaires, c'est qu'ils doivent impérativement attraper et ramener Nino et qu'en plus n°16 va leur mettre des bâtons dans les roues (sans que Wallace et Ryan, tout à la préparation de Petit Garcia, ne s'en doutent). Le morceau *Kuo Ling* va hurler dans tous les haut-parleurs et, alors que la foule cherche à sortir (les jeunes s'écrasent les uns les autres), que les balles vont voler bas et que la sécurité du Coliseum, va s'en mêler (avec des armes non létales). N'hésitez pas à insister sur le mouvement de panique dans la salle de jeux géante. Si les cops tirent, il peuvent blesser des innocents. Les mercenaires, eux, s'en moquent. Boren et Kurû au début devront avoir un avantage certain sur les cops. Il faut que les joueurs le sentent et comprennent qu'il va être dur, voire impossible, de les avoir. Puis, lorsque la musique du jeu de combat va se mettre en marche, tout va se détraquer pour les mercenaires. Les portes se ferment devant eux, ils ne s'entendent plus, sur les écrans, le visage de Mina Gucci, de toutes les victimes innocentes des tueurs russes et de Millers apparaissent (mais attention, pas de la présidente, pour ne pas lâcher le morceau trop vite). À ce moment, arrangez-vous pour que la fusillade dans le Coliseum tourne nettement à l'avantage des cops. Boren et Kurû seront sans doute considérés alors comme les hommes de main du grand méchant de l'histoire (comme dans un James Bond), offrez alors à vos joueurs deux fins possibles à cette fusillade. La fin professionnelle veut qu'une fois que les deux mercenaires considèrent que la cause est perdue, et bien ils se rendent, tout simplement. Ils savent qu'ils seront payés et que s'ils parlent, ils sont morts. Autant se faire arrêter et attendre sagement en prison d'être libéré. La fin cinématographique, c'est une mort grandiose lors d'une poursuite sur le dôme de verre (et glis-





sant) du Coliseum (et une chute dans le vide au milieu d'une cascade de cristal). Ou les deux (Kurû se rend et Boren, celui qui a berné les cops, chute). Une fois le calme revenu et les renforts sur place, rien ne sera terminé pour les cops. Ils doivent mettre Nino à l'abri et continuer leur enquête. De plus, ils perdront un temps précieux en explications diverses (on ne tire pas au milieu de la foule comme ça). Kurû, si elle est arrêtée ne parlera pas. Si, elle expliquera simplement que si elle parle, elle est morte à coup sûr. Si elle ne parle pas « on » lui fournira un avocat et elle pourra s'en sortir. Le pire, c'est qu'elle a raison. L'interroger est aussi une perte de temps. Le seul moyen de la faire parler, c'est de monter un coup contre elle et de lui faire croire que les Russes cherchent à la descendre. Là, elle lâchera toute l'histoire de A à Z (mais juste avant l'attentat, pour mettre un peu la pression sur les joueurs).

3.2. Descente aux enfers par la face nord

LA : SANSUÏ 14 DÉCEMBRE 2030. LE MATIN

Radio Flash week-end : évitez le centre ville ! New Downtown sera bouclé toute la journée pour éviter les manifestations de protestation contre la venue de la présidente Emmanuelle Murrieta. Cette visite a pour but le renforcement de la lutte contre les trafics frontaliers. On décompte six morts dans la fusillade du Coliseum et une trentaine de blessés dont deux dans un état grave. Les différents témoins confirment que la bousculade est responsable d'au moins deux morts parmi les clients. Le LADP n'a pas désiré commenter l'affaire mais le maire a laissé échapper un « ça va saigner » au sortir de sa voiture, du plus mauvais augure pour la police de notre belle ville. « Un petit retour à la circulation ne ferait pas de mal à certains directeurs », a ajouté, cyniquement Gillian Lappert, le directeur du LADOT.

Les pistes que les cops peuvent à présent exploiter sont bien minces. Wallace a parlé dans son sommeil de la « musique de singe » et du fait qu'il allait se noyer. Les cops, en demandant à Nino, par exemple, et en recoupant ces informations avec celles du service des eaux (dont les ingénieurs sont trop occupés par les inondations qui touchent toute la ville pour être aimables), il est possible de deviner où peut travailler Wallace. Un endroit inondé d'où on entend la fameuse musique Il est probable que les joueurs se souviennent de la situation à Artesia mais comme l'a dit Mykha, Wallace ne doit pas être très loin du Coliseum et du Chronotope (et il n'y a pas de musique dans les usines en ruine). Le Virtu-oz est vide. Impossible d'obtenir un mandat pour y fouiner et si les cops décident d'en forcer les portes, ils n'y trouveront rien. Ryan a bien fait attention de rendre sa salle de jeux au-dessus de tous soupçons (d'où sa bonne réputation). Sa comptabilité est nette, son courrier sans intérêt et si ce n'est un magasin en russe (la même revue que celle retrouvée dans l'usine Simox). Pour information, Ryan saura qu'il y a intrusion dans le Virtu-oz et enverra quatre tueurs russes (mais qui ne seront pas reliés à ses



LE FUTUR ET LE PRÉSENT.

Vous avez sans doute remarqué qu'Emmanuelle Donaldso Colasio Murrieta n'est plus un code bleu. C'est voulu. Si elle échappe à la mort grâce aux cops, il faut savoir que sitôt rentrée dans son pays, elle disparaîtra dans un accident d'avion. On ne retrouvera pas son corps dans les débris calcinés mais il sera confirmé qu'il ne s'agit pas d'un accident. Après de rapides funérailles nationales, les partis conservateurs mexicains, appuyés par l'extrême droite et les trafiquants qui les financent, prendront le pouvoir en promettant monts et merveilles aux militaires pour qu'ils ne bougent pas trop. La répression qui touchera les syndicats sera terrible (quelle que soit la façon dont la présidente meurt) et jamais la frontière avec le Mexique ne sera aussi poreuse. Les programmes sanitaires en place seront annulés et le pays sera encore plus rapidement ravagé par les épidémies venues du sud. La seconde précision tient au timing de ce dossier. Vous l'aurez sans doute noté, il est très dense et tient sur une petite semaine. Le jeu vous permettra de donner du temps aux cops pour trouver les informations dont ils ont besoin et rattraper un éventuel retard. Mais s'ils sont trop lents ? Et bien décalez, pour cause de mauvais temps, la visite de la présidente au dimanche 15 tout simplement. Les derniers rebondissements du scénario (fusillade dans le Coliseum, par exemple) ne se déclencheront, très artificiellement, que lorsque les cops auront certaines informations, pas avant. Donc, si vous voyez que vos joueurs prennent du retard, n'hésitez pas à rallonger la chronologie générale.

mercenaires). S'il n'y qu'un seul cops sur place, ils ont pour ordre de l'assommer et de le ramener dans la planque de Ryan. Ce dernier, comme tout bon méchant, va lui expliquer toute l'affaire et... débrancher n°16 pour lui faire prendre sa place sur le siège. Les collègues du cops auront alors peu de temps pour venir l'aider. S'ils tardent trop, il sera câblé, pourra s'en sortir mais aura des séquelles toute sa vie. Si les Russes estiment qu'il est trop compliqué d'enlever le cops, ils n'interviendront pas mais préviendront la police qu'il y a une intrusion suspecte dans la salle de jeux. Le plus amusant, c'est que l'info arrivera dans les radios des personnalités et qu'ils sauront alors qu'ils ont été grillés. Autre option, les Russes peuvent tenter une intervention massive dans la salle de jeux (une douzaine d'hommes de main). Les cops n'auront aucune chance de s'en sortir jusqu'à ce que d'autres hommes armés arrivent et les sortent de ce piège : des tueurs à la solde des Italiens qui ont remarqué le mouvement de troupe des Russes.

Une fois les tireurs de l'Autorité balayés, les Italiens s'éclipseront rapidement (sans se soucier de savoir si les cops vont bien mais en s'arrangeant pour qu'on sache pour qui ils travaillent).

Donc ce n'est pas au Virtu-oz qu'il faut chercher.

Le single Kuo Ling n'est passé qu'au Ring. Son patron, monsieur N'Gomi, en est d'ailleurs très fier. Le sympathique patron de cette salle de jeux spécialisée dans le combat est un ancien champion de boxe, un ancien militaire qui a fait l'Amérique du Sud et qui, avec sa pension et celle de sa femme, a investi dans le Ring. Il n'a rien, mais alors rien, à se reprocher. Par contre, il est tout à fait prêt à donner un coup de main aux cops pour les aider dans leur enquête (ou un coup de poing s'ils sont menaçants). Il s'avère qu'effectivement il y a une fuite d'eau dans sa rue et qu'il pense que les canalisations d'évacuation sont bouchées sous ses pieds. Sa cave, par exemple, est inondée. Ça ne le gêne pas plus que ça puisqu'il ne l'utilisait pas et que ses salles de jeux sont aux étages supérieurs. Actuellement, il pense qu'il y a au moins 1,50 mètres d'eau dans ses sous-sols. A-t-il remarqué quelque chose de surprenant ces derniers temps ? Non, rien. Y a-t-il un autre moyen d'aller sous sa salle de jeux ? Oui. Toutes les caves communiquaient dans le temps mais les accès ont été murés. À présent, il se doute que personne n'est descendu là dessous depuis des lustres. Lors de son installation, il a repéré un passage possible dans une arrière-cour, de l'autre côté du pâté de maisons. À l'époque, il avait été surpris de pouvoir se retrouver chez lui en partant de si loin. Il mène les cops à la porte en question qui s'avère être toute neuve, plus grande que dans son souvenir, protégée par une caméra et blindée. Bref, les personnages doivent faire attention à ne pas carrément se planter devant. S'ils sont prudents, ni Ryan, ni Wallace ne pourront donner l'alerte.

S'il y a une caméra, par contre, il n'y a pas d'alarme liée à la porte. Un cops un peu doué avec les serrures électroniques pourra l'ouvrir sans problème (pour approcher, il suffit de longer le mur).

Le complexe aménagé par Ryan est relativement grand. Un long couloir donne sur des anciennes caves transformées en geôles. L'eau de pluie coule le long des murs et fait des flaques un peu partout. À l'intérieur, des caissons d'isolation, bardés d'électronique, sont ouverts. Il y en a une dizaine en tout, dont un seul n'a pas été utilisé. Les portes vont de A à J mais le B a été remplacé par une étiquette marquée : Petit Garcia. Quand les cops arriveront sur place, il ne sera déjà plus là (soit parce qu'il aura déjà tué la présidente, soit parce qu'il est en route). Les autres caissons n'ont plus d'occupant non plus. Qui était à l'intérieur ? Les deux tueurs de Mina Gucci, c'est la seule chose dont Ryan soit certain. Pour les autres, Wallace ne lui a jamais rien dit et a relâché, sans lui demander sa permission, six personnes programmées... mais pour quoi ? Cette question restera sans réponse. À vous de voir si vous désirez y apporter une réponse lors de vos propres scénarios (ce n'est pas un code bleu ou rouge mais une ouverture pour vous, M), vers d'autres dossiers).



RÉSUMÉ DU DOSSIER N°3

Le gros contrat des Fleuro-Merc consiste à faire tuer la présidente du Mexique par le frère de Rosa Garcia, la syndicaliste en exil. Ryan est financé par les Russes d'une part (Oleg Golovkine qui va retrouver d'un coup son autorité puisqu'il va revendiquer la nouvelle Saint-Barthélemy mais en plus la mort de la chef de gouvernement), par les Mexicains de l'autre, eux aussi gênés par la politique répressive mise en place par la présidente et alliés avec les partis révolutionnaires d'extrême droite qui veulent nuire aux syndicats de gauche et au gouvernement. Le problème c'est que n°16 fait de la résistance. Il va falloir le remplacer pour être optimum et Ryan décide de faire enlever Nina, le jeune chef des Pac Men. Ses deux mercenaires seront alors susceptibles d'être arrêtés après une course-poursuite dans le Coliseum.

Si c'est le cas, n°16 sera débranché par Wallace qui ne pourra compter que sur cinq hackers pour aider Petit Garcia dans sa mission suicide. À noter que n°16 survira.

Si l'attentat a lieu, Ryan fera déplacer tout son matériel vers une nouvelle planque et opérera comme pour l'usine Simon. Il fera tout sauter (sans prendre la peine d'empoisonner les jeunes, cette fois). Le seul moyen de le coincer sera de retrouver Wallace. Si les cops sont vraiment largués, il ouvrira normalement le Virtu-oz et, blindé d'argent (entre la nouvelle Saint-Barthélemy et l'attentat, tout va bien pour lui, merci) il les attendra avec une équipe d'avocats (et le sourire narquois en prime).

Si les cops sont trop prêts de la vérité, il fera tout pour honorer son contrat (il ne veut pas se mettre les mafias à dos puisqu'elles ont déjà payé) et filera en essayant de tout faire sauter (avec Wallace).

Si les cops empêchent l'attentat, la présidente sera sauvée et les mafias russes (ou mexicaines) vont demander des comptes à Ryan. Il tentera de filer et mais sera rattrapé... par Baba Yaga. Il prendra un avion pour le Grand Nord avec Wallace et on entendra plus parler de lui avant un moment.

Plus loin, dans le couloir (carrelé et éclairé de néons qui grésillent à cause des infiltrations) se trouve la chambre des deux mercenaires (impeccable mais vide), le bureau de Ryan (avec un coffre contenant des armes, de la drogue mais surtout beaucoup d'argent, des titres au porteur, etc.), puis le laboratoire.

C'est dans le bureau que les cops auront toutes les preuves, non seulement de l'implication de Ryan dans l'affaire mais aussi d'Oleg Golovkine et de Diego Juan Magdalena. La mort de Mina Gucci, les bombes de la



AFFAIRES
EN COURS

161

Simox, la nouvelle Saint-Barthélemy et le meurtre éventuel de Millers. Son dernier crime, l'attentat contre la présidente du Mexique est placardé en grand sur le mur du bureau et notamment tout le détail du système de sécurité du New Pacific Stock Exchange. Des articles de presse concernant Rosa Garcia et son petit frère, des photos de Petit Garcia, tout le détail du plan se trouve là. Si votre timing est bon, Petit Garcia doit déjà être sur place au moment où les cops découvrent le pot au rose et les Neuro-Merc ont déjà isolé la zone de l'attentat, ce qui empêche de prévenir les services de sécurité sur place. Les cops devront y aller !

La dernière salle ressemble à celle de l'usine Simox, à la différence que les corps des prisonniers du Doktor sont moins maigres (mais aucun ne survivra bien longtemps, les infections les ayant déjà empoisonnés, sauf n°16). Si on les débranche (en menaçant Wallace, par exemple), ils

expliqueront d'une voix faible ce qui se trame à propos de Petit Garcia. Sur les écrans de contrôle, des images horribles associées à la présidente du Mexique continuent à défiler en boucle. Les cops qui sont pris d'hallucinations reconnaîtront certaines images. En réalisant leur origine, ils n'y seront plus sensibles et pourront agir librement contre Ryan à nouveau. Un point lumineux, sur le plan de LA, indique la position de Petit Garcia : l'immeuble de la New Pacific Stock Exchange. Il est en place.

L'odeur par contre est toujours aussi terrible. La musique de la salle de jeux, juste au-dessus, tourne effectivement en continue. Ryan et Wallace auront pris la fuite si les cops n'ont pas été discrets, laissant une bombe identique à celle de l'usine Simox dans la salle principale. S'ils sont encore là, Ryan prendra la fuite par un autre petit couloir qui donne sur des égouts. Si un cops a été enlevé, Wallace sera au-dessus de sa tête,



concentré sur la façon dont il va lui ouvrir le crâne. Mieux vaut intervenir vite car le scalpel pourrait descendre au niveau de la gorge. La poursuite dans les égouts sera le moment fort de cette conclusion. Ryan utilise un Compact Uni-031 pour couvrir sa fuite. Il ne connaît pas plus que les cops le réseau, ce qui est terriblement dangereux car certains passages sont inondés, d'autres agissent comme des siphons et emportent tout, bref, s'il n'y a pas de bébêtes dans le coin, c'est que même les alligators trouvent le quartier dangereux. À vous de voir si vos joueurs méritent de rattraper Ryan ou Wallace, à vos joueurs de voir s'ils veulent perdre du temps à les rattraper ou à empêcher Petit Garcia de commettre un crime. En termes dramatiques, si Ryan tombe dans une cuve aspirante et demande l'aide des personnages, vos joueurs devront choisir entre éliminer un salaud et suivre le règlement. En ce qui concerne Wallace, s'il est arrêté, il sera rapidement interné, puis il disparaîtra un jour, comme ça, sans que personne ne sache comment.

3.3. Le syndrome JFK

LA : SAMEDI 14 DÉCEMBRE 2030. LE MIDI

Radio Flash : On vient d'apprendre que l'actrice Liz Pink, qui devait incarner Stabbing Granny a été sauvagement assassinée cette nuit dans sa villa de Malibu. On n'ose à peine penser à l'identité du meurtrier (ou de la meurtrière) mais la signature semble confirmer que la réalité a sauvagement rattrapé la fiction. Le LAPD a procédé à de nombreuses arrestations dans le quartier italien. Les avocats des familles ne comprennent pas qu'après la nouvelle Saint-Barthélemy, la police n'orienter pas plutôt ses efforts vers les véritables problèmes. Un officier de police anonyme a répondu qu'il « fallait être fort avec les faibles et que les rituels n'avaient qu'à bien se tenir ». Une pensée hautement humaniste dont nous laissons le bénéfice à son propriétaire.

La scène finale du scénario se passe, si les cops ont été intelligents, dans l'immeuble du New Pacific Stock Exchange. Soit ils sont passés par la planque de Wallace et ils savent où aller, soit ils ont deviné que Petit Garcia avait un lien avec Rosa Garcia. Cette dernière compte effectivement invectiver la présidente alors qu'elle participera à une réunion dans New Downtown, à l'angle de la troisième avenue et de la freeway (c'est-à-dire, juste en face du chantier). Elle a prévenu la presse (c'est le hasard) qu'elle comptait demander des comptes à propos des militants qui disparaissent, dont son frère. Les médias le savent dès 11 a.m. et l'annoncent partout. Avec ces éléments, sans passer par la case labo, les cops peuvent deviner ce qui va arriver (mais ils devront tout de même aller sous le Ring pour tout comprendre).

Arrangez-vous pour qu'ils se retrouvent dans les bouchons que le cortège officiel provoque. D'ailleurs, plus ils approchent, moins les radios fonctionnent. La zone a été isolée pour un moment précis (11h45-12h05) et même si les jeunes hackers sont libérés, l'effet de leur travail continuera.

Ensuite, il faut, soit se précipiter sur la présidente (et prendre une balle à sa place), soit monter les étages pour arrêter Petit Garcia. Dans cette course contre la montre, au milieu de vos descriptions, notez au passage qu'il pleut (oui oui, toujours) mais que ni l'escorte, ni les assistants n'abritent d'un parapluie la présidente. À croire qu'ils cherchent à offrir une ligne de visée parfaite...

Si un cops prend une balle à la place de la cible ou lui sauve la vie au dernier moment, il sera médaillé par le chef d'Etat californien et sa tête sera mise à prix par les Russes et les Mexicains.

Si les cops interviennent dans l'immeuble et sautent sur Petit Garcia avant qu'il n'utilise le Sharp 251L, l'affaire fera du bruit mais n'aura pas de suite au niveau des décorations.

Dans les deux cas, le LAPD sera remercié par la mairie, le gouvernement californien et mexicain. Le massacre des parrains, le meurtre de Mina Gucci, les fusillades sur l'autoroute et dans le Coliseum seront en partie oubliées.

Mais encore faut-il arrêter le tireur. Là encore, il y a deux moyens. Les deux sont dramatiquement forts. Soit les cops tentent de courir jusqu'à Petit Garcia pour l'empêcher de tirer et il faudra jouer sur les jets d'Athlétisme et de Carrure pour ensuite passer au combat au corps à corps (il est motivé mais très faible). Soit les joueurs estiment qu'ils n'ont pas le temps d'intervenir à la main et tirent aussitôt Petit Garcia en vue. Un bon tir permet de le blesser (après tout, c'est une victime) mais il cherchera alors à se jeter dans le vide. Un mauvais tir le tuera d'une balle dans la tête. Au moins, son calvaire sera fini...

3.4. Conclusion

LA : SAMEDI 14 DÉCEMBRE 2030. 2 P.M.

Radio Flash : un attentat déjoué par nos forces de police ce midi même à New Downtown ! La présidente du Mexique est repartie immédiatement, annulant le reste de son voyage dans notre ville mais en remerciant les fonctionnaires qui lui ont peut-être sauvé la vie. Bravo les cops ! On leur dédicace ce morceau, une exclusivité Radio Flash : Kuo Ling, le premier single de jeu vidéo qui dépasse en commandes les ventes d'un disque des Beach Boys.

Une fois l'attentat déjoué et le laboratoire de Ryan trouvé, les cops peuvent arrêter de courir dans tous les sens. Après coup, des questions vont rester en suspens. Le n°16, Charles Craft, sera le seul des prisonniers déca-blés à survivre. D'ailleurs il avait été le seul à résister aux drogues de Wallace. Ce dernier n'a jamais compris pourquoi. Les docteurs qui s'occuperont du jeune homme non plus.

Si les numéros retrouvés vont du n°8 au n°19 où sont passés les sept premiers et où sont les chaises non utilisées ? Au total, il y en avait vingt-quatre.

Enfin, si Wallace est pris vivant, il ne dira jamais ce qu'il a fait des autres cobayes qui étaient en immersion et bombardés d'images par les Neuro-Merc. Quelles images ? N°16 gardera un silence mystérieux à ce sujet, prétextant qu'il ne se souvient pas. Y a-t-il d'autres tueurs en liberté à LA ? Si oui, quelles sont leurs cibles ? Sinon, que sont-ils en train de faire ? À vous de voir...



163

4. Annexes

RYAN

Blond, la quarantaine, ses airs de surfeur sympa sont trompeurs. Il n'a aucun sens moral, utilise ses prisonniers comme du matériel, n'hésite pas à tuer et à torturer mais n'y prend absolument aucun plaisir. Il n'aime que l'argent, la puissance et le respect de gens qu'on considère comme dangereux (les mafias). Il est trop confiant et sous-estime souvent ses adversaires (les cops mais aussi ses prisonniers). S'il est en danger, il sacrifie ses pions d'abord, élimine le maximum de traces et prend la fuite pour remonter son business ailleurs. S'il est vraiment coincé, il sera furieux, ne comprenant pas comment des cancrelats comme les cops osent même le toucher. Il sombrera dans la mégalomanie (confinant à la folie).

DNJ : Ryan

Carrure	3	Charme	3
Coordination	4	Éducation	4
Perception	3	Sang-froid	3
Réflexes	4		

Points de vie : 19
Jet d'encastement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

◦ Arme de poing	7+
◦ Athlétisme	8+
◦ Bureaucratie	6+
◦ Conduite	6+ [voiture]
◦ Connaissance	6+ [cybernétique]
◦ Corps à corps	7+
◦ Discrétion	5+
◦ Électronique	5+
◦ Éloquence	6+
◦ Informatique	5+
◦ Psychologie	5+
◦ Rhétorique	7+

Attitude lors d'un interrogatoire

◦ Agressif	+2
◦ Inquisiteur	+1
◦ Froid	-
◦ Poli	-1
◦ Amical	-2
◦ Affinité et défiance : n'aime que lui, a peur d'être tué par les Russes	

Informations disponibles

- Trafic de drogue -2
- Mafias Russes, italiennes, mexicaines -2

Motos

- H&K Shark II 131
- Carte de crédit illimitée

PETE BOREN / CHELSEA KURD

Deux mercenaires (lui est Russe d'origine et elle prétend venir de Hawaï). Professionnels, ils n'ont pas d'état d'âme et n'hésitent pas à lâcher Ryan si lui tente de les sacrifier. Les jeunes qu'ils enlèvent et qu'ils clouent à des chaises ne les dérangent pas. Par contre que leur salaire soit mis en danger ou que Wallace parle trop et là, ils deviennent vraiment dangereux. Ils n'ont aucun implant, bien au contraire. Méthodiques, s'ils doivent tirer (même sur un policier), ils n'hésiteront pas. S'ils peuvent l'éviter, ils le feront. S'ils sont coincés, ils se rendent (les prisons sont un endroit comme un autre pour faire leur travail et ils ont de bons avocats).

DNJ : Pete Boren / Chelsea Kurd

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

Points de vie : 22
Jet d'encastement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation)

Compétences

◦ Armes d'épaule	6+	[fusil]
◦ Armes de contact	7+	[couteau]
◦ Armes de poing	6+	
◦ Athlétisme	6+	
◦ Conduite	6+	[voiture]
◦ Connaissance	5+	[mercenaires]
◦ Connaissance	5+	[mafias russes]
◦ Corps à corps	5+	[coups]
◦ Corps à corps	5+	[immobilisations]
◦ Discrétion	6+	
◦ Informatique	6+	
◦ Intimidation	6+	
◦ Lancer	7+	

Attitude lors d'un interrogatoire

◦ Agressif	+2
◦ Inquisiteur	+1
◦ Froid	-
◦ Poli	-1
◦ Amical	-2
◦ Affinité et défiance : aiment les professionnels, détestent le hasard et les mauvaises surprises.	

Informations disponibles

- Trafic de drogue -2
- Mafias -3

Motos

- Variable mais en mission un couteau et leur Hellfire.

Le Doktor / Nelson Wallace

Face au professionnalisme froid de Ryan et de ses deux mercenaires, Wallace est un véritable malade. S'il aime le sexe (de façon un peu déviante), ce n'est pas un obsédé pour autant (il n'a pas touché à ses prisonniers, par

exemple, mais les appelle « ses enfants »). Son but est d'arriver à une immersion de 100% pour que le cerveau ne fasse plus la différence entre la réalité et la simulation. En échange de la fabrication des Neuro-Merc pour des raisons basement matérielles, Ryan le laisse faire ses expériences (et l'encourage puisque qu'il commercialise après le résultat). Les moyens et les méthodes du Doktor n'ont pas de limites et Ryan ne comprenant pas tout, le scientifique a été même un peu plus loin qu'il ne l'avoue. Petit Garcia n'était que l'un de ses cobayes. Dès qu'il sentira le danger arriver, il prendra le large le plus vite possible (il aura déjà libéré quelques-unes des créations dans LA).

Petit Garcia

José Miguel Garcia est le frère cadet de la syndicaliste Rosa Garcia. Lui aussi a quitté le Mexique car la police a fait arrêter toute la famille de la dirigeante d'Esperanza. Mais depuis trois mois, il a disparu. Sa sœur pense que ce sont les militaires mexicains qui l'ont récupéré et qu'à l'heure actuelle il doit être au mieux mort, au pire entre leurs mains. En fait, depuis trois mois, Petit Garcia est entre les mains du Doktor, dans un caisson d'isolation, bardé de fils, de perfusions et d'appareils électroniques. Depuis trois mois, il subit un lavage de cerveau, est bombardé d'images morbides tirées des art-books d'art déviant (dont ceux de Baby Creep). De la même façon que les Xtreme Gamers, il est aussi torturé par des monstres virtuels. Les Neuro-Merc, de leurs chaises, pénètrent son cerveau, simulant des tortures, des perversions et instillant en arrière fond l'image d'une seule personne : Emmanuel Donaldo Colosio Murrieta, la présidente du Mexique. Petit Garcia a donc reporté toute la responsabilité de ses souffrances et sa haine sur cette femme. Dans la simulation, à chaque fois qu'il voulait arrêter les souffrances, il devait la tuer. Puis, lorsque le programme de visite de la Murrieta fut connu, on lui indiqua comment la tuer. Pénétrer dans le chantier du New Pacific Stock Exchange avec une arme et la tuer alors qu'elle sort de sa voiture avec le maire de LA. Une fois la Murrieta abattue, il a ordre de se jeter du haut de l'immeuble (mais même s'il se fait prendre, comme il n'a plus ses esprits, cela ne changera rien). Si les cops tentent de l'empêcher de tuer la présidente, il les verra comme des monstres tortionnaires et préférera plonger dans le vide plutôt que d'être pris de nouveau. Même s'il est pris vivant, il finira sa vie dans un hôpital psychiatrique de haute sécurité.

DNJ : Le Doktor / Nelson Wallace

Carrure	2	Charme	2
Coordination	4	Éducation	5
Perception	4	Song-froid	2
Réflex	3		

Points de vie 16

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

Compétences

Conduite	6+	[voiture]
Connaissance	3+	[cybernétique]
Connaissance	3+	[chirurgie]
Discretion	7+	
Électronique	4+	
Informatique	4+	
Mécanique	4+	
Premiers secours	4+	
Rhétorique	7+	

Attitude lors d'un interrogatoire

Agressif	-2
Inquisiteur	-1
Froid	-
Poli	+1
Amical	+2
Affinité et défiance : aime les flatteries en ce qui concerne ses expériences, déteste qu'on le traite de fou.	

Informations disponibles

- Aucune vraiment intéressante pour le commun des mortels. Jamais, même sous la menace, il ne dira ce qu'il sait des chaises manquantes ou des expériences qui sont dans la nature.

Motifs

- Un scalpel
- Le Doktor ne sait pas se servir d'une arme.





LAPD BLUES

Papa don't preach

Une atmosphère idéale : le vent du large a repoussé le fog vers l'intérieur des terres, une brise légère lui a succédé, qui caresse doucement le visage des convives et emporte dans son sillage les effluves douces et exotiques des plantes tropicales du jardin. Parmi les invités, l'inséparable couple de comédiens Amandina et Diego Gasquez, le producteur John Farley et sa toute jeune femme, une étoile montante répondant au doux surnom de Sugar, quelques mannequins, Dan Gardner de *Los Angeles Night Life*, la jeune chanteuse Titiana Angel, de riches industriels, la célèbre neurochirurgienne Ema Thomas, quelques grandes personnalités politiques, l'ancien maître Karen Hall, la très puritaine Karen Ann Sutter, digne petite-fille de son grand-père, Antonio Hagan, leader du parti des Compagnons – ce qui est assez naturel, la soirée ayant un but caritatif – ainsi que Richard Castiglione, directeur général de Castle S.A et, selon certains bruits de couloirs, possible candidat aux prochaines élections municipales. Et, bien entendu, Giovanna Castiglione, l'hôtesse de la soirée, dirigeante de CleanScape, une société d'urbanisme, et bonne âme, très présente sur le terrain des œuvres de charité, avec notamment un projet pour aider les sans-abri de Little Italy. Le gala de ce soir a pour finalité de récolter suffisamment d'argent pour faire des dons aux hôpitaux qui prennent en charge les déshérités, comme celui de Duarte. Elle profite de son rôle de maîtresse de maison pour accueillir comme il se doit tous ceux qui franchissent le pas de sa villa et entraîner certaines personnes influentes dans des discussions plus privées et plus politiques. Un peu à l'écart, très droits, très bien habillés, son mari et son fils s'entretiennent avec une vieille dame toute de noir vêtue. Je mets un peu de temps à la reconnaître : c'est Jodie Foster. Je me demande ce qui lui vaut l'honneur de cette invitation : simple courtoisie de voisinage, peut-être ?

Là n'est cependant pas la question. Je traque une proie à la fois dangereuse et totalement inconsciente de ma présence. Paradoxal ? Non. Tout simplement logique lorsqu'on connaît la

dame. Lieutenant Catherine Byrnes, de la FCD. Brune, la quarantaine élégante et légèrement hautaine de la femme arrivée et sûre d'elle, trop sûre d'elle pour ne serait-ce qu'imaginer qu'un plouc de mon acabit la surveille. Oh, bien sûr, tout est d'une extrême discrétion : versements circonspects sur différents comptes, rendez-vous d'affaires avec des financiers – quoi de plus logique lorsque l'on est investisseur et que l'on veut éviter de se mettre hors-la-loi –, et dîner en compagnie de personnes on ne peut plus recommandables, puisque fréquentant certains des casinos les plus huppés de Broadway. Le danger vient de l'extérieur, des types dont elle reçoit ces pots-de-vin.

– Douglas ?

La sublime créature qui vient de m'accoster dans un mur-mure sensuel n'est autre que Fanny Howard, alias Pam lorsqu'elle est blonde aux yeux bleus et Amanda Parker lorsque, comme aujourd'hui, elle est rousse aux yeux verts et appartient à la haute bourgeoisie de la cité des Anges. Nous jacassons de choses et d'autres durant quelques minutes, afin de donner le change et nous nous dirigeons un peu à l'écart, une coupe de champagne à la main, afin d'avoir une vraie discussion.

– Quelle chose d'intéressant ?

– Sur Byrnes, rien pour le moment... En revanche, continue-t-elle, une moue sardonique au coin des lèvres, j'en ai une bien bonne sur notre militante puritaine préférée.

– Tu peux parler ?

– Raccourcis-moi d'ici... une heure environ et je te raconterai tout.

Les gens commençant à refluer vers l'intérieur de la villa, nous leur emboîtons le pas nonchalamment, après un « ravi de vous avoir rencontré » de circonstance. Au milieu du salon, un petit cercle s'est formé autour de Giovanna Castiglione – aux premières loges, bien évidemment, Gardner et quelques autres journalistes avides de scoops.

Elle attend quelques instants – juste assez pour qu'un silence religieux se fasse dans la pièce – et commence son petit discours :

– Mes chers amis, vous le savez, c'est toujours un honneur de vous recevoir ici, cependant... Cependant le plaisir de votre

compagnie n'était pas le but, en tous cas, pas le seul but – quelques rires attendus fusent – de cette soirée. Vous n'ignorez pas que depuis toujours, CleanScape, l'entreprise que je dirige, possède une double finalité. D'abord, bien entendu, faire en sorte de rendre notre belle cité toujours plus angélique – encore des rires – mais aussi, trouver une issue aux conditions toujours plus précaires dans lesquelles vivent la plupart de nos concitoyens. Le projet que nous avons mis en œuvre, avec le concours de plusieurs hôpitaux et de quelques entreprises pharmaceutiques a pour dessein de faciliter l'existence des couches les plus défavorisées de la population... Tout en renforçant la sécurité des rues. J'espère donc de tout cœur qu'il reviendra à la société que je dirige de réaménager et moderniser Little Italy.

– Pourriez-vous, madame, nous préciser de quoi il s'agit ? s'enquiert Dan Gardner d'un ton un peu trop empressé.

– Bien entendu, répond courtoisement notre hôtesse. Mes partenaires et moi l'avons baptisé « kiosque social ». Il s'agira de bornes interactives disposées à des endroits stratégiques du quartier, qui permettront aux nécessiteux, sur un simple appel, d'être nourris et soignés, voire même dirigés ou emmenés si besoin est, vers un centre d'accueil ou un hôpital si leur état le nécessite.

– Pensez-vous que cet... essai, s'il est transformé, pourra être considéré comme un exemple pour les autres quartiers de LA ? Réclamerez-vous des...

– Je ne réclamerai rien du tout, coupe-t-elle. Si mes partenaires et moi-même avons décidé de consacrer une partie de notre temps et de nos ressources à secourir ceux qui sont dans le besoin, ce n'est certainement pas pour faire du profit sur leur dos ! Bien sûr, nous ne pourrions empêcher une certaine médiatisation de ces kiosques, mais il me semble que dans ce cas, cela ne pourrait que contribuer à la mise en œuvre d'autres projets similaires et...

Un regard à ma partenaire. Elle s'ennuie autant que moi. Non que les intentions de la dame soient mauvaises, loin de là, mais nous autres cops savons trop par avance comment ce type d'action se termine et qui finit par écopier du sale boulot consistant à ramasser les débris qui se sont fait ériger par leurs copains en croyant qu'un simple coup de fil suffirait à les mettre à l'abri, récupérer les cadavres de pauvres clochards morts de faim, de fatigue et de froid parce qu'ils auront passé la nuit à attendre que quelqu'un passe les chercher, etc. Utopie, quand tu nous tiens... Catherine Bymes, elle, écoute ce petit discours avec attention, même si, de temps à autre, elle jette un coup d'œil éloquent au grand type vêtu d'un costume gris sur mesure qui l'a accompagnée à cette soirée. Je ne sais pas qui c'est, mais il est d'ores et déjà enregistré et photographié par les bons soins de « Parker ».

La prestation de Giovanna s'achève dans une salve d'applaudissements. Quelques invités se pressent pour la féliciter, un journaliste essaie d'obtenir une interview privée, il est gentiment mais fermement repoussé par les deux colosses qui font office de gardes du corps et n'ont pas quitté leur patronne d'une semelle.

– Je me sens lasse... Auriez-vous l'obligeance de me raccompagner, monsieur ?

Il était temps. Je n'en peux plus d'être ici. Et puis – c'est de la mauvaise foi mal placée, je sais – les dernières créations des parfums Armani, Gianfranco et Patchouly commencent à me donner des haut-le-cœur.

Nous saluons quelques convives, remercions, à défaut de la maîtresse de maison, son fils et son mari, puis nous nous dirigeons, escortés par un majordome, jusqu'à nos voitures respectives... Enfin...

Vingt minutes plus tard, nous nous retrouvons au Police Tribute. Il n'y a plus grand monde, à cette heure-ci, mais Micky nous accueille, comme toujours, avec le sourire. Fanny est redevenue Fanny... Jean, T-shirt, rangers et blouson des cops. Comment fait-elle pour se changer si vite, je ne le comprendrai jamais...

– Qu'est-ce que je vous sers, mes amis ?

– Un whisky pour moi et...

– Un martini dry, répond-elle.

Pour tous les deux, le service est terminé. J'attends que le propriétaire des lieux nous apporte nos commandes, assorties de quelques petits amuse-gueule dont il a le secret, puis je pose la question qui me brûle les lèvres depuis tout à l'heure. Ce n'est pas que de la curiosité professionnelle, à dire vrai. Je suis un démocrate visionnaire depuis que j'ai l'âge de voter et le clan Sutter me donne envie de vomir. Alors, tout ce qui peut leur nuire de près ou de loin, même si c'est mesquin de ma part, je prends.

– Alors ?

– Alors... Elle affiche un sourire carnassier et quelque peu malicieux. Alors Miss Karen Ann Sutter, notre sainte-nitouche préférée, a avorté.

Je m'étrangle à moitié sous l'effet de cette bombe. Parce qu'il faut le savoir : Ann Sutter est contre l'avortement, contre les mariages homosexuels, contre la légalisation de l'adoption d'enfants par lesdits couples mariés, pour une peine de mort plus agressive et, en bref, un retour à une politique saine et droite – c'est-à-dire puritaine façon Midwest.

– Ray Morra... L'un des gars pour lesquels « Pam » travaille...

– Eh ben ?

– Disons qu'il est politiquement assez impliqué pour ne pas souhaiter que la dynastie Sutter ait de quoi mettre la pression sur ses petits camarades.

– Parfois, Fan, tu me donnes des envies de meurtre.

– Homicide volontaire, inculpé avant même d'avoir eu des informations ? Mauvaise idée, M. Adams, mauvaise idée...

– Alors ?

– Alors, il y a quelques temps de cela, Gino Gespucci, l'un des vigiles du casino, a un peu trop bu et a fait un pari complètement stupide : qu'il arriverait à mettre dans son lit la personne la plus improbable de LA... à la discrétion de ses petits camarades.

– Qui lui ont désigné Karen.

– Exact. Il a donc été engagé comme garde du corps – je te la fais courte, grand jeu, regards de braise, etc. Gino est vraiment très séduisant quand il s'en donne la peine, et évidemment, la petite Sutter a craqué. Après quelques attouchements sages, dîner dans un restaurant discret de Little Italy, la gamine abuse sur le champagne... et hop !

– Tu veux dire ?...

– Je ne vais pas te faire un dessin ! Seulement, ce qu'elle ne savait pas, c'est que des photos ont été prises...





- Jusqu'ici, rien de bien méchant, un peu de chantage, un peu d'argent, elle récupère les documents compromettants et le tour est joué...

- Oui, sauf... Sauf que la demoiselle ne savait pas que Frank Rambaldi avait eu un poste au *Los Angeles Night Life* grâce aux bons soins de Morra. Morra a mis son paparazzi préféré sur l'affaire et comme tout bon charognard, celui-ci a décroché le gros lot. Il a suivi Karen durant plusieurs mois et un jour, notre pimbèche nationale est sortie de chez elle avec des lunettes noires, une perruque et tutti quanti pour se rendre dans une petite clinique du complexe hospitalier de Glendale. Elle est demeurée deux jours là-bas. Frank a fait des pieds et des mains pour obtenir son dossier et même un poste d'aide soignant ! « Jane Doe » a fait pratiquer sur sa personne ce que l'on appelle une interruption volontaire de grossesse. Elle était enceinte de quatre mois.

- Oh oh... Ce n'est pas très chrétien, ça... Morra l'a fait chanter ?

- Pas exactement. Ray est quelqu'un de courtois et subtil - Frank, un peu moins mais il est difficile de lui en vouloir, il paraît que sa vie n'a pas toujours été facile. Bref, depuis quelque temps, Karen Ann Sutter songe très sérieusement à se retirer de la vie politique. Elle se rend compte, aujourd'hui, qu'il existe de multiples façons de lutter contre le mal. Comme aider les déshérités, participer à des actions caritatives, soutenir des candidats « humanistes » par des dons spontanés...

Ma tête bourdonne. Tout se mélange et, en même temps, tout semble terriblement clair - Karen Ann Sutter était chez Giovanna Giobertine Castiglione. Le père de celle-ci, futur maire potentiel, était présent, Ray Morra est, d'après ce que m'a expliqué Fanny, un parent de Richard Castiglione... Tout cela ne sent pas très bon, décidément. Mais je déteste le clan Sutter.

Et puis, notre mission, n'est-ce pas avant tout de coincer le lieutenant Catherine Byrnes ?

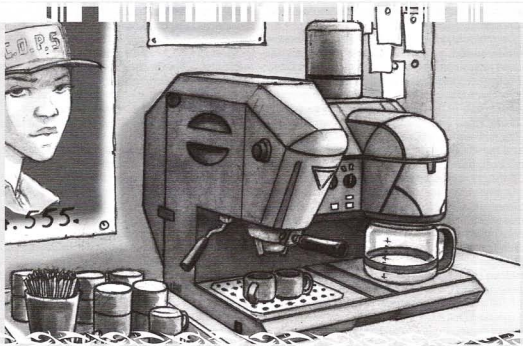
Vie du commissariat

Jeudi 31 octobre, 7:30 P.M.

« Scrrrrich... Trrrr... Un deux. Un deux... Crrrrr. Un deux. Demande confirma...crrrr... et comme ça ? Deux sur c... Crrrr. Voilà. Un deux, un deux. Confirmation demandée. Cinq sur cinq ? Je recule. Cinq sur cinq. Réglage... merde... Bonsoir. Oui. Ha ? Je vais voir ce que je peux faire. Vous savez, ce type de distributeur date un peu maintenant. Ça va me demander un peu de temps pour trouver la bonne pièce. Non, non, pour le moment, j'ai débranché la résistance donc le café ne peut pas chauffer. Combien de temps ? Heu... Disons, dans vingt petites minutes et vous pourrez boire le meilleur café de la ville. Et du potage tomate/céleri. Mais vous avez de la chance, je ne propose le potage qu'à mes meilleurs clients. Oui, c'est ça. Bonne soirée officiers. Pfiou, les cons. Je t'en foudraais moi du potage. Allô ? Vous me recevez ? Ok. Enregistrement ? Ok. On entendait que moi ? Scrrich... je recule. Là, c'est bon ? Cinq sur cinq. Ok. Je m'occupe de la maintenance de la machine et je vous rejoins dans le camion. Terminé. »

Jeudi 31 octobre, 9:10 P.M.

« Le con ! Il m'a vomé dessus.
- Arrête, t'as vu ce qu'il a fait au cadet Spencer ! Le même a le nez pétié. Alors fais pas chier avec ta chemise à deux dollars.
- Ouais mais je foudrette. Putain mais qu'est-ce qu'il a bu pour vomir un truc fluo comme ça ! Et te marre pas comme ça ! Ça m'énervé !
- J'me marre pas. Non non. Tu veux quoi, un expresso ? Tiens y'a du potage ?



- Expresso s't'plait. Je vais aux chiottes pour tenter de rattraper ça.

- Ok, j'amène ça au bureau et on va un peu discuter avec monsieur-je-gerbe-nucléaire. »

Jeudi 31 octobre, 11 p.m.

« Allô ? Oui. Oui. Je suis seule. Oui. Alors. Comment ça vous n'avez pas son dossier ? Ce cops a fait l'Amérique du Sud, il a entraîné avec des gamins qui sont maintenant des caïds de la drogue et vous êtes infoutus de me dénicher son dossier militaire ou la moindre petite amende ? Je risque de perdre ma couverture tous les jours ici... Bonsoir lieutenant Hawkins ! Une minute. Oui mon chéri. Promis, le week-end ensemble. Je t'embrasse. Clic. Un café ? Non ? Bon bah bonne soirée lieutenant... Pvv' mec. »

Vendredi 1er novembre, 6 A.M.

« Salut Jen. T'es bien matinale.

- Ouai. Toi aussi O'Doole.

- ...

- Pourquoi ?

- Pourquoi es-tu la seule du service qui m'appelle O'Doole. Ici, tout le monde m'appelle Thom en face et Sniper dans mon dos, pour les moins courageux.

- Je...

- Tu quoi ? T'es qui d'abord ? D'où que tu me juges juste en me regardant.

- Mais...

- Y'a pas de mais, Keller. Tous les gens que tu regardes, tu les juges. Ça se voit dans ton regard. T'es une malade qui se prend pour Alien ou alors t'es une pute qui travaille pour le SAD.

- Je...

- Tu... tu... toujours à répéter la même chose. Jusqu'à preuve du contraire, comme t'as de l'acide dans la tête, je penche plutôt pour Alien. Mais tu sais, si je m'aperçois que tu fais partie du SAD, tu verras pourquoi on m'appelle Sniper.

- T'es malade.

- Ouai. C'est ce que tout le monde dit ici. Et la bonne nouvelle du jour pour toi c'est qu'on doit patrouiller ensemble. »

Vendredi 1er novembre, 6:15 A.M.

« Salut Jen. Bah ça va pas ? T'as pas l'air bien.

- Non non, ça va.

- Mais non tu trembles, ça se voit. Tu veux un potage ? Le Padre m'a dit qu'ils étaient pas dégueux.

- Non non, merci. Je dois y aller.

- Mhmm. Si tu veux parler...

- Ok. Je vais te dire. Enfin... Sniper...

- O'Doole ? C'est un connard.

- Oui mais son sumom.

- Sniper ? En général quand il en parle à quelqu'un, c'est pas bon signe. Je l'ai vu moucher un type à cent mètres, sous la pluie. Ce type est un dingue sans humour. Ce sont les pires. Il m'aime bien mais je voudrais pas être parmi ses ennemis. Hé ! Jen, t'es toute blanche, ça va pas ? »

Vendredi 1er novembre, 8:15 A.M.

« Détective Garcia, pouvez-vous me faire l'honneur de partager un café ?

- Oui capitaine.

- Mes sens doivent me jouer des tours mais ne deviez-vous pas être avec le détective Solo ce matin à Norwalk, pour rencontrer maître Chaseman ?

- Oui capitaine.

- Je vous conseille le café serré sans sucre, c'est une merveille. Voulez-vous un doughnut ?

- Non merci capitaine. Serré sans sucre s'il vous plaît.

- Mhmm. Voilà. J'aime cette machine. J'ai été désolé d'apprendre la fin prématurée du percolateur du détective Lohman sur la tête du jeune Simius Tate. Mais bon, regarder, toute cette mécanique, précise et toujours disponible. On ne lui demande pas grand-chose. Être là quand on a besoin d'elle et faire son travail. Je pense que cette machine, comme elle ne quitte pas les locaux à un avantage certain sur vous. Elle ne sera jamais en retard. Précise, qui fait son travail et toujours à l'heure. Voyez-vous où je veux en venir ?

- Oui capitaine.

- Bien. Je viens de parler au détective Solo. Chaseman ne sera pas au rendez-vous puisqu'il a été retrouvé dans sa baignoire, la gorge tranchée, un canard en plastique coincé dans le rectum. Votre collègue y est déjà et vous y attend. J'espère que nous n'aurons plus à parler de ça, détective Garcia.

- Oui capitaine.

- Bien. Vous pouvez disposer... Ah ! Oui ! Au fait. Il se trouve qu'hier soir je me suis rendu au Savean Club. Il y avait un petit concert qui s'est terminé fort tard... Oui oui... Ne tougissez pas comme ça, c'était très bien... Il va sans dire que cela reste entre nous. Tant que leur vie privée n'interfère pas sur leur vie professionnelle, mes cops font ce qu'ils veulent hors du service, y compris chanter dans un groupe. Bonne journée détective Garcia. »

Vendredi 1er novembre, 11:45 A.M.

« Et là je lui dis... ou alors t'es une Alien ou t'es une pute du SAD. T'aurais vu la gueule... Eh ! Qui c'est ça ?

- C'est cette flic canadienne. Elle est déjà venue y'a trois jours. Elle a bossé avec nous au Canada sur une affaire qu'a mal tournée. Sa voiture a sauté et s'est retournée comme une crêpe.

- D'accord. C'est elle. Je suis au courant. Elle travaille avec Fukada, aux Narcs. Samantha m'en a parlée. Elle l'a vue se changer après l'entraînement. Il paraît qu'elle est bien cramée. Qu'est-ce qu'elle vient faire chez nous ? Il est où son cheval ?

- T'es son Snip.

- Ouai mais j'aime ça. Et puis t'as vu son cul ? Cramé ou pas je...

- Ta gueule, elle...

- Mademoiselle, monsieur. Je cherche le lieutenant Hawkins.

- Heu... Il est peut-être parti manger un morceau avec le capitaine.

- Pardon ? Pourriez-vous me parler un peu plus fort, en tournant la tête vers moi et en me regardant dans les yeux, détective Thomas O'Doole. Vous comprenez, depuis que je me suis fait faire cramer le cul, comme vous dites, je suis un peu sourde. Surtout en ce qui concerne les connards qui ricangent dans mon dos. Je vous souhaite le bonjour.

...

- Merde, Snip ! Elle a réussi à geler le café dans ta tasse.

- Ta gueule. »



LAPD
BLUES

169

CHAPITRE TROIS



SAMEDI 2 NOVEMBRE, 5:01 A.M.

- « Arrête Can, on pourrait nous voir.
- Tu rigoles, y'a personne à cette heure-là. Aller, viens, on va dans la cellule 2. Elle est bien.
- Déconne pas. On est en service, merde. Tu veux quoi comme café.
- Je veux pas de café Arni, je veux ton bon tuyau ! Ton gros tuyau !
- Arrête, je te dis ! Tu me chatouilles, j'ai du café dans les mains !
- Hou ! J'ai le tuyau ! Allez viens avec moi ou je te détroque ici, dans le couloir.
- Meerde ! Non, arrête Can. Pas ici ! T'es pas drôle. Noon !
- Aller, aller ! Et hop, le petit oiseau ! Je vais te croquer.
- Noon ! Pas ici. Noon... non... mmmh, non. Arrête ! Mer...
- Salut Can, Salut Ami ! Alors ça gaze tous les deux ?
- Piotr ! Putain ! Ça fait longtemps que t'es dans les bureaux ?
- Assez pour voir deux adultes consentants s'amuser un peu. Pardon Can. Je prends juste un crème, sans aucune arrière-pensée. Merciiii. Bon bah c'est pas tout mais faut que j'y aille. Salut les tourtereaux... Pom pom pom !
- ...
- Fait chier ! Tu crois qu'il va en parler aux autres ?
- Bien sûr ! Tu ferais quoi toi ?
- Bah... heu... j'en parlerais aux autres...
- On n'est pas dans le caca ma vieille ! »

DIMANCHE 3 NOVEMBRE, 4:12 P.M.

- « Eh Piotr !
- Détective Arnold, comment vas-tu ?
- Je voulais te dire pour hier...
- Non, s'il te plaît, passe-moi les détails... Mhh... c'était bien ?
- Arrête de déconner... t'en as parlé ?
- De quoi ?
- Bah pour Can et moi. Tu vois...
- Non. J'en ai pas parlé.
- Ptiou... T'es un frère.
- Ouai ! Mais ça veut pas dire que j'approuve.
- Hein ?
- J'approuve pas. C'est contre mes convictions.
- Et ?
- Eh bien tu vois quand je suis contrarié dans ma foi, j'ai un problème.
- C'est ?
- Je dors. Je dors tout le temps. Dingue comme je dors.
- Et alors ?
- Alors il faut que je boive du café. Beaucoup de café. Tiens au fait, j'aurais pas de la monnaie ?
- Heu... si...
- Pis demain, j'aurai pas non plus de monnaie tu vois... Tu préviendras Can ? Parce que si je dors au travail, c'est pas très bon pour vous. Bah oui, je parle en dormant. Avoue, ça serait con que je lâche le morceau parce que tu m'as pas payé mon café...
- 'culé
- Pardon ?
- Non non rien. Je me disais, combien de temps il te faudra pour retrouver ta paix intérieure ?

- Ho, je sais pas. À raison de trois cafés par jour, plus un quatrième pendant les gardes de nuits... je pense qu'il me faudra une petite année avant d'oublier ce que j'ai vu...
- Un an ?
- Un an durant lequel Can et toi vous me payez le café sinon je lâche le morceau ! Pas négociable. On ne négocie jamais lorsqu'il s'agit de ma paix intérieure.
- Ça marche ! 'culé !
- Merci, tu me flattes. Alors pour moi ça sera un long, avec sucre. Tu me l'apportes à mon bureau ? T'es mignon.
- ...
- Au fait Ami, à la luxure, tu ajouteras l'orgueil... Perso, je trouve que bon tuyau, c'est un nom usurpé pour ce que j'en ai vu.
- Va te faire foutre ! »

LUNDI 4 NOVEMBRE, 9:45 A.M.

- « T'as vu Nowemba à la télé hier ?
- Non quoi ?
- Bah il disait qu'il voulait lancer une nouvelle politique dite de sécurité humanitaire.
- C'est quoi cette connerie encore. Ils disent vraiment n'importe quoi dans cette campagne.
- Plus d'argent pour la protection sociale mais un renforcement sécuritaire avec l'augmentation des budgets du LAPD et du LADOT. Un peu comme Kristin Lane.
- Oui ? Et il trouve l'argent où ?
- Bah c'est ce que le vieux Sutter lui a demandé.
- Et ?
- Nowemba a évoqué la taxation possible des usines au Mexique dont le siège est à LA.
- Pas con. Il va se mettre les industriels à dos.
- Oui, c'est vrai mais comme ils se cassent tous à San Diego, il ne va pas perdre beaucoup.
- Ouai. Sauf que s'ils se barrent, y'aura encore plus de chômage ici.
- Pas faux. Et puis, faudrait voir la partie de l'argent récoltée par ces taxes qui va vraiment à une politique sociale.
- Mhhh. Moi la politique...
- Tu votes pas ?
- Non. Je préfère pas. Allons-y, y'a eu du grabuge cette nuit à Ontario. »

MARDI 5 NOVEMBRE, 11:05 A.M.

- « Sergent ?
- Oui capitaine.
- Je voulais vous remercier d'avoir demandé pour la réparation de cette machine à café.
- Heu... Je pensais que ça venait de vous capitaine.
- Ha ? Non non. Peut-être encore une note administrative qui nous a échappée. Quoi qu'il en soit, je vous conseille le potage.
- Ah ? J'en ai eu des échos assez mitigés. Sinon, votre rendez-vous avec le commandant Camoras devra être reporté de une heure. Il est bloqué dans un bouchon.
- Si un détective du DETD arrivait à l'heure, ça se saurait. D'ailleurs, à ce propos, je vous invite à mettre un peu la pression sur le détective Garcia qui me semble ne pas avoir la ponctualité requise pour bien travailler.
- C'est noté capitaine.



hommes comme nous, s'ils travaillent de concert, peuvent faire progresser la lutte contre la criminalité. Qu'en pensez-vous ?

- Effectivement, une plus grande collaboration entre les services et l'administration est plus qu'utile.

- Mhmm. Bien. Je vois que vous avez compris l'idée générale. Mais je pensais plus à un rapprochement de personnes, voyez-vous. Je vais engager une politique plus axée sur la sécurité et donner plus de moyens au LAPD, mais surtout au COPS. Vous me suivez ?

- C'est une bonne nouvelle, monsieur le procureur. Mais encore faut-il que vous soyez maire.

- Et bien oui. Ce n'est pas moi qui le dit, mais vous. Et comme vous le disiez, un rapprochement entre nous pourrait aider à ce que nous avançons dans un but commun.

- Certes, certes.

- Bon, ce n'est pas tout, mais j'ai un rendez-vous important dans dix minutes de l'autre côté de la ville, à l'Hydra.

- Mes amitiés à Jason King.

- Vous le connaissez bien ?

- On peut dire ça, oui.

- Sa fille, Elisabeth, fait toujours du théâtre.

- Isabelle, oui, du cinéma en fait, sauf erreur de ma part.

- Ha... bien... je vous remercie. Bonne journée capitaine Nicksrip.

- Heu... Skripnick... heu...bonne... Il est parti sans même boire son café... Détective ? Je me suis trompé en sélectionnant mon café. Voulez-vous celui-là ? »

Jeudi 7 novembre, 4 p.m.

« Attends, je termine : « Non, les cops n'ont pas leur place dans un système démocratique comme le nôtre. Je comprends tout à fait que des citoyens comme vous s'inquiètent de voir un nouveau service qui aurait tous les droits, sans en avoir les devoirs. Et à ce titre, sachez que je ferai toujours tout ce qui est en mon pouvoir pour combattre la création d'un tel service. »

- Meeerde. C'est Mc Conroy qui avait écrit ça à l'époque ?

- Je te jure, c'est dans les archives.

- Et il vient faire de la lèche au capitaine ?

- Sur ma tête. J'étais pas loin des cellules et j'ai tout entendu.

- Et qu'est-ce qu'il en pense le capitaine ?

- Je sais pas. C'est un rusé.

- Ouai. C'est pour ça qu'il est capitaine et toi lieutenant.

- Pas faux Srip'. Je peux pas cacher mes sentiments comme lui.

- Ouai. On sait jamais vraiment ce qu'il pense mais j'ai confiance.

- Pareil. Aller, au boulot ! Tiens, si tu veux savoir ce qu'il pense, justement. Il veut te voir dans son bureau à l'occasion.

- Pourquoi ?

- Heu... Je peux pas te le dire mais je crois qu'il t'a trouvé une coéquipière pour tes patrouilles de la semaine prochaine.

- Non. Pas encore Jen !

- Non, non rassure-toi, je me suis arrangé. Jen patrouille avec le Padre.

- Alors qui ?

- Tu parles avec l'accent canadien ?

- ...

- Fais pas cette tête. T'es tout blanc ! C'est pas si long une semaine »

PANG !

- T'es c... t'as bouill... erde ! »

Jeudi 7 novembre, 6 p.m.

« Un, deux... test... remise en place... cinq sur cinq... Je confirme... Je fais l'entretien et je vous rejoins de suite. Terminé. »

Jeudi 7 novembre, 10:01 p.m.

« Bouge pas ! Je te dis de pas bouger ! Tu te calmes ! T'as aucune chance de sortir d'ici ! Tu lâches cette chaise ! Lâche ça ! Fais gaffe Proc !

PAN !

- Merde. Je l'ai pas tué. Vite ! Appelle une ambulance ! Merde ! Je t'avais dit de te calmer gamin. Merde. Claque pas comme ça ! Tiens bon gamin. Tiens bon. Tu vas t'en sortir. »

Jeudi 7 novembre, 11:15 p.m.

« Il survivra. C'est bon Ami. T'as fait le bon choix. Il aurait pu cogner Garcia si t'avais pas tiré. Bonsoir capitaine.

- Bonsoir messieurs. Détective Lohman, je viens de parler avec le détective Garcia. Ne vous en faites pas, vous avez pris la bonne décision. Pour moi, l'affaire est close. En plus, le jeune prévenu va s'en sortir. Je dois y aller. N'oubliez pas de consulter le planning pour l'entraînement. On m'a dit que certains d'entre vous ne se présenteraient plus au gymnase. Ah et, non, détective O'Doole, je n'accepte pas votre demande de vacances pour la semaine prochaine. Ni votre démission, pas la peine de sortir votre badge. Cette semaine avec le capitaine Littleman vous fera le plus grand bien. Et quand vous lui adresserez la parole, n'oubliez pas son grade. Elle a sans doute beaucoup à vous apprendre sur les narcotiques et les arts martiaux. Enfin, pour les arts martiaux, tout dépend de votre attitude à venir. Bonsoir. »

Vendredi 8 novembre, 6:15 a.m.

« T'as su pour Ami ?

- Oui. Je pensais pas qu'il tirait si bien. Le gamin a fait une hémorragie à l'hosto.

- Non. Je croyais qu'il allait s'en sortir.

- Non. Ce crétin était tellement en manque, qu'il a tenté de voler des pilules dans la pharmacie. Comme il était faible, il est tombé et la tête a cogné. Hop ! Au paradis des crapauds.

- Ami est au courant ?

- Non, c'est son jour de congé. Enfin bon, c'est pas sa faute non plus. »

Vendredi 8 novembre, 10:15 a.m.

« Putain de putain de putain de machine ! Tu vas me rendre ma pièce !

Pong !

- Eh ! Baron ! Arrête ! Tu vas la péter !

- M'en fout, lieutenant ! Ça fait trois pièces qu'elle me gobe comme ça ! »

PANG !

- Voilà ! Bravo ! T'es content ? Elle est cassée maintenant.

- Attends, je vais la remettre en marche. Elle est où la serrure ? Ah ! Tu vois. Il suffit de glisser la lame du couteau...

- Couteau pas très réglementaire, d'ailleurs. T'as pas lu ma note sur la question des armes personnelles ?

- Oui bon. Tu veux que je la répare avec un couteau suisse ? Bon. Je glisse la lame et hop ! Clic ! Elle est ouverte. C'est comme un flipper tu vois. Y a un tilt quelque part qui bloque

la machine quand on tape trop dedans. Alors c'est pas ça... c'est pas ça... c'est pas... c'est quoi ce truc ?

- Merde on dirait un micro !

- Arrête mec ! C'est un micro ! Je connais bien, en plus. C'est un Sony Soundcall W78, dernier cri. J'ai le modèle précédent. Ça vaut une fortune.

- Je reviens.

- ...

- C'est un micro, capitaine.

- Il fonctionne encore ?

- Oui. On a rien touché.

- Coupez-moi ce tr... »

CCCCCCCCCCCC

Fin de communication.

véritable « Plan pour la paix, la prospérité et le renforcement de l'État », dit Plan Colombe, prévoyant une aide financière directe de plus de 2,1 milliards de dollars.

Il s'agissait, tant du point de vue de Washington que de celui de Bogotá, de mener enfin une guerre totale contre le narcotrafic et par voie de conséquence évidente contre les narco-guérilleros qui tentent depuis maintenant plus d'une cinquantaine d'années de transformer la Colombie en un véritable empire de la drogue.

L'implication des nouveaux cartels de Cali, de Medellín, de Bogotá et de Buenaventura dans la distribution de plus de 80% de la cocaïne entrant sur le territoire des USA depuis des dizaines d'années est désormais avérée par forces preuves.

Voilà cependant près de cinquante ans que la politique américaine en Colombie ne se solde que par un échec patent et une simple recrudescence des massacres prenant pour cible la population civile et les élus politiques engagés contre les narcotrafiquants. Pourquoi les choses changeraient-elles alors que des dizaines de milliards de dollars et des centaines de milliers de personnes ont déjà été dévorés par cette guerre qui ne dit pas son nom ? C'est à cette question qu'a tenue à répondre le président Woodward en février 2030 lors d'une allocution devant la chambre des représentants :

« Depuis maintenant trop longtemps les USA ont refusé d'admettre que la situation en Colombie est un véritable état de guerre, depuis trop longtemps nous refusons de nous engager comme il est nécessaire de le faire pour protéger notre mode de vie, nos enfants mais aussi la démocratie dans une nation qui est traditionnellement l'une de nos plus fidèles alliées depuis le début du XIX^e siècle. Ne nous y trompons pas, nous engageons les USA dans une véritable guerre. Nous ne mobiliserons pas nos soldats dans l'immédiat mais nous fournirons une aide tout à la fois politique, économique et militaire. Le temps est venu de prendre les mesures qui s'imposent. En accord avec mon homologue colombien Jorge Aranejon, nous avons décidé que, désormais, tout individu qui, d'une manière

Revue de presse

WASHINGTON POST - WASHINGTON - LUNDI 14 OCTOBRE 2030

Naissance d'une narco-nation

En janvier 2030, l'administration Woodward et le président colombien Jorge Aranejon s'engageaient à mettre en œuvre un





ou d'une autre, favorise les intentions de l'ennemi devra être considéré comme traître et traité comme tel. »

En l'espace de huit mois de nouveaux accords ont enfin été signés avec les trois plus importantes organisations paramilitaires du pays : l'AUC (Autodéfenses unies de Colombie), le 3A (Alliance anticomuniste américaine) et le MAS (*Muerte a Secuestradores* – Mort aux kidnappeurs -). Dès lors, soutenus par la population exaspérée par les exactions des narco-guérilleros et des narcotrafiquants, les forces militaires et paramilitaires ont pu porter des coups véritablement décisifs aux cartels de la drogue et aux guérillas communistes. En huit mois ce sont plus de 1500 arrestations significatives qui ont eu lieu et ce sont plusieurs tonnes de coca qui ont été détruites.

Malheureusement, lors des dernières élections présidentielles et législatives ayant eu lieu en septembre 2030, Jorge Aranejon, l'homme qui était en train de sortir son pays de la misère et de la drogue, a été remplacé par sa plus farouche opposante, Maria Nieves Bolivar, présidente du Parti libéral.

Opposée à la politique de Jorge Aranejon et de son parti, le PSC (*Partido social conservador* – Parti social conservateur-) prônant un gouvernement central fort et des relations étroites avec l'église catholique et les forces civiles de résistance à la guérilla (paramilitaires), Maria Nieves Bolivar a engagé son pays sur la voie du fédéralisme, de la lutte contre la religion et de la résignation face aux demandes des guérillas.

En l'espace d'à peine un mois, la politique de la nouvelle présidente colombienne a eu pour effet de ruiner des mois d'efforts. En acceptant la présence dans son gouvernement d'un membre de la Nouvelle union patriotique (NUP), parti politique ne servant que de masque légal aux tristement célèbres FARC (Forces armées révolutionnaires de Colombie) qui ne sont ni plus ni moins que des terroristes politiques reconvertis dans le lucratif commerce de la drogue, la présidente Bolivar envoyait un message clair et fort en direction de Washington et des *paracos* (les paramilitaires).

Fin septembre, la décision de ne pas certifier la Colombie ne fut pas suffisante pour faire comprendre à la présidente Bolivar l'erreur de sa politique. Ne pouvant rester impassible devant le risque que le gouvernement de la Colombie passe réellement et définitivement sous le contrôle des narcos, le président Woodward a donc annoncé hier soir la décision des USA d'entrer en guerre contre un état terroriste et criminel. Contrairement à ce que pourrait vouloir faire croire nos destructeurs, il ne s'agit certainement pas d'une guerre d'invasion mais bien d'une guerre de libération. Ne nous méprenons pas, l'Union ne cherche pas à protéger une potentielle manne économique bien inexistante, le gouvernement Woodward a décidé d'agir ainsi dans l'espoir de protéger les populations de nos deux nations tout en arguant du fait que cette décision n'était finalement que le prolongement logique d'une politique menée depuis plus de cinquante ans. Il n'a regretté qu'une chose, le fait que les USA aient mis tant de temps à se décider et les innombrables victimes civiles qui sont mortes en raison de cette indécision.

C'est avec le soutien des *paracos* et la bénédiction de Jorge Giraldo (désormais contraint de se cacher dans son propre pays) que nos premiers hommes ont donc débarqué ce matin et pris le contrôle de la cité portuaire de Baranquilla.

Je vous laisse sur ces quelques mots de notre président :

« Aujourd'hui nous engageons les USA sur la voie de la droiture

et du courage, deux vertus que nous saurons imposer à nos adversaires, aujourd'hui l'Union se réveille et clame haut et fort son désir de protéger la liberté et l'intégrité de tous. Nous nous lançons aujourd'hui dans une croisade contre le Mal. Que Dieu nous guide et qu'il vienne en aide à nos ennemis. »

Michael Fox

LA POST - LOS ANGELES - JEUDI 7 NOVEMBRE 2030

Le poids des morts, le choc des veto

Voilà maintenant près d'un mois que l'Union s'est engagée dans une guerre illégale contre la Colombie. Depuis ce triste moment, pas un jour ne s'est passé sans que les différentes nations de la communauté internationale ne s'émeuvent des atrocités commises par les unités paramilitaires soutenues par le gouvernement Woodward, pas un jour ne s'est passé sans que la puissante fédération Europa ne proteste énergiquement contre cette décision unilatérale inique, pas un jour ne s'est passé sans que l'OEA (Organisation des états américains) ne s'élève contre cette ingérence inacceptable dans la vie politique d'une nation démocratique, pas un jour ne s'est passé sans son cortège de cadavres, massacres, mutilations et exodes de populations.

Et pourtant en un mois, les innombrables veto votés devant d'innombrables assemblées nationales ou internationales n'ont eu aucun effets. Pas un pays n'est prêt à affronter la colère de la terrible Union engagée dans sa guerre sainte contre le Mal.

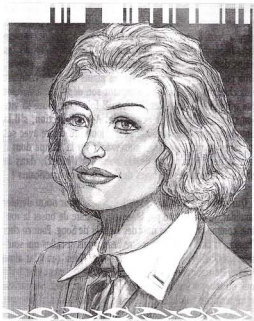
Et pendant ce temps la Colombie ne vit plus qu'au rythme des déplacements de population, de la destruction de ses terres cultivables, de la répression d'une paysannerie qui s'enfonçait dans la misère la plus sombre et de la mise à mort ou de la torture de toute opposition démocratique aux forces d'invasion américaine et à leurs alliés paramilitaires.

Est-il nécessaire de rappeler le triste héritage de ce pays déchiré par la guerre contre les narcotrafiquants et contre les guérillas communistes. Est-il encore besoin de rappeler que les premières formations paramilitaires ont été créées il y a plus de soixante ans par l'alliance de la CIA et des mouvements les plus radicaux de l'armée colombienne. Est-il encore utile de rappeler la manière dont toute possibilité d'évolution pacifique de la situation a toujours été étouffée dans le sang, tantôt par les narcotrafiquants, tantôt par les paramilitaires, tantôt par les USA.

N'oublions pas le rôle joué par nos pères dans la ruine de la Colombie. Au début des années 1980, les FARC (Forces armées révolutionnaires de Colombie) parviennent à un accord avec le gouvernement de M. Belisario Betancur et elles forment alors l'Union patriotique, un mouvement politique destiné à prendre part à la vie institutionnelle, politique et démocratique du pays. Souvenons-nous aussi du « génocide politique » qui frappa ce pays. En l'espace de moins de vingt ans ce sont plus de 3000 militants et sympathisants de ce parti (dont deux candidats à la présidence) qui ont été abattus par les paramilitaires soutenus activement par les USA et très souvent par le gouvernement colombien lui-même.

Rappelons-nous les massacres dont furent responsables gouvernement, guérillas, narcotrafiquants et paramilitaires, tout cela dans une plus parfaite indifférence internationale.

Après quatre années de dictature militaire sous le contrôle de Jorge Aranejon, les Colombiens pouvaient enfin espérer s'approcher du bout du tunnel. L'élection de Maria Nieves



Bolívar s'accompagna de changements rapides et sans précédents. Dès le lendemain de son accession au pouvoir, trois des quatre guérillas communistes les plus virulentes de Colombie (le M19, l'ELN et l'EPL) acceptaient de s'unir sous la même bannière d'un parti politique, la Nouvelle union patriotique, représenté (même symboliquement) dans le nouveau gouvernement. Décidée à lutter intelligemment contre les narcotrafiquants et la violence, la présidente prit des mesures radicales pour encourager les paysans à choisir de nouvelles cultures. En l'espace d'une semaine, elle remplaça aussi plus des deux tiers de l'état-major corrompus des forces armées colombiennes. Soutenue par la population ainsi que par une large majorité démocratique au sein de l'armée, Maria Bolívar engagea une courageuse bataille pour reprendre le contrôle des campagnes aux FARC et aux unités paramilitaires activement soutenues par le gouvernement précédent et par l'Union.

Bien évidemment, une telle politique ne pouvait rester impunie, d'autant que tous les observateurs s'accordent à dire qu'elle aurait pu avoir de très rapides et très sensibles répercussions. Le président Woodward décida donc de retirer la certification* à la Colombie. Malgré ce coup dur économique, et en moins de deux semaines, Maria Nieves Bolívar parvint à poser les fondations d'une véritable et nouvelle coopération économique entre la Colombie, le Mexique, le Venezuela, le Nicaragua, le Costa Rica et le Panama.

L'Union ne pouvait toutefois pas accepter un tel affront. Soutenues par les forces paramilitaires bien connues (plus encore que les guérillas communistes) des organismes humanitaires pour leurs innombrables exactions, les troupes américaines ont donc pris pied en Colombie.

En l'espace d'un mois de combats, ce sont déjà des centaines de morts et des milliers de blessés parmi une population civile qui soutient encore farouchement sa présidente.

Il est temps pour la république de Californie de s'affirmer enfin sur la scène politique internationale. Il ne s'agit pas

là de simplement montrer que nous pouvons sortir de l'ombre de l'Union, mais d'affirmer haut et fort que nous sommes prêts à lutter aux côtés des gouvernements qui défendent les idéaux sur lesquels notre jeune nation a été bâtie. Si nulle autre nation n'ose s'opposer à la puissance de l'Union nous nous devons de le faire au nom de la démocratie et de la liberté.

Antonio Aruela

* Certification : chaque année, les USA attribuent des certificats de bonne (ou de mauvaise) conduite aux pays producteurs de drogue ou abritant des groupes terroristes internationaux. Il s'agit d'un extraordinaire moyen de pression financier dont dépendent les bonnes (ou les mauvaises) relations entre ces pays et Washington et ses fidèles alliés (la Banque Mondiale et le Fonds monétaire international entre autres).

L'INDISCRET - LOS ANGELES - VENDREDI 15 NOVEMBRE 2030

Du rifi dans les petits pots.

Toc toc ! L'Indiscret vous révèle tous les dessous (portejarretelles, prince Albert ou poire de gonflage) du Hollywood, le vrai, le chaud, celui qui sent la trique et la fofoune. Aujourd'hui on va parler du roi des aphrodisiaques, de celui qui donnerait une trique d'enfer même à un castra, un gourdin tel que Roosevelt pourrait remarquer, en s'appuyant dessus ! Cet aphrodisiaque, c'est une élection !

La femme des femmes, la baisable des baisables, ce n'est ni le dernier mannequin en vogue, ni la soubrette mexicaine dont on ramone la cheminée à chaque ménage, c'est le pouvoir. Depuis quelques semaines, tous les pontes de LA s'agitent comme une collégienne le premier soir où elle fait le mur de l'internat. Dès qu'ils gagnent 1% dans les sondages, il y a plus de yaourt dans leur slip que d'humidité dans la culotte d'une nymphomane face aux images d'archives sur Rocco Siffredi ! Ils sont nombreux les candidats, et les candidates ne l'oublions pas, à rêver d'accéder au pouvoir, à espérer devenir Monsieur tout puissant. L'Indiscret ne recule devant rien et vous aide à connaître vos candidats en vous dévoilant la face cachée des élections !

Ah le procureur Mac Conroy ! Quel homme, quelle fidélité !!! Veuf depuis 8 ans, sans aucune liaison connue, elles sont pourtant nombreuses à rêver de cet homme beau, riche, intelligent, et délicat. Réveillez-vous, comme disent les témoins de Jéhova, et observez bien le personnage, vous avez 10 secondes...

Ça y est ? N'avez-vous pas remarqué un détail physique perturbant ? Eh oui son tour de poignet gauche est supérieur d'au moins 2 centimètres à celui de son poignet droit ! Les femmes mûres, dessous encore en sueur, vont parler de tennis ou de bowling, les secrétaires à lunettes qui suçotent du stylo avanceront la théorie de l'écriture puisque le monsieur est gaucher. Il n'en est rien ! Depuis la mort de sa femme, le procureur est devenu le king de l'astiquage, le pont de décalotage manuel. Eh oui, plus aucune robe n'arrive à stimuler la mécanique du procureur, même pas une belle avocate ! Le slogan de Conroy ? L'imaginaire au pouvoir !





Peut-être qu'une élection réussie lui redonnera un peu d'entrain. Les femmes ne s'en plaindront pas.

Steve Austin et super Jaimie, tentent de retrouver leur place à la mairie ! Entièrement bioniques, refaits de la tête aux pieds, les époux Nowemba ont coûté plus cher que les deux héros de télé réunis ! Mais c'est le secret de leur succès ! Karl est l'idole des choutes mâles, Johanna celle des dévoreuses de salades. Si Monsieur n'a jamais subi les assauts d'un suppositoire turgescant, on sait bien que madame, lors de chacune de ses interventions en clinique de ravalement, se laisse brouter la forêt par toutes les ruminantes en blouse légère. Karl récupère de nombreuses voix chez les grignoteurs de carottes, certes, il se plaît à allumer les sensibilités masculines avec son petit déhanchement et ses pantalons moulants. Son air de je n'y touche pas mais je vous mets la gaulle sans le faire exprès, avec un petit oups digne de Betty Boop ou de Marilyn font basculer les cœurs ? Combien d'homos font leur prière à god en s'imaginant emplis de l'appendice monstrueux de ce noir athlétique et séduisant ! Son slogan ? **Aimez-moi en virtuel** ! Mais nul doute que le jour où de gros noirs linebakers lui mettront le grappin dessus dans un coin sombre, ils se dépenseront sans compter pour combler des années de phantasmes. Steve Austin aura alors besoin d'une greffe de rondelle s'il veut revoir une chaise un jour !

Ah les joies de l'exotisme, l'incarnation des parfums épiques, et sans aucun défaut ! Les Amérindiennes on ne les imagine pas faisant du 90-60-90 ! Il y a du monde au balcon et autour de la cheminée ! Les gros pontes de l'industrie planteraient bien leur tronc dans le terreau buriné de la petite indienne. Certains iraient jusqu'à se mettre une plume entre les fesses et à cracher sur Custer et toutes les tuniques bleues de la création pour pouvoir tirer un coup de fusil sur la petite squaw. Mais pas de chance, Meille Lane est une vraie, elle y croit, elle ne baise que bio ! Si vous n'avez pas la peau aussi rouge que le pompon, vous pouvez vous rhabiller, ce n'est pas la peine de bander... votre arc ! Kristin adore être plantée par des flèches purement apaches, par des lances sioux ou par des étalons sauvages. Elle ne rechigne pas non plus aux pow-wow et garde toujours un pot de pemican sous la main, histoire d'approfondir une bonne rencontre avec un fier indien dont elle fumera le calumet. Le slogan de Kristin Lane ? **Sauvons les espèces menacées** ! Si elle est élue, des dizaines de fans se feront naturalisés dans les réserves amérindiennes.

Il est touchant le besogneux Adolfo Medellin ! Éduqué dans les préceptes de l'église judéo-chrétienne par ses parents, on sait combien de fois il a pistonné sa femme : 7 fois, le nombre d'enfants qu'il a conçu avec la charmante Maria. Le pauvre Adolfo a connu ses premiers émois alors qu'il était soldat, ses anciens camarades pourront vous confirmer sa politesse : « Tu veux tremper ta gaulle gamin ? » « Oui madame, s'il vous plaît madame. » Côté galipettes, sa gentille femme, une vraie matrice de compétition élevée dans la grande tradition des chrétiens d'origine mexicaine, ne se fait besogner que les deux jambes bien à

l'équerre et dans le mutisme le plus total, il ne faut pas montrer son plaisir, c'est pécher ! C'est là le secret de l'énergie que Medellin met dans son travail, « repos au lit, énergie dans la journée » ! Adolfo, tout petit, on lui attachait les mains dans le dos pour l'empêcher de s'astiquer le manche, voilà pourquoi il parle tant avec les mains depuis qu'il n'est plus chez ses parents ! En comptant son dépucelement en tant que militaire, il aura sorti l'oiseau 8 fois dans toute sa vie. Son slogan ? **Faites à l'économie**. Après l'élection, s'il la remporte, peut-être apprendra-t-il à jouer du cigare avec ses stagiaires et mettra-t-il des préservatifs sur la hampe dont il sera si fier (plutôt que de les mettre à l'index), dans la grande tradition des hommes de pouvoir nord-Américains !

Qui aime bien châtie bien ! Ben oui, pour notre dernier candidat, je commence par le slogan, histoire de briser la routine, comme on brise les noix des intimes de Song. Pour ce cher Thomas, il faut souffrir pour être beau, mais si celles qui souffrent sont belles, c'est encore plus beau. Notre candidat aime l'ordre, les uniformes, le cuir, et le latex ne fait pas tache ! S'il joue du fouet et du masque de cuir, Thomas n'est pas raciste et ne rechigne pas à fesser des culs de Mexicaines, à labourer dans des dos et des mollets d'indiennes ou à tenir en laisse des chiennes chinoises. Spécialiste de l'épilation à la cire de bougie, il est le maître du travail à la chaîne. Dans la vie il y a les dominants et les dominés, où se situe Song ? En bon American Lover il exporte ses habitudes sexuelles dans la politique et tente de vous faire comprendre qu'on vit heureux si l'on suit les règles, même si l'on a l'impression qu'elles vous font du mal ! Mais attention, Der Komissar n'aime pas que l'on dérange ses petites cérémonies bien organisées et les intrus n'ont qu'à bien se tenir. Après avoir gagné les élections, le port du fouet sera obligatoire et les maroquiniers feront fortune !

Eh oui les amis, bientôt viendra le moment de voter, ce n'est pas l'esprit qui dirige le monde, c'est la queue, la fou-foune, et la testostérone ! Au lieu d'avaler les bobards des professions de foi de vos candidats, pour une fois, vous connaîtrez la vérité sur ce qui les fait bander ou mouiller ! Votre innocence perdue, vous voilà initié et prêt à choisir l' élu de vos phantasmes, foi d'Indiscret !

PÉROU - L'ŒIL D'AREQUIPA - LUNDI 16 DÉCEMBRE 2030

Profitant de la nouvelle guerre en Colombie et des troubles que cela provoque avec les nations frontalières, un gang de *huaqueros* (pilleurs de tombes et de sites archéologiques) vient de prendre le contrôle de la totalité des champs de coca poussant sur le piémont oriental des Andes péruviennes. L'arrivée de ce gang dans un nouveau secteur économique risque de bouleverser la donne de la région, ces zones étant jusqu'alors contrôlées par les cartels colombiens. Ces derniers, furieux d'avoir été ainsi évincés, se demandent quels soutiens ce gang a bien pu obtenir pour parvenir à ses fins. En effet, il est peu probable qu'il ait pu réunir seul les moyens nécessaires à une telle opération. L'hypothèse la plus probable reste celle des yakusa implantés de longue date à Lima. En effet, les yakusa ont passé les dernières années à consolider leur base au Pérou, et ce nouveau déplacement sur l'échiquier régional pourrait bien signifier qu'ils sont enfin prêts à en découdre.

« Vénérable maître, je suis bien arrivé à Los Angeles. Comme tu peux l'imaginer, le voyage n'a pas été de tout repos entassés à plus de cent au fond de la cale sombre de ce grand cargo. Nous avons débarqué en pleine nuit et nous sommes aussitôt montés dans des camions bâchés sans avoir eu le temps de voir la ville. Les soldats de la Tsing Foo nous ont ensuite menés dans les ateliers souterrains où nous est offerte la possibilité de travailler pour rembourser le voyage et pour récupérer des papiers légaux. Mais, comme tu le sais si bien, je n'ai pas de temps à perdre si je veux pouvoir envoyer de l'argent pour les soins de Li Han. J'ai donc dénoncé au bâton rouge de la Tsing Foo qui nous gardait, un flic chinois que j'avais pu repérer et qui s'était mêlé à nous pendant le voyage. Je me suis personnellement chargé d'éliminer cet homme, ce qui m'a ouvert les portes de la triade. Je sais que tu désapprouverais mon comportement mais je ne fais cela que par amour pour vous tous et dans l'espoir de vous faire venir ici prochainement. Hier j'ai prononcé les 66 serments et je suis devenu un véritable soldat de la Tsing Foo. Demain, je mène ma première opération contre les néo-coriéonnais, j'en profiterai pour t'envoyer des pâtes italiennes, je suis sûr que tu adoreras. Ton Cheng »

ORGANIZATSIYA COSA NOSTRA TRIADDES

MAFIA IRLANDAISE

Les affranchis. Des hommes et des femmes qui sont passés de l'autre côté du miroir, qui sont entrés à jamais dans le monde secret et mortel des honorables sociétés. Ce supplément pour COPS vous propose une visite guidée des plus influentes mafias de LA. Vous y découvrirez les rites secrets des triades, les objectifs secrets de l'Organizatsiya, les personnalités de la Cosa Nostra, le mysticisme celtique de la mafia irlandaise...

Riches et soigneusement structurées, les mafias sont des tumeurs qui dévorent la ville et il est désormais temps pour vos flics de commencer à les étudier et à les regarder s'entre-déchirer avant de pouvoir les éliminer.

Les affranchis est le troisième supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un policier d'élite à Los Angeles, en 2030.



édité par Asmodee Éditions (05/2009)
21, rue Talpoteau - BP 209 - 75511 PARIS cedex

www.asmodee.com

ISBN : 2-911849-09-5
Prix conseillé : 25 Euros
référence : COPS5

"Les Affranchis"
est une extension pour le jeu COPS
écrit par
La Siroz Dream Team
Couverture : Aleksa Briclot.

SIROZ
PRODUCTIONS