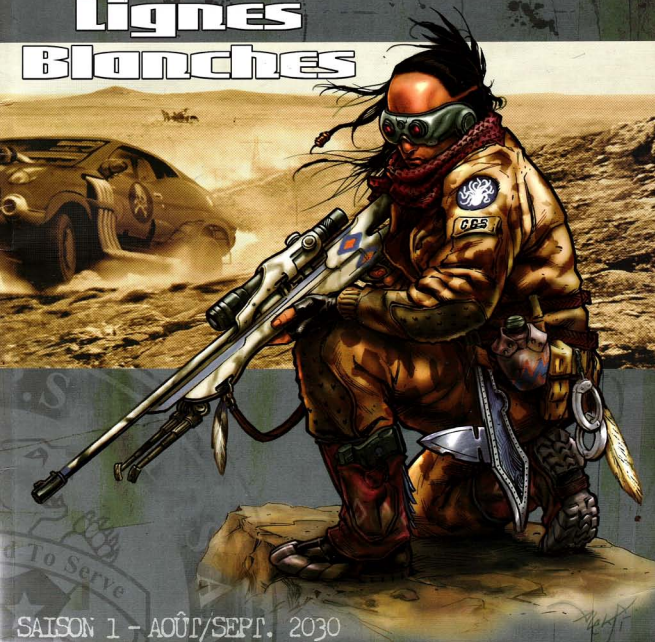


C.O.P.S.™

Lignes Blanches



SAISON 1 - AOÛT/SEPT. 2030

C.O.P.S.

Le rêve tangible et
celui des limes
essent les clandestins



JUST ONE FIN

Lignes Blanches

ange
li a
e d
i suis su
et avec ce maigre p
vie. J'ai été voir
été très bien accueilli
méfier des Mexicains
ntion. Ils racontent
usement, mes nouveaux
ent. Ils n'ont pas

SAISON 1 - AOÛT/SEPT. 2030



Crédits

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

Nouvelles de Charlotte Bousquet.

« La frontière » et « Staying Alive ! » de Benoît Attinost.

« La drogue » de Thomas Cheilan.

« La mort à Venice » de Nicolas (En trajectant à mort, ça passe !) Benoist.

« LAPD Blues » de Geoffrey Picard.

Textes additionnels de CROC, Nicolas Benoist, Antoine Clermond,
Cyril Dery, Olivier Noël, Geoffrey Picard.

Corrigé par Anne-Gaëlle Argy, Audrey Leprince, CROC et Geoffrey Picard.

Illustrations

Conception graphique et couverture :
Aleksi Briclot.

Illustrations intérieures : Bernard Bitler, Aleksi Briclot,
Vincent Dutrait, Thierry Masson, Franck Poterlot,
et Christophe Swal (pour la participation active de son poignet droit cassé).

Mise en page : Greg Cervall (P...! Mais elles sont où mes illust !...),
Super Bouly (Snow Rebel Trooper of Canada Base Echo) pour les postscripts
et Philippe « ice-man » Mouret pour la gestion du staff par -40°C.

Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur, février 2003.

SOMMAIRE

LA FRONTIÈRE.....4

La frontière.....	4
Introduction.....	5
1. Les frontières : du Far West à la Safe Line.....	6
1.1. Y.M.C.A !.....	6
1.2. L'Hydra, le monstre administratif.....	7
1.3. Sur le terrain.....	17
2. Les frontières au cas par cas.....	30
2.1. Les frontières de l'Union.....	30
2.2. Frontière Mexique.....	38
3. Annexes : nouveaux véhicules.....	52

STAYING ALIVE !.....56

Pré-film.....	57
1. Requiem.....	58
2. In Guns we trust.....	67
3. Staying Alive !.....	76
Conclusion.....	80
Les protagonistes.....	81
La drogue.....	84

LES EMPIRES DU NARCO DOLLAR.....85

1. Le trafic en provenance d'Amérique du Sud et d'Amérique centrale.....	85
1.1. Les cartels colombiens.....	86
1.2. Personnalités en provenance de Colombie.....	87
1.3. Le Mexique.....	88
1.4. L'arrivée en Californie.....	89
2. Le trafic en provenance d'Asie de l'Est.....	89
2.1. Arrivée en Californie.....	89
2.2. Personnalités en provenance d'Asie.....	90
3. Los Angeles Parano.....	91
4. Corruption & manipulation.....	91
4.1. Les rouages hiérarchiques.....	91
4.2. Les corrompus.....	92
4.3. Les manipulations.....	92
5. Le petit personnel.....	93
5.1. Les extras.....	93
5.2. Les méthodes de recrutement.....	93
6. Chemical kitchen.....	93
6.1. Zones immunisées.....	94
6.2. Raffineries & unités de production.....	94
6.3. Sur-mesure.....	94
6.4. Petit récapitulatif géostratégique des labos.....	95
7. Les nouvelles armes.....	95
7.1. Sejo-0-17.....	95
7.2. Les épines du lotus.....	97
7.3. Spécial B ou agent dormant.....	98

8. Les drogues gadgets.....98

8.1. Xynociline ou xyno, ou super Miss Powell.....	98
8.2. Stéroïdes ou supra alpha, big steak, green effects.....	99
8.3. Onamine ou miracle-woman.....	99

9. Matériels en dotation.....99

10. L'opposition Narcotics Divisions, DEA et COPS.....100

10.1. Confrontation entre services.....	100
10.2. DEA.....	101
10.3. NADIV.....	102

11. Crack-houses.....102

12. Vénus 08.....103

13. Les fumeries.....106

14. Les mythes du quetzalcoatl.....107

15. Les drogues de masse.....110

16. Red chasm.....113

17. Les messies de l'hypno-beat.....114

18. Sonic gangster.....115

19. Apprivoiser le lapin.....116

20. Dancing with the Devil.....117

21. Les nouveaux dieux de la fiesta.....119

22. Voodoo dance.....119

23. 10-18.....122

24. Quotidien du trafic.....124

24.1. Les usagers.....124

24.2. Légendes et réalités.....126

24.3. Remonter les filières.....126

24.4. Lieux de dope !.....128

24.5. Quelques junkies.....128

24.6. Les 10-18 de la dope.....130

25. Caractéristiques techniques des drogues.....131

25.1. Définitions.....131

25.2. Effets possibles.....133

25.3. Le petit marché de docteur Fun.....133

LA MORT À VENISE.....136

Prégénérique.....137

1. Le flot tumultueux des événements.....138

2. Les enquêtes.....150

3. Les indices.....160

4. Épilogue.....161

LAPD BLUES.....168

Revue de presse internationale.....172

Désolé.....176



LA FRONTIÈRE



4

Le sergent Fontaine secoua la tête en entendant son collègue californien claquer des dents. Le chef de la police montée lui avait pourtant bien dit de se couvrir. Mais l'agent Nowell était arrivé en jeans et perfecto. Sans parler des bottines. On l'avait prévenu que les membres du COPS avaient développé un complexe de supériorité, mais les pieds dans la neige, même le plus efficace des flics avait froid. Le bon sens canadien... Enfin...

Fontaine devait reconnaître que Nowell avait de l'expérience et un dossier en béton. Et puis, contrairement à ces réactionnaires de l'Union, les Californiens eux, coopéraient pleinement avec le Canada. À croire que les flics de Portland (et ce qui restait de Seattle) aidaient les mafias à passer de la Californie au Canada, du moment que les trafiquants ne s'arrêtaient pas chez eux. Mais les passeurs russes allaient s'en mordre les doigts cette fois. Deux ans déjà qu'il leur courrait après sans succès. Il avait tout tenté : les descentes surprises, l'infiltration, organiser une guerre entre narco-trafiquants. Rien n'avait fonctionné. Pire, l'homme à l'uniforme rouge avait perdu six de ses meilleurs éléments (dont un probablement dénoncé par un flic de l'Union). Et en trois jours, Nowell, dépêché sur place, lui avait indiqué les routes, les noms, quelques dates et surtout le mode de transport.

Et là, ils attendaient, dans une tente dissimulée sous la neige, observant ce relais routier où Fontaine s'arrêtait parfois prendre un café sans se douter que la mafia y faisait transiter des kilos de poudre blanche. Il sortit une petite flasque de prune et la tendit à Nowell qui tentait de déglutir l'objectif de son appareil photo en soufflant dessus. Le cops hocha la tête pour le remercier et fit son possible pour résister au feu qui consumait le fond de son gosier. De l'essence de prune. Une tonalité discrète les alerta que l'opération allait commencer. Fontaine pivota légèrement pour glisser un œil à la lunette braquée sur le bâtiment. Le camion de salage se rangeait à côté des autres. Le Canadien rageait intérieurement. Les sableuses faisaient partie du paysage ici, personne n'y prêtait attention. Combien de fois avait-il

croisé ces véhicules lors des opérations ? Son poing se sera lorsqu'il aperçut Dimitri Krupinski accueillir le chauffeur comme un frère. Au milieu du paysage enneigé, ils auraient fait deux cibles parfaites. Nowell prit l'initiative de donner le signal.

Une tache blanche au milieu du blanc glissa doucement. Il n'en avait rien dit mais Nowell admirait le professionnalisme de la police canadienne. Bien sûr, les Californiens avaient le SWAT et des spécialistes de la montagne. Mais les hommes de Fontaine pouvaient se déplacer sans laisser de trace, sans faire crisser la neige et surtout, ils pouvaient rester en planque pendant des heures, dans le froid, sans paraître bouger le petit doigt. Rien à voir avec une surveillance au coin de Delaway et Vermont à descendre des paquets de cacahuètes grillées. Ici, respirer trop fort pouvait provoquer un glissement de neige et vous faire découvrir. Il regrettait que les Mexicains des douanes ne soient pas au niveau. Le Canada n'avait pas de frontière directe avec la Californie mais les deux polices avaient compris qu'elles avaient beaucoup à gagner à travailler ensemble. Le cops utilisa les jumelles que Fontaine lui avait prêtées. Les siennes n'avaient pas supporté le froid. Il vit la major Campbell s'arrêter derrière un camion et se rouler dans la neige polluée par le gasoil.

— Qu'est-ce qu'elle fait ?

— Elle s'adapte, agent Nowell.

Le cops fronça les sourcils et comprit. Lorsqu'elle se releva, son camouflage blanc avait viré au gris sale et se confondait parfaitement avec les couleurs ternes des véhicules. Doucement, elle approcha de la cabine de la sableuse. Nowell savait qu'un Russe y montait la garde. Il vit le pistolet à silencieux blanc apparaître dans la main de la policière. D'un geste elle ouvrit la portière et repêcha la cabine du chauffeur en rouge sang. Nowell esquissa un mouvement de protestation mais Fontaine l'arrêta d'un geste.

— Frappe chirurgicale, agent Nowell. Ce n'est pas un terme de chez vous ça ?

Le cops ne trouva rien à répondre et observa la partie du plan qu'il avait organisé. Il n'aimait pas tuer pour rien mais les méthodes canadiennes, il le découvrait, étaient plus rudes. La silhouette avait déjà refermé la portière et glissait à présent sous la sableuse, posant des petits paquets gris sur tous les points de rupture possibles. Une fois le dernier paquet posé, la major Campbell laissa tomber une matriochka, le symbole du cartel de Magadan et retira sa combinaison maculée pour retrouver une blancheur virginale et retourner à sa planque. Nowell regarda Fontaine qui semblait perplexe.

— Vous êtes certain de votre plan ?
— Écoutez Fontaine, faites moi confiance au moins pour ça. Je traque ces gars chez nous depuis aussi longtemps que vous. Il y a là dedans cent kilos de poudre blanche. De quoi tuer des milliers de gosses dans nos deux pays mais aussi de quoi provoquer une grosse pagaille chez les mafieux russes.

Il vérifia que personne n'était à côté de la sableuse (il avait plus de scrupules que ses collègues canadiens) et appuya sur le petit détonateur. L'explosion qui suivit fit vibrer toute la vallée et provoqua sûrement quelques avalanches au loin. La sableuse se souleva de trois mètres avant de se disloquer et de couvrir, dans un gros nuage de flammes et de sel, toute la zone autour d'elle. Son impact contre le sol acheva de disperser son contenu. Dans le relais, des hommes criblés de bouts de verres sortirent, armes à la main. Nowell ricana doucement. Fontaine le regarda, interrogateur.

— Excusez-moi mais pourquoi riez-vous, agent Nowell ?
— Heu... je peux vous avouer que provoquer une guerre des mafias n'était pas mon seul objectif en faisant exploser le camion.
— Et ?
— Eh bien je rêvais de voir ces salopards à quatre pattes dans la neige poudreuse, en train d'essayer de récupérer leurs kilos de cocaïne blanche. »

catégorie des petits trafics (cigarettes, drogue pour la consommation personnelle, etc.). Une sur trois cents sert au trafic d'armes, de drogues, de clandestins. Nous en contrôlons une sur mille.

Vous souriez ? Oui, je sais, un esprit un peu simple dirait qu'il faudrait juste renforcer les contrôles à terre. Mais puis-je vous rappeler qu'aucun point de notre État ne se trouve à plus de 400 km de la mer ? Je ne parle pas non plus des aéroports internationaux, municipaux, privés, etc. Non. Je ne vous parle pas non plus des frontières naturelles, virtuelles, ethniques. Allez expliquer à un indien qu'il ne peut pas rentrer chez lui parce que sa réserve est à cheval sur la rivière Colorado.

Se pencher sur le problème de la frontière c'est devenir paranoïaque, être injuste, parfois cruel mais c'est préserver la sécurité de son pays. Et n'oubliez pas que la frontière est aussi bien destinée à empêcher les entrées que les sorties. Lors de votre séjour dans ce centre formation, nous allons d'abord traiter de l'historique de nos frontières pour mieux comprendre l'organisation de tous les services à même de les surveiller ou de les défendre. On est nombreux sur le coup. Parfois trop, souvent pas assez. Faut un peu d'organisation et de coordination et c'est pas facile.

Pour tout dire, il y a un univers entier le plongeur du CCS et un patrouilleur de la Death Valley. Si vous voulez bosser avec eux, il faudra apprendre à les connaître.

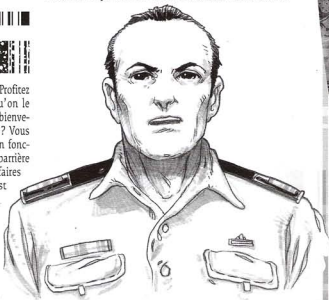
Ensuite, petit passage par les docks et le garage pour voir de nouveaux véhicules. Attendez-vous à bouffer de la poussière, le patron est rude !

Une fois que vous aurez bien bronzé, on retourne en classe avec quelques données géopolitiques toujours bien utiles. On ne connaît jamais assez bien ses adver... voisins. Hawaii, Las Vegas, un peu de Canada (nos cousins lointains), le Mexique frontalier, on va voir un peu de tout ça mes gaillards.

Allez. On fait une pause café et on se retrouve en salle 10. N'oubliez de prendre des notes. Y'aura une interro à la fin.

Introduction

Bienvenue à ce petit stage de formation. Mmm... Profitez bien de cet accueil parce qu'il n'y a qu'à vous qu'on le fera. Ici, on parle de frontière. Et on dit rarement bienvenue à une frontière. Vous êtes des caïds dans la rue ? Vous croyez connaître toutes les ruses pour duper un bon fonctionnaire ? Vous croyez qu'on est des pauv' gardes-barrière dans une petite cabane ? Alors vous prenez vos affaires et vous vous cassez. Ici, on ne joue pas. Ici, on est en état de guerre permanent. Vous voyez ce compteur ? Ça défile vite ? Et encore, on est en heure creuse. C'est le passage de Tijuana. Là on est à cent voitures à la seconde sur le poste secondaire. Ce soir, cinq fois plus. Une voiture sur dix n'est pas aux normes de sécurité californiennes et fait sonner les bornes. Une sur cent contient des matériaux illégaux sur notre territoire et entre dans la



1. Les frontières : du Far West à la Safe Line

1.1. Y.M.C.A !

1.1.1. Retour aux sources (le pourquoi)

La Californie est avant tout un rêve de conquistador, le nom d'une île imaginaire. D'ailleurs il suffit de voir les noms des villes pour s'en rendre compte. Les Espagnols évangélisent tout ce qui bouge et tuent le reste. En 1846 les États-Unis reprennent leur traditionnel conflit avec le Mexique et deux ans plus tard ils annexent la Californie, le Nouveau Mexique et l'Arizona. C'est la ruée vers l'or, un symbole qui perdure encore (et qui fait partie du rêve californien). Par la suite, en 1850, le « Golden State » fait son entrée dans les États-Unis (31^e étoile sur le drapeau) découpé à la règle dans un total irrespect de la géographie. Au nord, l'Oregon, l'État de Washington et le Canada, au sud, le Mexique (avec une frontière qui mettra un temps et beaucoup de sang avant de se fixer). À l'est, l'Arizona (qui suit la rivière Colorado), le Nevada (le sable, Reno et Vegas) et à l'ouest... rien. Si, de l'eau.

Moins connu, le second souffle démographique de la Californie, c'est la ruée vers l'argent (1860), juste à la frontière du Nevada. En fait, à cette époque, la frontière varie avec la grosseur du canon des fusils. Les vagues d'immigration suivantes seront moins importantes (les fermiers ruinés par la grande dépression, les hippies, les Chicanos, les Asiatiques, adeptes de la Golden Belt). Dès le début du XXI^e siècle, les frontières avec le Mexique sont « sécurisées ». Si les structures industrielles dépendantes de l'Amérique sont renforcées (les *maquilladoras* dont nous parlerons plus tard), l'isolationnisme vis-à-vis du reste du monde ralentit l'immigration légale et augmente la clandestine. Comme si la sécession se faisait déjà sentir, l'administration découpage de plus en plus la population à travers la frontière de la Californie (dans un sens comme dans l'autre) avec comme point d'orgue le procès Jung (voir encadré).



LE PROCÈS JUNG ET LA NAISSANCE DE LA FRONTIÈRE.

Simon Jung, comptable de son état, voulait justement en changer (d'État). Il organise son déménagement vers New York mais se voit refuser tous les crédits demandés, son permis de conduire n'est pas valide hors de Californie et la Grosse Pomme lui ferme ses portes. Il faut dire que Simon Jung est un gay qui ne se cache pas. Il intente alors un procès à l'administration durant lequel il affiche son homosexualité et se retrouve en prison suite à des

plaintes pour atteintes aux bonnes mœurs. Il perd ses procès, est violé en prison et se pend deux jours après sa libération.

Les Californiens comprennent le message et les Américains (pourtant encore les mêmes) se félicitent de cette victoire contre la corruption. Une frontière psychologique vient de naître et va atteindre son paroxysme lors de la sécession. Même à présent, Jung est considéré comme une victime et non un martyr ou un héros.

1.1.2. Le partage à coups de pains

Arrive la sécession. Pour l'Histoire, c'est le 4 juillet 2026 qui restera la date butoir. En Californie comme dans l'Union, les officiels et les médias restent assez évasifs sur les conditions de la création de la frontière. Les manuels d'histoire évoqueront sans doute le prestigieux discours de Dexter Millius. Ils passeront sur les conditions réelles de la sécession. Si la bascule d'un pouvoir fédéral au pouvoir californien a été simple à LA ou à San Francisco, il n'en a pas été de même pour toutes les bases militaires qui bordaient la frontière avec le Nevada. La seule affaire un peu connue du public fut celle de l'US Naval Weapon Center de Ridgecrest, l'une des bases d'essais les mieux gardées des anciens États-Unis (voir encadré).

LE DRAME DE RIDGECREST

Lorsque le gouverneur de l'époque, Dexter Millius, fit son discours, chercheurs, gradés, simples soldats et fonctionnaires civils se trouvaient devant les écrans géants, prêts à célébrer l'Indépendance Day (le jour où l'Amérique a sauvé le monde de la menace extraterrestre). Le dirigeant de la base, le général Chamberlain, fit aussitôt fermer tous les accès et bloquer les ascenseurs menant aux étages enterrés (quinze niveaux en tout). Le centre était isolé du monde. Fidèle à l'idée d'une nation unie, il s'enferma dans son bureau et contacta Washington DC. Au Pentagone comme à la Maison Blanche, le chaos était tel qu'il ne trouva personne pour lui répondre. Il comprit alors que l'ennemi (avec un grand E) avait pris le pouvoir et que la capitale fédérale livrait abandonné. Il appela toutes les bases voisines (Twenty-nine Palms, Chocolate Mountain, Fort Irwin, Edward, etc.) pour se rendre compte quelles étaient passées, les unes après les autres sous le giron de la sécession. Il décida de couper toutes les communications avec les autorités, quelles qu'elles soient. Comme il ne devait plus attendre d'aide du Pentagone et qu'il ne voulait pas que les technologies développées dans sa base tombent dans les mains ennemies, il fit descendre tous ses hommes au dernier sous-sol, laissant croire à un exercice et bloqua tous les accès. Ensuite, les rapports des services secrets sans assez confus, le général Chamberlain, semble-t-il, passa une musique de messe dans les haut-parleurs, déversa des gaz toxiques, ouvrit tous les laboratoires contenant virus et autres armes bactériologiques, avant

de faire sauter les étages enterrés (du quatorzième au premier). Lui ne sait si les structures les plus basses ont résisté ou pas (elles étaient prévues pour) mais, officiellement, personne n'est jamais remonté. Il n'y a donc pas de victime (puisqu'on n'a jamais retrouvé les corps). Juste cinq cents disparus. Cette zone est fermée au public, interdite et considérée comme hautement contaminée. L'armée californienne a ordre de tirer à vue sur toute personne qui voudrait accéder aux ruines de la base de Ridgecrest. Aucun soldat ne peut approcher à plus d'un kilomètre des installations, les services secrets de l'Union ont déjà tenté en 2028 d'y envoyer quelques boys (sans qu'on sache pourquoi). Sur dix hommes, un seul a été capturé, blessé à mort alors qu'il fuyait quelque chose. Les autres n'ont pas été retrouvés et ne sont pas retournés au pays. Qu'est-il arrivé dans les ruines ? Personne ne le sait (non, elles ne sont pas truffées de zombies radioactifs). Petit détail. Le général Chamberlain a déclenché les explosions depuis la surface. Son uniforme de parade ayant disparu ainsi que ses affaires et quelques armes. Il n'est pas impossible qu'il soit encore en vie quelque part.

Note : plusieurs producteurs d'Hollywood sont prêts à payer des fortunes pour tourner un film sur place ou ne serait-ce qu'avoir une idée de ce qui a pu arriver aux victimes.

Dans les autres bases, après quelques échanges d'insultes, d'ordres non exécutés et parfois de balles perdues, l'essentiel des armées basées en Californie a suivi le nouveau gouvernement. Quelques journalistes murmurent que ce jour-là, des imitateurs « invités » par la mairie de LA passeront des coups de téléphones aux différents gradés dirigeant les bases. Il n'est pas impossible que lesdits gradés aient pris la décision de se ranger à l'avis général croyant que leurs collègues avaient fait de même. Les imitateurs avaient bien fait leur travail... Du coup, ils envoyèrent leurs hommes d'origine californienne le long de la rivière Colorado, sur la ligne du Nevada et surtout sur l'Oregon où se déroula la seule vraie bataille pour l'indépendance. Les autres furent invités à repartir de l'autre côté de la frontière.

Washington DC avait laissé la situation pourrir doucement avec la Californie et s'était préparé à la perdre. Par contre, il n'était pas question de perdre un accès total au Pacifique. Seattle et Tacoma étant ravagées, il était hors de propos de perdre Portland ou Astoria, devenues les villes clés du nord-ouest. Des mouvements de troupes se font alors de part et d'autre, les uns craignant une attaque par l'Oregon, les autres craignant de voir la Californie annexer les deux états côtiers restant. Au mois d'août 2026, la base portuaire de Crescent City rassemble le gros de la nouvelle flotte californienne puis un *no man's land* est créé le long de la frontière. Il porte le nom de Safe Line. Tout le problème, c'est que sur une carte plate, cela semble assez simple. Dans les faits, la Safe Line en question passe par des montagnes, des parcs, des forêts inextricables, etc. Elle est parfois assez arbitraire et comme de part et d'autre, les

militaires ne savent pas trop jusqu'où aller, il devait obligatoirement y avoir une bavure. Elle aura lieu dans la vallée de Langell au nord d'Alturas. Une unité motorisée californienne repère un mouvement dans une zone qu'elle doit surveiller. À la première sommation, les intrus répondent en tirant et en tuant deux soldats. L'aviation part de Weed une minute plus tard et règle le problème à coup de frappe chirurgicale (trente morts, dont vingt cerfs et biches). Les avions sont abattus à leur tour (plus un Airbus A612 canadien) et le conflit dégénère en petites opérations de guérilla dans les montagnes. Le Pentagone monte sur ses grands chevaux et envoie plus de troupes. LA en fait de même. Puis des coups de téléphone sont passés de part et d'autre du continent. Des hommes politiques parlent, des lobbies poussent et tirent, c'est l'été, tout le monde veut partir en vacances et les médias ne suivent pas. Au bout d'une petite centaine de morts dans chaque camp, on estime que c'est suffisant en ce qui concerne la guerre et chacun recule. Ainsi se termine la guerre de Langell Valley. Quelques plaques sont posées en honneur des soldats, des cerfs, des ours et écureuils tués et on recommence les affaires. Des postes frontière sont placés sur toutes les routes (et surtout sur l'A5) et les parties praticables sont barrées d'un grillage, de miradors et de protections électroniques.

La question du Nord est ainsi réglée. Pour le reste les administrations californiennes et américaines s'entendent sur un seul point : elles ne veulent pas changer les frontières en place. On garde donc la diagonale du Nevada et la ligne droite de l'Oregon. Le Mexique, lui, laisse entendre qu'il ne compte rien changer non plus au niveau de ses frontières (mais personne ne lui demandait).

En quelques années, la frontière a évolué avec l'absorption négociée de Las Vegas, la construction effective de la Safe Line, la pousse de postes frontière le long du Nevada et la fortification des A40, A10, 62 et A8. En 2029, nouvelle modification, le Nevada passe entièrement sous le giron de la Californie. Le retrait des troupes de l'Union est progressif et les postes frontière vont se déplacer vers l'est. C'est ce que les Californiens appellent cyniquement la Conquête de l'Est. Hawaii est un cas à part. Cet état pose un problème de sécurité qui l'oblige à avoir ses propres services (corrompus).

En quatre années d'indépendance, il a fallu adapter les structures existantes et en créer d'autres. Ensuite, il a fallu partager les tâches. C'est ce que nous allons voir après la pause déjeuner des gars. Allez ! À la cantine !

1.2. L'Hydra, le monstre administratif

« U5. Je vous ai dans mon visu. Qu'est-ce que vous foutez là ? Retournez à votre poste U5 ! Comment ça vous y êtes ! Confirmez position par bip. Merde ! Position confirmée U5. Ne bougez pas, j'essaie de savoir qui j'ai dans le scope. Golden Eye ? Vous avez le visu ? Oui, là. Vous confirmez ? Putain c'est qui ces gusses ? Ils vont tout faire planter ! U1. Vous pouvez approcher pour prendre des infos ? Affirmatif. Armement lourd. Six. Se déplacent en formation serrée. Ils semblent agir de façon coordonnée avec un observateur externe. Pardon ? Des uniformes ? Vous êtes certains ? Mais j'y a pas de drogue là-dedans ! Trouvez-moi

leur fréquence à ces branleurs ! Ils vont encore nous foutre tout par terre ! À toutes les unités ! Ne tirez pas sur ces crétiens, je répète ne tirez pas !... même si ce n'est pas l'en-
vie qui manque »

Tous les services de l'administration californienne ont une part active dans la surveillance et la défense des frontières. Ainsi la TRANDIV est responsable du contrôle des papiers lorsque les transcontinentaux arrivent aux frontières. L'ASD peut être demandée en renfort pour surveiller un véhicule qui vient de passer le poste de Tecate et la RCSD se doit de contrôler en collaboration avec les douanes les bateaux suspects. De son côté, l'armée se tient toujours prête à défendre le pays et surveille de son côté les frontières. Du coup il n'est pas rare que, par manque de coordination, les services se télescopent. Souvent, il n'y a pas de conséquence grave (si ce n'est une bonne dispute), parfois il arrive tout de même qu'un flic infiltré paye le prix fort en se faisant tirer dessus par ses propres collègues.

Avant la sécession, la question de la frontière relevait tout simplement du service des douanes (pour les particuliers, les marchandises et les flux financiers). En fonction de la nature de l'objet entrant ou sortant, un service particulier des douanes en référait au service juridique local compétent et les deux (souvent dans les mêmes bureaux) travaillaient à résoudre la question. L'armée, elle, s'occupait simplement de surveiller hors du territoire, dans le territoire et sur les frontières que tout allait bien. Le gouvernement fédéral, lui, avait toute latitude pour récupérer une affaire en cours, en passant par des services directement dépendant du bureau ovale. Bref, un système qui ne contentait personne puisqu'en plus, une partie des dossiers relevaient du FBI, service prompt à aller pleurer dans les jupes des médias. Le chaos.

L'état de crise déclarée pour la Californie a obligé les dirigeants à regrouper sous la coupe directe du gouvernement de Sacramento les problèmes de coordination entre les services des douanes. Ce projet est en travaux depuis quatre années et n'a toujours pas abouti, et ce, pour des raisons principalement politiques. L'expérience du COPS, bien que succès médiatique, n'a pas été un succès administratif en raison des innombrables résistances internes, même si elle a prouvé son efficacité dans la rue. Créer une nouvelle division autorisée à prendre sur elle toute affaire relevant d'un délit de frontière aurait été impossible à assumer. D'une part, la majorité des trafics (tous confondus) relèveraient de cette agence et il aurait été impossible d'engager autant de crédits pour financer un tel monstre. Enfin, des services actuels ont déjà du mal à accepter les cops, ce n'était pas pour en plus supporter un super douanier. Sans parler de l'armée, qui a commencé à intervenir directement à la place de la police, sur les frontières.

Deux services issus de l'ancienne administration avaient assez d'expérience et de compétence dans le domaine pour offrir une solution de secours : les Coast Guards et le Customs Service. Pour des raisons budgétaires, ils fonctionnaient en un seul service : le CCS en 2027 mais en attendant la création et l'adoption d'un nouveau service central basé dans la capitale de la République, c'est le CCS de LA qui a pour fonction de gérer les problèmes de douanes.



LE ZÈLE DE L'ARMÉE

C'est le 19 février 2029 qui débute à la première cour de Palm Springs

le procès civil du capitaine Don Hayes,

un procès symptomatique d'un malaise au sein de l'armée basée aux frontières. Hayes, en poste à Blythe pour surveiller le passage de l'ARIO au-dessus de la Colorado River avait repéré le manège de passeurs sur le fleuve. Postant des observateurs dans la crainte d'une infiltration des forces de l'Union, il découvrit qu'il s'agissait d'un trafic de composants électroniques. Le capitaine prévint par deux fois le CCS, la police locale (complice) et ses supérieurs sans obtenir de réponse. Il intervint donc avec ses hommes mais l'opération tourna au drame quand les passeurs, pris de panique furent emportés par le fleuve. Six d'entre eux se noyèrent et le capitaine, non habilité à conduire cette opération, fut inculpé d'homicide involontaire. Cette affaire permit de se rendre compte que certains militaires n'hésitaient pas à faire justice eux-mêmes sans en référer à l'administration, trop lente. Hayes démissionna de l'armée, fut condamné à une amende symbolique et recruté un mois plus tard au COPS. Dans cette unité, il sert d'expert dans les relations avec l'armée et tout ce qui touche à la frontière.

1.2.1. Le CCS

Le CCS (on devrait d'ailleurs dire les CCS) est un service tentaculaire puisqu'il doit pouvoir couvrir tous les aspects de l'idée même de frontière. En théorie, rien de ce qui entre ou sort de Californie ne doit lui échapper. Dans la pratique, il en va différemment. Pour comprendre pourquoi, il suffit de plancher sur ses origines, son organisation et son mode de fonctionnement.

1) IL EST L'ODOR, MONSIEUR ODOR

« Le COPS ? C'est une lubie. Ça tiendra pas six mois... »

Les fonctionnaires des Coast Guards comme du Customs Service tirent une partie de leur fierté de l'ancienneté de leurs services. L'armée mise à part, ces deux services sont les plus vieux (création du du US Customs Service le 31 juillet 1879 et des gardes-côtes en 1790, mais sous le contrôle de l'armée) et parmi les plus vitaux. L'intérêt des Coast Guards est évident. Celui du Customs Service, à savoir prélever des taxes sur tout commerce avec l'extérieur, est primordial. Une bonne part de la croissance américaine depuis plus de deux cents ans a été financée par les ressources du Customs Service. Du coup, ses agents ont toujours eu un pouvoir plus important que n'importe quel autre fonctionnaire à l'époque des États-Unis. Le CS était un peu le chouchou des gouvernements et un petit État dans l'État. C'est à partir du début du siècle, avec l'isolationnisme américain, que l'image du Customs Service va se dégrader. Machinerie énorme, lente et parfois corrompue, elle perd peu à peu en puissance au niveau politique. Les

Coast Guards, par contre, comme tous les autres services de surveillance « sur le terrain », prennent de l'importance. La guerre contre le terrorisme, la guerre contre la drogue, contre les maladies et la pauvreté (comprenez, empêcher les pauvres d'entrer sur le territoire) et les voilà promus gardiens du bien-être national.

Avec la sécession, les deux services vont en prendre un coup. Le gouvernement n'a pas une haute estime du Customs Service et considère les Coast Guards comme une flotte secondaire par rapport à la Navy, plus performante. Une guerre avec l'Union est plus qu'envisageable au moment des échauffourées à la frontière de l'Oregon. Les deux services fusionnent donc, avec pour ordre de faire le maximum, en faisant le minimum de bruit. Bref le CCS devient un placard la première année de son existence. Quand son directeur l'installe à LA plutôt qu'à Sacramento, les hauts fonctionnaires approuvent.

Mais que peut faire un pays sans un outil qui contrôle et régle sa balance commerciale ? Rien. Le commerce est la base de la Californie et aucune administration ne peut se passer des revenus douaniers. En plus, on cherche une solution pour coordonner les services face au problème des nouvelles frontières. Du coup, les politiques reviennent rapidement sur leur décision et les deux services reprennent de leur superbe ces derniers temps. Le plan provisoire de coordination des services a été baptisé Hydra. Nous allons voir pourquoi.

2) ORGANIGRAMME GÉNÉRAL

Comment fonctionne Hydra et plus généralement le principe des douanes en Californie ?

Avant tout, le CCS est une administration. Son interlocuteur principal, c'est la banque nationale de Californie. 80% du service est composé de comptables, de contrôleurs, de statisticiens et d'économistes. Ces gens ne connaissent de la police que ce qu'ils voient à la télévision le soir chez eux. Parfois, l'un d'eux trouve une anomalie dans un fichier, le transmet à son chef et retourne à son ordinateur. Après trois validations et vérifications, un autre directeur établit un dossier de contentieux qui part dans une corbeille (électronique) jusqu'à ce que quelqu'un s'en occupe et envoie deux agents vérifier... en général trop tard. Un policier qui demande l'aide du CCS va devoir remplir six formulaires,

rencontrer trois ronds de cuir et quelques directeurs de service méprisants avant de tomber sur le bon interlocuteur.

Cette partie est le corps d'Hydra.

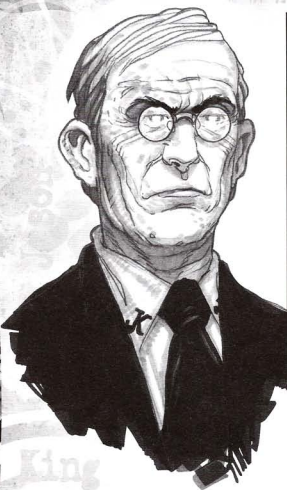
Elle est dirigée actuellement par **CODE BLEU** Jason King **III**, économiste ayant pris fait et cause pour l'indépendance dès les premiers jours. King est avant tout un scientifique, un chercheur, un homme de rapports. Il n'est par contre ni policier (et ces choses là lui échappent), ni diplomate (et ça, ça n'échappe à personne, pas même à ses amis) ou politicien (il n'a pas de camp politique). Il n'a pour ambition que la croissance économique de la Californie qu'il considère comme un laboratoire pour ses théories (libérales). Sur le plan personnel, il n'a qu'un seul centre d'intérêt, sa fille unique, Isabelle, étudiante en art dramatique dans une prestigieuse école d'Hollywood. Même si elle a les pieds sur terre et sait se débrouiller toute seule (elle a tourné ses premières publicités il y a peu), il la couve et s'arrange toujours pour qu'elle ne manque de rien.

À sa nomination, il lui a été demandé de nommer en priorité quatre directeurs principaux pour traiter sur le terrain les problèmes de douanes. L'un pour la surveillance des côtes, le second pour les frontières terrestres, le troisième pour les airs et le dernier pour les flux non physiques.

Il laisse la direction des gardes-côtes au directeur Hormis avec qui il entretient des relations cordiales tout le temps, sauf quand il faut parler du budget. Il le considère comme son égal et l'admire de pouvoir monter sur un bateau (King est malade en mer). Tous les autres directeurs du CCS sont considérés comme des collaborateurs mais doivent lui obéir.

Les frontières terrestres sont gérées depuis San Diego par Rafael Perez Libertad, ancien directeur en charge des douanes avec le Mexique et qui voit la surface à surveiller augmenter sensiblement. Il crée ce qu'on appelle communément la douane au sol. En collaboration avec l'amiral Hormis, il fonde une section fluviale destinée à gérer la rivière Colorado.





10

Les airs sont donnés à Jimbo MacDowell, directeur des douanes en poste à l'aéroport international de LA. Comme il dispose des structures sur place, il y reste et fonde les Douanes Aériennes.

Le quatrième directeur, chargé de réguler tous les flux non physiques s'appelle Dorothy Fink, ancienne élève de King, maître de conférence et spécialiste des flux informatiques (quelle que soit leur nature), elle reste à San Francisco. Où elle crée le service de surveillance et de régulations des flux non physiques.

Les douanes et leur fonctionnement sur le terrain sont décrits dans un chapitre à part. Leur place au sein de l'Hydra est décrite dans le chapitre qui suit.

LA PROCÉDURE COURANTE

Le CCS a beaucoup plus de pouvoirs que n'importe quel autre service, en grande partie parce qu'il rapporte beaucoup plus d'argent que n'importe quel autre service. Il a ses spécialistes, experts, sommités, etc., et pourtant il ne traite que 25% des affaires directement liées à la

douane. Voici la procédure habituelle mise en place par King et le gouverneur.

Une infraction est découverte par le CCS. Il en informe le procureur compétent. Le procureur décide de quel service dépend le dossier (police ou armée). Des lors, le fonctionnaire à l'origine du dossier a trois possibilités.

- La plus courante (75% des cas) : l'affaire est entièrement confiée au service concerné et il peut passer à un autre dossier.
- Plus rarement (20% des cas) : l'affaire est confiée à un autre service mais il y est détaché en tant qu'expert, consultant ou intervenant. Il reste dans le service jusqu'à la résolution de l'affaire.
- Très rarement (5% des cas) : l'affaire relève uniquement de la juridiction du CCS (concerne les douanes ou les gardes-côtes) et elle est traitée directement par ce service (avec, parfois des intervenants extérieurs).

Cette procédure peut paraître dure pour l'agent du CCS qui a déniché une affaire. Dans les faits, ces fonctionnaires sont tellement débordés de travail qu'ils préfèrent confier à des collègues certains gros dossiers pour lesquels ils ne seront pas compétents.

Les 20% restants, sont les têtes (qui bougent, surveillent et mordent). Ce sont ces têtes qui nous intéressent directement.

LES GARDES-CÔTES (CG - COAST GUARDS) (4 000 hommes, quatre-vingts sociétés de services pour l'entretien)

La plus grosse tête est celle des gardes-côtes dirigée par **COMBEE**, le directeur Hormis, aussi appelé l'Amiral. Il commande une flotte qui, à ce jour, compte quatre cent cinquante bâtiments navigants aussi bien sur mer que sur fleuve. Ce service fonctionne en parfaite collaboration avec les autres mais aussi en totale indépendance. L'Amiral a de très bonnes relations avec le capitaine Alex Colleti du RCSD avec qui il a déjà travaillé. Du coup, leurs directeurs de services, capitaines et agents sont fortement encouragés à collaborer les uns avec les autres. Nous détaillerons les deux sections plus tard.

LE « CONSULAT » ou BUREAU DES RELATIONS EXTÉRIEURES (BFR - BUREAU OF FOREIGN RELATIONS) (dix permanents civils)

Le Consulat (c'est un surnom) est l'organe du CCS qui gère les relations avec les pays étrangers pour tout ce qui concerne une incompréhension à propos de la loi ou un délit. Il détermine avec les économistes du CCS les taxes imposées en fonction de la nature du bien arrivant ou partant et le pays d'en face. Faisant appel à des traducteurs civils pour les dialectes les plus rares, cette petite équipe est dirigée par Ed Zigler. C'est l'homme qui pâlit au manque de diplomatie de Jason King, un spécialiste reconnu dans les relations internationales. En quatre années, la Californie n'a pas encore totalement déterminé sa politique extérieure et ces fonctionnaires doivent gérer les conflits au cas par cas. Ils parlent tous au moins cinq langues et sont habilités par le président en personne à interroger des contrevenants

étrangers, même s'ils sont protégés par une quelconque immunité diplomatique. Ceci dit, fins diplomates, ils ne prendront pas le risque de froisser un émissaire étranger et sont surtout là pour trouver des solutions à l'amiable. Parfois, ils interviennent lorsqu'un spécialiste des langues est nécessaire en urgence. S'il s'avère qu'ils découvrent un véritable trafic (avec volonté de violer la loi), ils se dessaisissent immédiatement de l'affaire pour la confier à l'autorité qui chapeaute le CCS, le LAPD.

LES BOURREUX : BUREAU DES NORMES (RD - REGULATION DEPARTMENT) (cent cinquante permanents, douze bureaux d'expertise privés)

Travaillant main dans la main avec le K9 (concernant l'importation d'animaux), le CDCP pour tout produit chimique, le BATF pour les nouvelles armes, l'alcool importé ou le tabac, les bureaux sont là pour donner leur accord quand un produit arrive sur le territoire californien. Mais avant de donner l'autorisation d'entrer sur le territoire (autorisation à renouveler tous les deux ans), font passer au produit toutes sortes de tests (d'où leur surnom). Les cent cinquante fonctionnaires sont tous des civils, souvent des scientifiques, mais le plus gros du travail est effectué par des bureaux d'expertise privés. Lloyd Freeman, directeur du BN est surnommé Torquemada pour son intransigeance et sa taiseur. Qualifier un produit de conforme (accréditation 2050) n'est pas sans risque et le docteur Freeman vérifie le plus possible les dossiers lui-même. Vingt fonctionnaires, accompagnés par la police en général, tourment dans tout le pays pour vérifier que le produit passé par les laboratoires est bien le même que celui qui entre dans le pays.

Le BUREAU D'EXPERTISE ET SERVICE (BES - BUREAU OF EVALUATION AND SERVICES) (deux cents agents assermentés, deux cents consultants privés)

Sous ce nom passe-partout se cache la tête la plus visible et active de l'Hydra. Cette équipe, dirigée par le colonel Bertrand B. Bert, un ancien de la Navy, est constituée d'experts en tous genres, spécialistes d'un domaine, d'une juridiction, d'un phénomène et lui eux-mêmes font appel à des consultants, tout aussi experts. Ce sont eux qu'on envoie dans toutes les juridictions et tous les services lorsqu'un délit implique un franchissement de frontière. Policiers assermentés, ils ont toute autorité pour intervenir dans un dossier, sans pour autant en prendre le contrôle (comme des cops, par exemple). Pour le moment, d'ailleurs, ils bénéficient d'une bonne image dans le LAPD car ils ne passent pas pour des arrivistes qui récupèrent les affaires quand le plus gros du travail est déjà fait (lisez : des cops). Lorsque le CCS est demandé en renfort, le colonel Bert choisit l'un de ses hommes (ou femmes) pour l'envoyer sur place. Il peut estimer que le CCS n'a pas à intervenir et renvoyer le demandeur aux archives où il trouvera les rapports qui peuvent l'aider. Il faut dire que la majorité des agents est à l'extérieur sept jours sur sept. Actuellement, dans sa volonté de recruter, de se renforcer et former ses hommes, l'armée a tendance à beaucoup solliciter le BES. Le colonel accepte d'autant plus volontiers qu'il est toujours (de cœur au moins) de la Navy. Il est l'un des rares directeurs à avoir de bonnes relations avec l'armée.

La seconde mission du BES est d'estimer s'il y a fraude ou pas dans les dossiers traités. Si c'est le cas, l'agent devra estimer avec les comptables du CCS la nature de la fraude et le montant des amendes à ajouter. Tout comme Al Capone, il n'est pas rare de voir des caïds tomber simplement parce qu'ils sont coupables de fraudes fiscales (sur du matériel légal).

LA DOUANE AU SOL (GC - GROUND CUSTOM) (2 500 permanents dont 50% de civils)

Dirigé depuis San Diego par Rafael Perez Libertad, c'est le service de douane sur le terrain qui coûte le plus cher. Quatre années après sa mise en place, il est toujours en développement et ce pour deux raisons. Il n'y a toujours pas assez d'hommes pour surveiller les nouvelles frontières de l'est (sans parler de Las Vegas qui est un casse-tête juridique). La circulation des biens et personnes a augmenté entre la Californie et le Mexique et oblige à plus de vigilance au niveau économique, migratoire mais aussi sanitaire. Le détail de l'action pratique de ce service est décrit au chapitre suivant.

LES DOUANES AÉRIENNES (AC - AIR CUSTOM) (trois cents fonctionnaires dont cinquante en uniforme)

Les aéroports ont toujours été très surveillés. C'est donc sans peine que Jimbo MacDowell, ancien directeur du LAX a repris un poste déjà bien ficelé. Du coup, c'est aussi lui qui a pris en charge la responsabilité des deux satellites de surveillances du CCS. Le détail de l'action pratique de ce service est décrit au chapitre suivant.

SERVICE DE SURVEILLANCE DES FLUX NON PHYSIQUES (JWC - JWCORPOREAL WATCH SERVICE) (cinquante fonctionnaires, cinquante consultants privés)

Dans une société complètement informatisée, un service de surveillance du déplacement des données est une question de survie. La directrice, Dorothy Fink, basée à San Francisco, et ses hommes, surveillent, régulent, empêchent certains transports de données. Cela peut aller de fonds virtuels échangés en fraude aux images pédophiles 3D en passant par des ouvrages subversifs (quoil qu'en ce dernier domaine, il faut vraiment prôner des horreurs pour être censuré en Californie). Le détail de l'action pratique de ce service est décrit au chapitre suivant.

Le CENTRE DE GESTION SANITAIRE (SCC - SANITARY CONTROL CENTER) (cinquante scientifiques civils, quatre laboratoires privés)

Les « Doktors » sont chargés de surveiller toute entrée ou sortie d'une maladie dans le pays. Travaillant dans les locaux du CDCP et du BN, seul leur directeur a un bureau au siège du CCS. Le professeur Tracy W. Bush, ancienne du CDCP du temps des États-Unis, vient d'obtenir des fonds pour installer une structure autonome à San Diego (pas trop loin de la frontière mexicaine) et a rendu son rapport sur le projet Ellis 2 voilà deux mois déjà (voir encadré). À chaque fois qu'une maladie nouvelle ou inhabituelle est avérée, le SCC intervient pour tenter d'en déterminer l'origine. Tout comme certains cadres du CDCP, les Doktors ont un pouvoir supérieur à tout autre structure : ils peuvent prendre la



décision de mettre une zone en quarantaine totale s'ils l'estiment nécessaire. Ni la police, ni les dirigeants du CCS, ni l'armée ne peuvent s'y opposer. Voir arriver un agent de la SCC n'est pas bon signe. La seconde mission des Doktors (sous-traitée à des laboratoires privés) est de s'assurer par des contrôles de la bonne santé des travailleurs de la mer (marins étrangers mais aussi pêcheurs, gardes-côtes). Nul ne sait pourquoi mais le professeur Bush a augmenté le budget pour cette seconde mission.



ELLIS 2

Ce rapport est secret pour le moment. Son titre fait référence à

Ellis Island, petite île où arrivaient les immigrants quand ils débarquaient à New York. On les examinait sous toutes les coutures pour vérifier qu'ils n'étaient pas porteurs de maladies. En cas de doute, ils étaient mis en quarantaine et si les doutes étaient confirmés, certains pouvaient même être renvoyés dans leur pays. Le professeur Tracy W. Bush (aucun lien de parenté) suggère dans son rapport de recréer des structures identiques aux frontières ainsi que sur les ports principaux. Vu le trafic entre la Californie et le Mexique, c'est impossible et futile. Jason King rejettera le projet ce qui provoquera la fureur de la directrice. Le président aura la même réaction...

LE BUREAU DE CENTRALISATION (CCB - CUSTOM CENTRAL BUREAU)

(vingt-cinq civils)

Dirigé par l'assistante de Jason King, Drew Mikros, ce minuscule service est capable de gérer tout le personnel en déplacement des têtes de l'Hydra (sauf les gardes-côtes qui ont leur propre service). Cela peut paraître anodin mais s'il y a besoin de localiser un agent sur ou hors du territoire californien le CCB est capable de le faire. Comme leur travail est souvent comparé à celui des anges du LAPD, ils portent le surnom de chérubins ou d'angelots. Plus important, le CCB alloue les crédits pour les missions et gère dans un dossier secret les déplacements incognito des agents du SCS.

LE SERVICE DE CONTRÔLE ET DE SÉCURISATION (SCS - SERVICE FOR CONTROL AND SECURITY)

(vingt agents assermentés)

Ce service dépend directement de Jason King mais est coordonné par Tim Patelli. Il travaille en étroite collaboration avec le LAPD (surtout la FCD, la brigade financière) puisque ses agents sont censés repérer les réseaux et aider à leur démantèlement. On est pourtant loin des agents des stupps qui infiltrent des gangs. Le CCS est avant tout un organisme qui cherche à récupérer l'argent des taxes et le SCS est surtout concerné par les affaires de fraudes. Les affrontements se font surtout sur le plan comptable et à coup de stylo, rarement d'automatique. Le SCS travaille en collaboration avec le LAPD et si ses agents ont légalement le droit de le faire, ils interviennent rarement eux-mêmes sur le terrain.

LE SAD (cinquante fonctionnaires dont dix permanents au siège)

Ce service n'appartient pas au CCS mais y est présent en permanence. En effet, les tentations peuvent être nombreuses pour tous ces fonctionnaires qui brassent de l'argent, qui perçoivent les taxes, qui vérifient les dossiers des importateurs comme des exportateurs. La corruption existe partout, à tous les niveaux et c'est pour cette raison que chaque agent signe ses rapports par un matricule et non par un nom. Du coup, aucun industriel (véreux ou pas) ne sera tenté de prendre contact pour corrompre un membre du CCS. L'inverse est déjà arrivé et il est probable que certains fonctionnaires vivent largement au-dessus de leurs moyens. C'est dans ce cas que le SAD intervient et lance une enquête sur la vie privée des suspects ainsi que sur leurs revenus. Ce service, s'il a des bureaux au sein du CCS, est complètement indépendant et intervient sans en référer à Jason King, ce qui provoque parfois quelques éclats.

FUITE

Une rumeur court dans les clubs fréquentés par les industriels. Il semblerait que la liste des matricules des agents du CCS circule et se vende à prix d'or. Pour le moment, rien n'est confirmé mais si une telle liste devait tomber entre de mauvaises mains, ce serait une catastrophe. Le système de gestion des matricules est trop lourd pour être simplement changé sur demande (chaque matricule est aussi une signature pour l'accès aux dossiers électroniques des fonctionnaires). Cela reviendrait à leur changer du jour au lendemain tous leurs codes de cartes de crédit.

Le COPS et le SAD sont sur le coup en même temps car il n'est pas exclu qu'il puisse s'agir d'une fuite interne.

À première vue, le papier est à la base de l'alimentation de l'Hydra. Dossiers, rapports, photos, analyse. En fait, pas du tout. La tête la plus remplie de la bête est entièrement informatisée. Si quelque chose est imprimé, c'est qu'il a été initialement entré dans la base centrale.

Cette base est divisée en quatre sections.

- La section Customs Service, la plus importante, directement reliée à la Banque Nationale de Californie (et au Trésor). C'est là que l'ensemble des données sur les taxes commerciales sont stockées, triées, remaniées, expurgées et régurgitées sous forme d'argent par les fébriles petits fonctionnaires à cravate du CCS. Bref, des chiffres, des chiffres, des chiffres.

- La section information/service. Tout ce qui n'est pas chiffré ou en rapport direct avec l'économie est stocké ici. Rapports d'analyses, dossiers judiciaires, conférences, notes de service, etc., il y en a pour tous les goûts. En général tous les rapports de collaboration du CCS avec un autre service de police sont répertoriés ici.

- L'ensemble des rapports du RD est rassemblé ici. Tous les produits ayant obtenus la fameuse accréditation 2050 (ou pas) sont stockés, classés, groupés et sortis en fonction des requêtes des utilisateurs.



● La dernière partie, et non la moindre, concerne l'administratif général du CCS (comptabilité du service, fiches concernant chaque agent et intervenant, contrats avec les sociétés de services, etc.).

Les informations sont classées selon 6 niveaux (en comptant le 0). Le niveau 0 est celui du grand public (brochure, net et infos légales, payantes ou pas). Le niveau 1 est réservé aux fonctionnaires attitrés (toute personne au service de la Californie). Les données sont d'ordre général mais indiquent les références des dossiers d'où elles sont tirées. Le niveau 2 est réservé au LAPD et à l'armée. On trouve à ce niveau, la plus grande partie des informations à propos des accréditations 2050 ainsi que des résumés des opérations en commun avec le CCS. On trouve aussi le détail de la flotte des gardes-côtes, les matricules des fonctionnaires mais aucun nom. Le niveau 3 permet d'accéder et de rédiger sur les bases d'archivage des rapports. Tous les fonctionnaires du CCS y ont accès. C'est le niveau de travail classique de tous les comptables, agents, etc. Il n'y a que les noms des chefs de service qui y soient précisés. Le niveau 4 est réservé aux cadres, chefs de secteurs, directeurs. Il donne accès à toutes les bases de données, avec les noms et sans restriction. Il n'y a qu'à ce niveau que les dossiers peuvent être effacés. Une vingtaine de personnes a accès au niveau 4. Le niveau 5 est réservé à Jason King, au président de la république et au directeur du SAD, c'est-à-dire Thomas Bronstein. Il permet tout et contient les dossiers les plus sensibles (la moitié d'entre eux peuvent renverser n'importe quel gouvernement).

En fait, une autre personne a accès à l'ensemble des données. Son nom n'est connu que de Jason King et c'est le directeur des archives, celui qui est à l'origine de toute l'organisation et la sécurisation des fameuses bases. On murmure qu'il pourrait s'agir d'une femme mais rien de moins sûr. **■ CODE ROUGE ■** Cette personne qui se fait appeler EDNA (ou Edna) **■**, ne communique que par le net (jamais en direct ou par téléphone). Elle intervient au cœur de la base à n'importe quelle heure et assigne des tâches précises aux archivistes (et informaticiens) chaque jour. Elle finit toujours ses mémos par une petite phrase sympathique (« et la petite dernière, sa rougeole est passée ? Alors, cette nouvelle voiture ? »), qui montre qu'elle est au courant de toutes les conversations de la cafétéria.

LE CENTRE DE FORMATION DU CCS

(30 permanents et 30 intervenants extérieurs)

Bah... Vous y êtes. C'est par-là que passent tous les fonctionnaires du CCS, du simple comptable au spécialiste du trafic d'armes nucléaires en passant par le pathologiste de renom. Ici, on forme tout le monde ! Et comme si on avait le temps, le TDD nous impose de vous organiser des petits stages comme celui-ci. Bon. Prenez vos affaires, je vais vous faire visiter les lieux. Suivez le guide s'il vous plaît !

1) BRAZIL !

« Bienvenue dans l'Hydra. C'est comme ça que le boss veut qu'on appelle le siège du CCS maintenant. Moi ça ne me dérange pas. Attention à bien marcher en suivant les pas et évitez de rester dans les couloirs le midi, les

fonctionnaires qui commencent en retard leur journée y croisent ceux qui la finissent plus tôt. Naaaa. Je plaisante. Commençons par la cafétéria. Un crème allongé pour tout le monde ? »

Le siège du CCS se trouve à l'ancien emplacement des laboratoires du Customs Service, c'est-à-dire au 300 Ferry Street à San Pedro. Le bâtiment a été complètement investi par le CCS, ce qui représente 3 400 fonctionnaires (sans compter les gardes-côtes basés à Long Beach, juste à côté). Sur trente étages, plusieurs dizaines de kilomètres de couloirs, trois cafétérias, un petit centre commercial, un hôtel dédié aux agents de passage et un service de surveillance propre. Les autochtones l'appellent la tour d'argent car sa façade est une immense plaque de verre dépoli qui, la pollution aidant, semble être faite de métal partiellement oxydé.

A) LA PROTECTION DU SIÈGE (20 agents assermentés et 2 sociétés de gardiennage privées)

Comme ce service brasse de l'argent virtuel, n'y a pas de raison qu'on cherche à le braquer. Par contre les données sont ultra confidentielles et, du coup, les contrôles sont permanents. Personne n'entre sans un badge électronique qui permet d'être suivi et qui déclenche des alarmes lorsqu'on pénètre dans des zones interdites (l'ordinateur est votre ami). Dix agents dirigent les cinquante vigiles loués à une société spécialisée dans la surveillance et le gardiennage. La seconde société de service envoie chaque soir cinquante employés, autant de femmes de ménage, de laveurs de carreaux, de techniciens.

Toute la partie informatique et vidéo surveillance est assurée par les dix agents assermentés restants. L'œil de l'Hydra se trouve au rez-de-chaussée. Il est capable de suivre n'importe qui partout dans les couloirs mais pas dans les bureaux (vie privée oblige - exception faite de certains bureaux dits « sensibles »). Par contre, il repère aussi les portes qui s'ouvrent d'un bureau à l'autre. En cas de problème, la police est immédiatement appelée (elle est directement reliée à l'œil).

Actuellement, le capitaine Patrick Thomas est en charge de la sécurité. Contrairement à son prédécesseur (voir encadré), il est toujours calme, vigilant mais pas paranoïaque.

LE CAS STUART

■ CODE BLEU ■ Le capitaine Ramón Stuart ■

fut le premier à assurer le commandement de l'œil d'Hydra. Seul, il a organisé la protection et la surveillance du bâtiment, engagé les hommes et les sociétés privées pour le travail de nuit. Une nuit, un commando armé pénétra dans le bâtiment et réussit à investir les étages pour y poser des bombes avant de repartir. C'est Ramón Stuart, qui, aidé au téléphone par le Bomb Squad bloqué dans un bouchon monstre, les désamorça seul. L'exploit lui valut une décoration et une





dépression. Peu à peu, il devint paranoïaque, renforça les effectifs, montra une certaine violence vis-à-vis des contrevenants au point de braquer son arme sur une secrétaire ayant oublié son badge et qui n'obéissait pas à ses sommations tout simplement parce qu'elle était malentendante.

Le capitaine Stuart fut gentiment démissionné et mis à la retraite, ce qu'il prit pour une trahison et un complot contre lui et le CCS. Depuis, certains hommes sont persuadés de l'avoir vu traîner non loin de l'immeuble, déguisé en clochard, en touriste, lisant son journal de l'autre côté de la rue, etc. Est-ce lui ? Continue-t-il son travail malgré tout ? Et s'il avait raison ?

B) LES LABORATOIRES

Dernière le bâtiment principal (mais séparé en cas d'incendie), de larges entrepôts ont été annexés, modernisés et sécurisés pour servir de laboratoires. Bien entendu le CCS a ses annexes un peu partout en Californie (avec une grosse concentration à San Francisco) mais les bureaux du Bureau des normes centralisent le plus gros du travail ici, à LA. Pour y entrer, il faut un badge spécial, un casque, des lunettes de protection et, pour certaines sections des combinaisons plus ou moins importantes. Il n'y a qu'un étage enterré et il est interdit au public, surprotégé et accessible par un ascenseur et un escalier de secours. Seuls quelques responsables savent que cette section existe (et qu'elle se trouve à LA. C'est là que le CCS traite, analyse et détruit les armes chimiques, bactériologiques, les virus, les poisons, les éléments radioactifs. Outre les laboratoires, il y a aussi un bloc opératoire, des chambres (capitonnées et fermées de l'extérieur) ainsi qu'un système général d'autodestruction qui prévoit l'incinération de l'ensemble de l'étage, sa décontamination par acide et divers autres stades de nettoyage.

C) LE CORPS DE L'HYDRA

Chaque étage du bâtiment est composé d'une grande salle centrale entourant la cour intérieure de l'immeuble. Cette salle, qu'on surnomme le cercle, est séparée en petites cellules modulaires dont les murs font 1m50 de haut. Plus la cellule est isolée, plus l'employé est haut dans la hiérarchie. Ceux qui sautent le pas et prennent du grade peuvent alors intégrer l'un des bureaux autour du cercle (qui eux, donnent sur la rue) et devenir des gens importants (qui mangent à part dans les cafétérias). Le taux de décoration dans chaque cellule est régenté par le bon vouloir du chef de section. Ce dernier est en compétition avec les autres chefs de section pour obtenir le meilleur rendement et avoir les faveurs des chefs de département qui eux-mêmes veulent être dans les petits papiers des directeurs. Bref, l'ambiance est à couteaux tirés, surtout en fin d'année pour les primes (le CCS est le seul service du LAPD qui ne gèle pas ses salaires). Le même spectacle de fourmilière administrative se répète sur deux dizaines d'étages, parfois ponctué par les étages réservés aux têtes.

Il semble y avoir un univers entre la partie comptable du CCS et les services externes (les têtes) ou les gardes-côtes.

Savants, aventuriers, policiers sous couverture, parfois escrocs et corrompus, les agents « de terrain » font rêver les jeunes stagiaires comme les vieilles peaux.

GUERRES INTESTINES

Tiffany Dumas, jeune comptable grade 6B du CCS, est retrouvée chez elle, étranglée, les organes sexuels mutilés, défigurée à coups de coupe-papier et les seins brûlés à la cigarette. L'enquête s'oriente immédiatement vers les délinquants sexuels repérés dans le quartier, les illuminés en mal de victimes à sacrifier et tout autre malade mental. Dans son service c'est la consternation. Sa collègue et meilleure amie est effondrée, ce qui étonne tout le monde puisqu'une semaine avant elles s'étaient crêpé le chignon en public et que la victime avait été accusée d'être, je cite, hum... « une suceuse qui aime se faire flamber le cul au cognac ». Une référence au fait que Miss Dumas n'hésitait pas à payer de sa personne pour obtenir de l'avancement. Règlement de comptes entre employées ou réel meurtre d'un malade mental... Le dossier n'est pas clos.

Les bureaux des services externes (le directeur Jason King insiste pour que l'image de l'Hydre soit employée par tous et fait mine de ne pas comprendre lorsqu'on lui parle des services externes) sont mieux isolés, souvent moins bien rangés (sauf ceux du service de Freeman) et les horaires sont plus souples. Ils prennent la place que leur ont laissée les services du corps de l'Hydra. Les relations entre les têtes sont plutôt bonnes (ils sont souvent confrontés à la même réalité de la rue et travaillent sur des dossiers concrets et pas seulement des chiffres). Seuls les membres du Bureau des normes sont connus pour être taillonnés.

D) LE CŒUR DE L'HYDRA

Le dernier étage de la tour du CCS est réservé aux directeurs. Pour y monter, il faut un badge spécial. Un ascenseur particulier permet d'y accéder directement. Lumière, espace, plantes et calme, tout est fait pour oublier la fourmilière qui grouille en dessous. Des chambres, des douches et tout le nécessaire pour survivre en autarcie pendant une semaine s'y trouvent. Attention, ce n'est pas un lupanar et rester coincé entre King, le professeur Bush et Freeman à cet étage n'est pas une expérience des plus enthousiasmantes (sauf peut-être pour un Mormon). Le CCS, fidèle à son image de sérieux, ne tolère qu'à peine le champagne pendant les pots de départ.

Les bureaux sont tous protégés et surveillés par l'œil. Il est possible de monter sur le toit qui a été aménagé en hélicopter.

E) LES PARKINGS

La tour s'enfonce sous quatre autres niveaux dont le plus profond abrite le « sous-marin », c'est-à-dire la chaufferie et le système eau/électricité/air conditionné. Les tuyauteries, la vibration permanente et l'humidité ambiante lui ont valu son surnom. Il est géré par une équipe de dix personnes (tous travailleurs d'État, engagés par le CCS mais



pas considérés comme des fonctionnaires), dirigée par Pauline Haskell (surnommée Lilith par ses hommes parce qu'elle règne sur les enfers le jour et qu'elle est gogo danseuse dans un club SM la nuit). Les trois autres étages sont des parkings plus ou moins protégés en fonction des propriétaires des emplacements. Ils sont surveillés par l'œil en permanence depuis que deux stagiaires y ont été retrouvés égorgés la première année.

f) LES CAFÉTÉRIAS ET LE CENTRE DE VIE

Autre nom pour appeler le petit centre commercial où l'on vend quelques jouaux, des cigarettes dédouanées et

des barres chocolatées. Junior (personne ne connaît vraiment son nom) qui tient le kiosque est l'un des dealers de cocaïne parmi les plus culottés mais les plus chanceux. Nombreux sont les jeunes cadres (ou cadres en devenir) qui commencent la journée par une petite ligne qui rend brillant, beau et intelligent. Sous ses airs de benêt, il n'empoisonne pas moins d'une trentaine de dirigeants, victimes toutes désignées pour un chantage futur (info contre drogue).

Les cafétérias sont gérées par des sociétés privées et n'ont pas d'autre intérêt que de terminer cette visite. Encore un petit café les cops ? Ensuite je vous emmène à la marina.



2) La Naval Station Long Beach

Un petit détour par la Naval Station Long Beach, où se cache le siège des gardes-côtes (ou Coast Guards), s'impose. C'est ne pas loin, dix minutes du siège en prenant Ocean Boulevard. On ira boire un coup à la Cantina. C'est là que se trouvaient les anciennes infrastructures fédérales. La fusion avec le Customs Service a permis, dès la première année de se lancer dans la rénovation des chantiers navals du CG. Le problème principal que rencontraient alors les services des douanes était lié à la mobilité des trafiquants. Les passeurs avaient toujours une génération d'avance en ce qui concerne la vitesse, le camouflage, la déception radar et la maniabilité. Certains bâtiments étaient tellement anciens qu'ils ne résistaient pas lors des poursuites. Humiliation suprême, certains gradés sur place lors de l'un de ces pathétiques naufrages furent secourus par les passeurs eux-mêmes, alors qu'ils revenaient de leur point de livraison (et qu'ils n'avaient plus rien d'illégal à bord). Avec l'amiral Hormis, arrivé au lendemain de la sécession et la puissance financière du Customs Service, la flotte a pu investir pour se payer toutes sortes de bâtiments et radars terrestres. Le projet va même aboutir dans le courant de l'année et les gardes-côtes vont bientôt baptiser le « Golden State II », le premier sous-marin destiné à la surveillance des côtes à des fins policières. Pour information, l'investissement qui sauve les gardes-côtes du ridicule ne représente que 0,5% des gains annuels du Customs Service.

La Naval Station est composée de quatre grands bâtiments distincts. La plupart des bases navales sur la côte ou le long du fleuve Colorado sont identiques.

A) LE COMPLEXE ADMINISTRATIF

Les gardes-côtes du CCS sont, avant tout, des fonctionnaires. Ils savent qu'ils doivent cette période dorée au Customs Service, le grand frère. Du coup, ils cherchent non seulement à rentabiliser le coup de main par plus d'efficacité mais surtout à trouver le moyen de faire des bénéfices. L'amiral ayant obtenu carte blanche de la part du gouverneur et du directeur du CCS, il a mis en place une série d'amendes pour tout contrevenant pris sur les côtes (même s'il ne s'agit pas d'un problème de douane) en se calquant sur les grilles utilisées par le RCSD (trop content de voir que les douaniers lui prêtent main-forte).

Le complexe administratif est donc avant tout une concentration de fonctionnaires, de comptables, de policiers attachés aux tâches ennuyeuses. Il n'est pas rare de voir des gardes-côtes mutés ici suite à des bourdes ou parce qu'ils n'ont plus leur place sur l'eau (alcool, drogue, dépression).

C'est dans l'annexe ouverte au public que se trouve le musée des gardes-côtes (avec leur mur de l'honneur, orné des portraits de tous les fonctionnaires tués pendant l'exercice de leur métier). Les bambins peuvent s'extasier devant les photos de grands squalos prises pendant les patrouilles ou s'amuser avec une version miniature des moto-jets. Les autres peuvent contempler l'immense aquarium où tournent nonchalamment quelques poissons aux couleurs étranges (radioactivité et pollution, un cocktail détonnant).



LES STAGES DE CONDUITE EN MILIEU AQUEUX

© STAGE DE NAVIGATION NIVEAU 1 -

« In the Navy! »

Des spécialistes du CCS de l'UDU, du RCSD ou du CFWIS (qui n'ont rien d'autre à faire) apprennent à manier des embarcations de petites tailles (hors-bord, aéroglisseurs, simples canots) dans toutes les conditions (y compris dans les canalisations d'égouts les plus larges). Attention, ce stage ne donne pas l'autorisation pour un simple flic de procéder à une opération en milieu aqueux. Il devra toujours faire appel au service compétent pour mener l'action.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) :

Coordination 3, Pilotage [bateau] 8+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

RICARDO TUBB'S SPÉCIAL : le personnage peut relancer un dé indiquant un échec sur chacun de ses jets de Pilotage [bateau], y compris en poursuite.

© STAGE DE NAVIGATION NIVEAU 2 - « Oh mon bateau! »

Cette fois, le personnage apprend comment arraisonner des contrevenants en milieu aqueux (mer, fleuve, lac, égout, marécage, etc.). Le policier est, au terme du stage, autorisé à intervenir avec les brigades maritimes ou seul.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Stage de navigation niveau 1, Pilotage [bateau] 6+, Coordination 3,

Réflexes 4

Possibilité de cumul : non

Bonus : en cas de crash, les dommages infligés aux personnes (à l'intérieur ou à l'extérieur du bateau) seront toujours réduits de 1 dé et les dommages structurels subis par le bateau seront toujours réduits de 1 point (par dé lancé).

Capacité spéciale :

CAPITAINE CROCHET : le personnage sait bloquer les commandes de son bâtiment pour lui imposer une trajectoire. Il peut alors sauter sur l'autre bateau, tirer, lancer un crochet, bref aborder sa proie (sans malus) tel un pirate !

B) LE PHARE

Le phare est le bâtiment le plus moderne de la base des gardes-côtes puisqu'il abrite tout le système radar du CCS (y compris, donc, les radars des douanes aériennes, terrestres et la liaison avec deux satellites du CCS que nous détaillerons plus bas).

En théorie, le phare (qui est en fait un bâtiment plat, de quatre étages, alourdi de paraboles géantes), peut couvrir toute la côte de San-San. Dans les faits, il concentre surtout son activité sur le golf de Santa Catalina et les environs, laissant la Californie du nord à la vigilance de San Francisco.

C'est de là que toutes les opérations des gardes-côtes sont lancées, suivies, coordonnées. La salle de contrôle ressemble à s'y méprendre à une version agrandie du poste de pilotage de l'Enterprise. Quand ce n'est pas l'amiral qui dirige, c'est le gradé immédiatement en dessous qui s'installe dans un large siège surélevé, face à la baie, depuis lequel on peut voir tous les écrans géants à la fois. Sous ses ordres, les Naiades (variation maritime des Anges du CCM), restent en communication avec les marins en mission. Le phare travaille en étroite collaboration avec les services météo et sismiques, évitant ainsi au maximum les drames.

Par contre, durant sa reprise en main par l'amiral, il a fallu négocier avec l'armée (alors prioritaire en tout) pour qu'elle libère certains canaux de communication et qu'elle arrête de brouiller les émissions des gardes-côtes au milieu de leurs opérations, croyant avoir affaire à des bâtiments espions.

Accolé au phare se trouve la « Cantina », qui est un petit hôtel réservé aux gardes-côtes venant d'autres postes et faisant une halte à LA. On y retrouve souvent l'amiral Hormis qui aime à partager ses impressions avec ses hommes (du capitaine de frégate au dernier des mousles). Les propriétaires ont décoré les pièces sur le modèle des bouges où se retrouvaient les flibustiers.

Le patron de la Cantina est un ancien de la Navy du nom de Manuel J. Cortez. S'il refuse toutes sortes de drogues dans son établissement, par contre, il protège trois filles (dont un gars) qui assurent l'accueil et le « confort » des clients de passage. Sa position géographique et sa clientèle ne l'empêchent pas d'avoir des informations sur ce qui se passe dans le port.

Les quartiers de l'amiral sont au dernier étage du phare au-dessus de la salle de contrôle.



LA NAIADE FANTÔME.

Le phare a sa légende aussi. Mila Esperanza venait d'être recrutée comme Naiade et avait la réputation

d'avoir la voix la plus douce de tout le service. Les marins se battaient pour qu'elle soit leur Naiade. Un soir, alors qu'elle rentrait à pied chez elle, elle croisa la route d'un détraqué. On la retrouva, une semaine plus tard dans la baie et l'amiral Hormis, qui fut le seul à apprendre les conditions pénibles de sa mort, lui offrit un enterrement digne d'un gradé de la marine et fit jouer de ses relations pour que tous les bateaux du golf fassent résonner leur corne de brume en l'honneur de la Naiade au même moment. Depuis, lors des situations de crise (tempêtes, poursuites, fusillades), il n'est pas rare que des gardes-côtes entendent à leur radio une voix qui leur donne le bon conseil ou qui les prévient d'un danger à venir sans que le phare n'émette quoi que ce soit. Certains affirment que la mystérieuse voix n'est autre que celle de Mila.

c) LE REFUGE

Les docks, berges, pontons et entrepôts des gardes-côtes sont regroupés sous le surnom de refuge, même s'ils sont dispersés un peu partout dans le golf et le long de la côte californienne. Tous portent le symbole de l'Hydra et sont interdits aux bâtiments n'appartenant pas au CCS. Les bateaux du RCDSD sont tolérés et les bateaux de la Navy y sont supportés (par obligation) mais rarement les bienvenus.

C'est à Long Beach Harbor que se trouve la partie sécurisée du refuge, là où les bâtiments des contrevenants sont ramenés pour être inspectés. Dans ces hangars (à l'abri des regards indiscrets), des dizaines de mécanos démontent, remontent, analysent et inspectent tous les bateaux qu'on leur apporte. Les spécialistes du LAPD (ED, la police scientifique, les stupés, etc.) ont tous des bureaux permanents dans ce refuge et travaillent en bonne intelligence avec les services techniques du CCS. Pour y pénétrer, il faut cependant demander une autorisation au complexe administratif.

Une fois par an, avec l'autorisation de l'ED et par décret spécial du gouverneur, certains bâtiments sont mis en vente, au profit des bonnes œuvres du LAPD.

d) LES CHANTIERS

Encore une zone protégée ; les chantiers sont excentrés par rapport aux autres locaux et se trouvent dans la Newport Bay. On y prépare actuellement et dans le plus grand secret le « Golden State II » premier submersible armé du LAPD. Plus petit qu'un sous-marin de classe Dallas (il ne mesure que trente-cinq mètres de long), maniable, il est blindé et peut résister à de fortes pressions. Il sera utilisé pour une grosse opération montée, en partenariat avec la police maritime canadienne (qui travaille activement avec la douane californienne), visant à arrêter un trafic d'armes de poing en provenance de la Russie.

Autrefois quasiment à l'abandon, les chantiers connaissent un nouvel essor et drainent autour d'eux toute une économie parallèle, une petite société ouvrière spécialisée, proie facile pour les mafias, gangs et autres malfrats qui peuvent y voir une mine d'opportunités.



1.3. Sur le terrain

« C'est bien beau, ça, mais tu sais tenir une arme ? Quoi t'es cops ? Et alors ? Tu crois que t'es le seul à vivre dans la jungle ? Tu sais ce que c'est de patrouiller sur les docks ? Tu parles Russe ? Tu parles Français, Chinois, Portugais ? Non ? Bah moi non plus. Je plaisante. Viens boire un coup, je vais te montrer le poste. »

Alors, vous avez apprécié le rhum de la Cantina ? Sympa le Cortez. Un sacré personnage. Il paraît qu'il a fait pas mal de trucs avant, pendant et après les guerres d'Amérique du Sud. Faut pas trop lui en parler, notez bien. Bon. Maintenant que vous avez compris qui dirige cette taule, on va entrer dans le concret et je vais vous présenter les différents types de douanes. Parce qu'il faut pas croire qu'il y a que le Mexique. Non. Ça c'est pour le cinéma.

Allez, suivez-moi en salle 3, on va commencer par un petit café et une vidéo.

Comme je viens de vous l'expliquer, si l'Hydra centralise tout ce qui concerne la douane et envoie des spécialistes un peu partout, ce n'est pas elle sur le terrain qui gère la protection du sol national. Elle se contente de vérifier si tout est aux normes et si les taxes sont bien payées.

Voyons un peu sur le terrain comment ça s'organise.

1.3.1. La terre

Avec la sécession et les armées de l'Union dans le Nevada, l'Oregon et l'Arizona, il a fallu fermer le pays, ou tout du moins en contrôler les accès. Facile à dire bonhomme. D'un autre côté, les douanes avaient déjà l'expérience du Mexique et de toutes ses infiltrations de chicanos.

La première mesure prise par le président fut d'envoyer l'armée le long des frontières. Ensuite, il fut demandé à Jason King de désigner une personne capable de gérer la douane. **CODE BLEU** C'est Rafael Perez Libertad **■ ■ ■**, déjà en charge de la surveillance du Mexique qui fut désigné et qui obtint carte blanche.

En trois mois, ce spécialiste des trafics en tous genres réorganisa tout son service, profitant de l'occasion pour éjecter certains fonctionnaires qu'il considérait comme inutiles. Dans les hauteurs de la hiérarchie, ce coup de balai ne fut que moyennement apprécié. Par contre la base salua ce geste courageux (voir l'encadré).



LA CROISADE DE LIBERTAD

Bien qu'en charge de la frontière mexicaine avant la sécession, Libertad n'avait pas vraiment de pouvoir. D'une part les lobbies de Washington DC qui voulaient plus de contrôle sur les *maquilladoras*, donc plus d'ouverture, entravaient sa politique mais, en plus, une sorte de mafia s'était installée dans les services de la douane, taxant les passeurs au lieu de les dénoncer. Quand il accepta la responsabilité de toute la frontière il demanda carte blanche pour faire le ménage et l'obtint. Lorsque les corrompus reçurent leur propre lettre de démission (accompagnée des preuves de leurs délits), Libertad fut victime d'une tentative d'assassinat durant laquelle sa famille fut tuée dans des conditions abominables. De son lit d'hôpital, il continua sa réforme et c'est aidé du SAD, du CPS et du CCS qu'il termina sa croisade. Aujourd'hui, ses hommes le respectent et personne n'ose se moquer de sa célèbre claudication (conséquence de l'agression).

Les douaniers assermentés eurent accès à un nouvel équipement, de nouveaux uniformes (mieux adaptés aux conditions de travail) et leurs pouvoirs furent étendus.

A) LA PROCÉDURE

Les douaniers au sol n'ont pas tous les droits. Ils dépendent du LAPD et de CCS. Par contre, étant donnée le nombre hallucinant de contrôles qu'ils opèrent chaque jour, ils n'ont pas à obéir aux mêmes obligations que le CCS (c'est-à-dire trouver l'infraction, la signaler au procureur qui décidera de quel service cela découle et enfin procéder à l'arrestation).

Sur le terrain, quand un douanier soupçonne une infraction, il arrête le véhicule ainsi que tous ceux qui se trouvent à bord. S'il s'agit d'un train, la règle est la même, peu importe le nombre de passagers. Ensuite, il peut procéder à une fouille réglementaire du moyen de transport ainsi que de tout ce qu'il transporte (c'est-à-dire les passagers). Contrairement à un fonctionnaire du LAPD qui doit obtenir des autorisations pour fouiller ou perquisitionner, le douanier peut engager lui-même sa responsabilité pour procéder à une fouille. Il a douze heures pour prouver qu'il y a un délit. Si un délit est effectivement constaté, le douanier peut alors procéder à l'arrestation du particulier. Il doit alors, sous vingt-quatre heures, en référer au procureur le plus proche qui désignera le service compétent pour traiter le dossier. S'il ne le fait pas, il y a vice de procédure et le suspect est relâché.

La grosse différence tient donc au fait que le douanier peut arrêter un individu pour n'en référer qu'après à l'autorité du LAPD. Cela simplifie beaucoup la procédure qui, avant, exigeait la présence permanente d'un magistrat pour donner son feu vert.

De nombreux avocats protestent vigoureusement mais pour le moment les juristes n'ont pas remis la procédure en cause (qui est moins expéditive que celle de l'armée qui consiste à braquer son arme d'abord et à demander les papiers ensuite).

Un membre du LAPD détaché provisoirement dans un service des douanes terrestres a, par procuration spéciale, les mêmes pouvoirs qu'un douanier. Attention, cette autorisation n'est valable que dans le cadre d'une mission précise et sur une période précise.

B) LES MOYENS

Parlons un peu technique.

Ce service bénéficie de plusieurs moyens d'opérer (du plus classique au plus exceptionnel).

• Le poste frontière.

Seuls les postes frontaliers avec le Mexique sont anciens, tous les autres sont flambrants neufs ou encore en construction. Pour les plus importants d'entre eux (Tijuana, Mexicali, Blythe, etc.), ils ressemblent plus à de gros péages d'autoroute dans lesquels défilent des milliers de voitures toute la journée.

Tout véhicule doit passer entre des bornes électroniques réglées pour repérer tout appareillage qui pourrait s'apparenter à une arme. Les bornes sont aussi conçues pour repérer les espaces anormalement remplis dans les véhicules. Pour se faire, elles envoient un signal qui revient à la borne en un instant et indique une anomalie de structure. La technique n'est pas vraiment au point et

cela pour deux raisons. Une bonne partie des véhicules qui passent la frontière (peu importe laquelle) ne sont pas aux normes, sont customisés et rafistolés. Du coup, les bornes s'y perdent un peu et sonnent tout le temps. Les douaniers n'interviennent plus que ponctuellement. La seconde raison, plus grave, c'est que les trafiquants rivalisent d'ingéniosité pour brouiller ces radars (par confusion, distraction ou séduction, tout y passe). Les services techniques du CCS découvrent tous les jours de nouvelles technologies et ils améliorent leur système avec une, parfois deux, étapes de retard. Beaucoup comparent cela à la lutte anti-virus.

En terme de jeu, pour passer les bornes en trompant, il faut réussir le jet suivant : Mécanique / Coordination (3) lors de la modification du véhicule.

Si vous êtes contrôlés au passage d'une frontière, votre véhicule est examiné par un détecteur plus évolué (sorte de grosse laveuse automatique qui lui passe au-dessus et qu'on appelle Lise Bergson, actrice porno décédée en 2025 mais qui était la seule à pouvoir autant écarter les jambes) puis, entre les mains des experts locaux qui vont le sonder manuellement (parfois en faisant appel à un expert du K9). Pendant ce temps, une fouille par palpation aura lieu et si tout est en ordre, vous pouvez repartir.

Passer entre les jambes de Lise et s'en sortir nécessite un jet : Mécanique / Coordination (5) lors de la modification du véhicule. De même, le temps que le véhicule soit vérifié et rendu, les douaniers mettront la pression sur les suspects. Dans ce cas, il faudra simplement utiliser les règles d'interrogatoire.

Temps total de l'inspection, dix minutes en moyenne. S'il y a le moindre doute, le véhicule est démonté et la fouille est totale (voir l'encadré). Une heure. Si le résultat est positif, ça risque de durer un peu plus longtemps, chaque poste (en plus des salles de fouille) étant doté de cellules très modernes.



LA FOUILLE

Les lois concernant la fouille ne sont pas les mêmes pour les douaniers que pour les autres membres du LAPD.

Par contre, certaines sont immuables. Un individu ne peut être fouillé que par et en présence d'un fonctionnaire du même sexe.

La fouille des vêtements ne peut être complétée d'une fouille interne que si un docteur agréé par les douanes est présent.

Lors de la fouille, tous les objets, vêtements, bijoux séparables du corps le sont et sont répertoriés. Si une infraction est constatée, ils sont conservés par les services de douane comme pièces à conviction. Tout objet saisi dans le cadre de la fouille d'une personne ou d'un bien relève de la responsabilité de la douane mais une copie doit être immédiatement envoyée à l'ED. L'ED

peut, à tout moment exiger les pièces à conviction saisies par la douane.

Quand un suspect est libéré, il récupère ses biens. Si une grosse somme d'argent a été saisie et est restituée lors de la libération, des intérêts peuvent être exigés.

Le stock sensible (ou les cavernes d'Ali Baba)

Si les personnes arrêtées sont rapidement confiées à la police locale ou au service le plus compétent, leur véhicule et toutes leurs affaires sont saisis. On a vu dans l'encadré sur la fouille que la douane les conservait sauf si l'ED en décide autrement (souvent pour confier les pièces à conviction au service en charge du dossier ou lors des jugements). La douane a donc, un peu partout en Californie, des stocks que les flics appellent aussi cavernes d'Ali Baba tellement on y trouve des objets en tous genres. Ces locaux sont parfois partagés avec l'ED et se présentent comme d'immenses entrepôts remplis de rangées de caisses, à perte de vue. Les seules choses qui traînent sont les monte-charges et les échelles. Au plafond, des grues permettent de déplacer les caisses les plus hautes et les plus lourdes.

Dans les stocks les plus importants, il existe toujours une chambre enterrée et mieux protégée que le reste. Pour la forcer, il faut passer les portes blindées ou creuser. L'essentiel du système de sécurité se concentre autour de cette pièce. C'est là que sont stockées les marchandises sensibles comme les armes, la drogue, le faux (ou vrai) argent et tout objet de grande valeur comme des bijoux ou des œuvres d'art. Sous la lumière des néons et l'œil des caméras, il y en a souvent pour des millions de dollars californiens.

Il existe trois autres stocks un peu particuliers puisqu'ils gèrent le problème des marchandises vivantes. Ces sont les animaleries du LAPD. Singes passés en fraude, chiens mutants élevés au Mexique, écureuils exotiques tout droit venu de Chine, fauves, serpents, bestioles à écailles et à plus de quatre pattes, on trouve vraiment de tout. Entre les gamins qui veulent leur peluche vivante et les malades qui importent des prédateurs pour leurs spectacles, les douaniers en apprennent un peu plus sur la zoologie et sur les mutations tous les jours.

En général les pauvres bêtes sont tellement abîmées par les mauvais traitements pendant le transport qu'elles n'atteignent même pas le stock. Celles qui survivent sont rapidement confiées à des zoos quand c'est possible. Parfois elles finissent chez des particuliers agréés. Quand les fonctionnaires ne peuvent trouver un endroit où caser les animaux, ils sont piqués et incinérés le plus rapidement possible.

LE K9 ET LA DOUANE : CHIEN ET CHAT

Les relations entre le CCS et le K9 varient du tout au tout en fonction des opérations. En effet, la responsabilité de la gestion des parcs animaliers n'a jamais été clairement établie. C'est le CCS qui finance mais globalement, c'est au K9 que se trouvent les meilleurs



20



spécialistes. Du coup, des problèmes hiérarchiques naissent dans les trois centres principaux (San Francisco, San Diego et Fresno). Les médias ont eu vent de cet amour vache lors de l'affaire du nécrophile de Fresno en mai 2030. Silas M. Mossy, bénévole dans le centre animalier, travaillait à l'incinérateur tous les week-ends depuis déjà une dizaine d'années. Un soir, le directeur Sow découvrit les restes d'un chien dans un sac poubelle laissé dans le parking. Le chien aurait dû être incinéré trois jours plus tôt. Quand il en référa à Silas, l'homme paniqua, sortit une arme... et fut abattu par le shérif Paton qui venait d'entrer dans le bureau par hasard. On fouilla chez Silas M. Mossy pour découvrir que depuis des années, il détournait les corps des animaux pour les empailler et s'en servir comme objets sexuels ! Il adaptait des vibromasseurs (féminins et masculins) sur les bêtes et les truffait d'électronique pour obtenir mouvement et sons. Pire, l'enquête en cours indique que non seulement, il avait lancé un petit commerce dans le domaine mais qu'il avait reçu récemment des commandes pour adapter son système sur le corps humain... Il devait recevoir bientôt les premiers spécimens à « adapter ». Cette histoire fit grand bruit mais fut amplifiée car ni le directeur du centre (du CCS) ni le directeur du service incinération (rattaché au K9) ne voulurent endosser la responsabilité et se renvoyèrent la balle avant d'être virés par leurs chefs respectifs. Le dossier Mossy est toujours ouvert.

Par contre, sur le terrain, les maîtres-chiens du K9 collaborent avec les douaniers plus facilement. En fait, il y a tellement de travail pour tout le monde qu'il est plus simple de coopérer plutôt que de se tirer dans les pattes.

• Le barrage volant

Actuellement, en Californie, six camions du CCS se promènent et se déploient aléatoirement lorsque les douaniers en reçoivent l'ordre (soit de la tour d'argent, soit de San Diego). Le camion est alors placé en travers de la route et forme une arche assez large et haute pour laisser passer un autre poids lourd. Bien entendu, cette arche a exactement la même fonction que la Lise Bergson. Par contre en terme de jeu, elle a les mêmes caractéristiques qu'une simple borne (jet de Mécanique / Coordination (3) pour la duper).

Le reste du camion est composé d'un bureau, d'un atelier de démontage express et d'une petite cellule. En général quand un contrevenant est arrêté, il est confié à la police locale qui aide à canaliser la circulation vers le radar. Petite particularité du barrage volant et qui n'a jamais été officiellement utilisée, sur son toit, se trouve une mitrailleuse lourde qui peut sortir comme un diable de sa boîte est qui se commande à partir de la cabine du chauffeur. Le fait que ces modèles de camions équipent aussi le RISQ n'est qu'un hasard... On ne tirerait tout de même pas sur une manif... hein ?

• Les patrouilles volantes

Actuellement la douane au sol possède six hélicoptères, quatre avions et huit drones dont la majorité se trouve sur la frontière sud. Des ordres stricts ont été donnés pour éviter les survols hasardeux sur les frontières avec l'Union (e au-dessus du Nevada). Le CCS qui, rappelons-le, a ordre de travailler en silence ne veut pas être à l'origine d'un incident diplomatique. Du coup, sur tout le reste de la frontière, les douaniers au sol demandent le plus souvent l'aide de l'ASD, leur dirigeant, le capitaine Eduardo Pereira ayant de bonnes relations avec le directeur Libertad. Cet effectif ne sera pas appelé à évoluer puisqu'il a été décidé que la douane de l'air, moins occupée que celle au sol, pouvait peu à peu assurer cette tâche.

Il n'est pas rare que la Californian Air Force préviene les douanes de mouvements suspects sur la frontière.

• Patrouilles roulantes (4 roues)

La voiture, le quad, le camion, le bus, le tracteur et la brouette sont les moyens de transports les plus communs pour les douaniers au sol qui travaillent tout le temps sur route. Peut-être pas la brouette. Ce service à la plus gros parc de véhicules de tous les services du LAPD. D'ailleurs, une partie de ces véhicules sont entretenus par le MSD et une autre est prêtée lors d'opérations qui n'ont rien à voir avec les douanes. C'est entre San Diego et la frontière (à Palm City) que se trouve la plus grosse réserve de véhicules. Lentement mais sûrement, ce parking titanesque se vide et les véhicules sont répartis le long de la frontière au mieux (« *the right car in the right place* », est la seule plaisanterie qui soit jamais sortie de la bouche du directeur Libertad sur son lieu de travail).

Il faut noter aussi qu'en échange de l'entretien, c'est le CCS qui assure sur son budget le ravitaillement en carburant du MSD (et ses besoins sont tellement énormes que Jason King se demande si une part de l'essence n'est pas utilisée par d'autres services).

Les douaniers habilités à utiliser les véhicules ont tous effectué au minimum un stage de niveau 2 (le plus souvent de niveau 3) en conduite. En général, ils attendent dans le véhicule alors que leurs collègues font les contrôles, réagissant au plus vite. Ils se considèrent parfois comme des « super douaniers », une sorte d'élite du poste frontière, ce qui est faux.

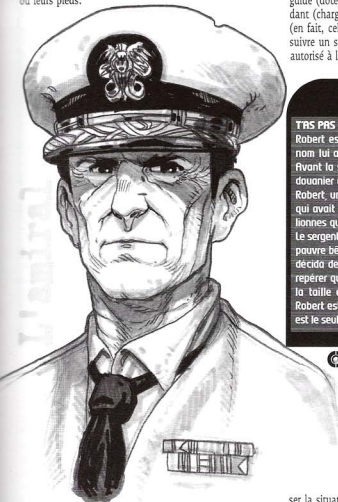
Depuis deux mois les douaniers reçoivent les nouveaux 4x4 tous terrains customisés par le MSD, les Furiosos.

Il existe une réelle concurrence entre les douaniers motorisés et l'Interceptor Unit car les uns sont persuadés que les autres louchent sur leur budget. Il arrive que l'un « oublie » de répondre à un appel de l'autre, ce qui n'aide pas. On parle même d'accidents ou d'accrochages pendant des poursuites.

• Les 2 roues (avec moteur)

C'est surtout dans les endroits les plus inaccessibles que les services des douanes utilisent les deux roues. Les douaniers utilisent les mêmes modèles de moto que le BSU pour les routes et ont de meilleures relations que celles qu'entretenaient leurs collègues à quatre roues (fraternité des motards oblige).

La grosse différence vient des derniers modèles reçus par les bikers chargés de couvrir les zones les plus reculées. Ces motos tous terrains étaient, à la base, prévues pour la frontière mexicaine. Elles devaient donc être capables de résister aux grosses températures et au sable. Elles se sont avérées parfaites pour la Vallée de la Mort, le désert Mojave, la Sierra Nevada et toutes les zones chaudes de la frontière est. Par contre, sur la Safe Line qui connaît à l'inverse des températures très basses, la neige et l'humidité le reste du temps, les douaniers préfèrent encore utiliser les chevaux ou leurs pieds.



● Les unités montées ou pédestres

L'avantage des chevaux, c'est qu'ils passent partout, ou presque. Les unités équestres sont toujours présentes dans les parcs, les déserts et les montagnes. Elles patrouillent dans les endroits les plus inaccessibles sans craindre la concurrence des vélos cross ou même des marcheurs. Quelques tentatives originales ont été tentées avant la sécession (voir encadré), mais au final, le cheval est souvent une solution d'appoint (qui en plus passe bien à la caméra).

Les unités cyclistes ne sont pas encore très répandues. En effet, le long d'une plage ou en ville (quand il y a des bouillons), on peut y trouver un intérêt. En pleine montagne, quand il fait 45° à l'ombre, ce n'est pas le moyen le plus pratique de poursuivre un mécréant.

Les unités pédestres, elles, sont assez nombreuses et, pour le moment, mixtes (douane/armées). Elles obéissent à l'armée mais sont dirigées, en général, par les douaniers (des flics ou des guides locaux qui connaissent bien le terrain). Une unité compte au minimum quatre personnes : un guide (doté de la radio), un infirmier ou docteur, un intendant (chargé des tentes, de la nourriture) et un technicien (en fait, celui qui porte les armes les plus lourdes). Il faut suivre un stage de survie de niveau 2 minimum pour être autorisé à les suivre (voir encadré plus bas).

TAS PAS VU ROBERT ?

Robert est un dromadaire, presque une légende. Son nom lui a été donné en hommage à Robert Redford. Avant la sécession, le sergent Medhi Ben Mehdi, un douanier d'origine marocaine basé à Calexico récupéra Robert, un dromadaire abandonné par un cirque ruiné qui avait lâché ses bêtes dans la nature (dont deux lionnes qui furent abattues par des passeurs mexicains). Le sergent, dirigeant une petite unité équestre soigna la pauvre bête et, se souvenant de sa jeunesse au Maroc, décida de monter Robert. Moins rapide et plus facile à repérer qu'un cheval, le dromadaire avait l'avantage de la taille et terrorisait les clandestins. Actuellement, Robert est toujours en service (bientôt à la retraite) et est le seul dromadaire décoré de tout le LAPD.

1.3.2. La mer

Nous avons déjà visité le siège des gardes-côtes, alors voyons à présent comment fonctionne la douane en mer et sur la rivière Colorado. Comme nous l'avons vu, le CCS, à sa création/fusion fut sommé de s'organiser seul, en silence (il y allait de sa survie). L'amiral Hormis confia alors les premières missions de surveillances des côtes aux militaires, le temps de maîtriser la situation, réunir les directeurs des gardes-côtes, faire un peu de ménage (tout comme le directeur Libertad) et affecter les hommes au plus vite.

C'est justement de l'armée qu'arrivèrent les premières difficultés. En effet, les militaires exigèrent non seulement l'appui des gardes-côtes pour des opérations de guerre mais en plus, nombres de bâtiments (flottants et à terre) furent à deux doigts d'être réquisitionnés. Pour la Navy, les gardes-côtes (et les revenus qu'ils pouvaient engranger) devaient redevenir un service des armées (comme à sa création).

Hormis força le bureau du président, brandissant son sabre de cérémonie et donna sa démission alors qu'il avait presque terminé sa réorganisation. Le président refusa la



démision, s'arrangea pour que personne n'entende parler de l'esclandre et demanda aux militaires de revoir leurs exigences à la baisse. La réaction fut immédiate et plus aucun bâtiment de la Navy ne participa à la surveillance des frontières pour le compte du CCS. Peu importait à l'amiral : ses troupes étaient prêtes.

De tous les services de douane, c'est la douane maritime qui connut la naissance la plus difficile.

A) La procédure

Inutile de revenir précisément sur la procédure puisqu'elle est sensiblement la même que pour les douanes au sol. Par contre, les hommes de l'amiral interviennent globalement de deux façons.

• Interpellation sur l'eau

C'est la partie la plus dangereuse, la plus visuelle et sans doute la plus rare pour un fonctionnaire marin du CCS. En effet, si les douaniers savent où se rend le bateau, ils préfèrent généralement attendre qu'il soit à quai ou dans les docks de déchargement. Si cela n'est pas possible, il a sommation de s'arrêter. Oubliez les commandos sous-marins qui investissent les yachts, ça n'existe pas et les douaniers évitent de mettre les pieds dans une eau à la fois polluée et infestée de requins. Sans réponse de la part du bâtiment, il y a sommation par haut-parleur et par radio. Sans réponse, les douaniers doivent demander l'autorisation au phare (s'ils sont à LA) d'arraisonner le contrevenant. S'il y a fuite ou action suspecte (jeter des choses à la mer, attitude menaçante), les fonctionnaires peuvent prendre les mesures qu'ils estiment nécessaires et suffisantes pour arrêter les suspects. Les fouilles et les perquisitions sont régies par les mêmes règles que celles des douanes au sol. Actuellement, et donc après quatre années, les distances entre les côtes et les eaux internationales n'ont pas été officiellement déterminées. Du coup, les douaniers n'hésitent pas à poursuivre les contrevenants au-delà des limites, parfois même dans les eaux mexicaines ou de l'Union.

Si les hommes de l'amiral ne doivent s'attendre à aucune aide de la part de l'armée, ils opèrent souvent en collaboration avec le RCSD.

• 90% du travail des gardes-côtes n'est pas aussi mouvementé.

En effet, les trafics les plus importants passent le plus souvent au travers de transports tout à fait légaux. Ainsi, de nombreux fonctionnaires du CCS travaillent avec les gardes-côtes sans jamais mettre le pied sur un bateau, vérifiant les conteneurs, les chargements, les caisses, au milieu de grues géantes, des docks embrumés, des super tankers d'un autre âge. Cette mission, aussi importante soit-elle n'est pas appréciée des gardes-côtes et seuls les plus mauvais éléments terminent leur carrière dans les ports de commerce. Du coup, l'Amiral avait été prévenu par son prédécesseur, la corruption est partout. Les mafias du monde entier ont des représentants et mais les docks sont un facteur avec lequel il faut compter (voir encadré).



LES DOCKERS, DES DOUANIERES DE CHOC

Cette corporation (aux méthodes déjà évoquées dans *Amitiés de Los Angeles*, page 136) travaille de deux manières différentes. Soit elle débarque les marchandises du bateau à la terre (via des grues géantes, des camions, des transporteurs, des pompes, etc.) soit elle décharge les marchandises en mer, par exemple, lorsqu'un navire est beaucoup trop grand pour manœuvrer. Les denrées sont alors chargées sur des plates-formes offshore et réparties vers d'autres bateaux qui reportent pour d'autres ports. Dans un cas comme dans l'autre, la société de dockers en charge de la marchandise se doit de la vérifier et en assume la responsabilité. Si la compagnie relève une anomalie, elle doit prévenir les douanes et se voit libérée de la responsabilité juridique. Du coup, la mission des douanes est plus souvent un travail de vérification administrative.

Comme les dockers ont le monopole absolu du débarquement/embarquement des marchandises (aucun marin n'a le droit de le faire lui-même) ils ont développé une éthique forte. Tenter de les corrompre est une folie et les menacer n'est pas non plus une bonne idée. Du coup, les conflits avec les truands, trafiquants et mafieux sont courants et extrêmement violents. Le milieu des dockers ne fait pas de demi-mesure et de nombreux caids servent de nourriture aux poissons, les pieds dans le ciment, au fond de l'eau. D'un autre côté beaucoup de leaders de cette corporation ont des gardes du corps.

B) LES MOYENS

Tout comme pour les douanes au sol, on distingue les structures fixes des structures mobiles.

• La capitainerie

Dans toutes les capitaineries de la côte se trouve au minimum un bureau du CCS. Dans les plus grosses, il y a souvent un bâtiment complet accolé à la capitainerie, version réduite du CCS, rempli de comptables, vérificateurs, chefs vérificateurs et contrôleurs divers. C'est là que les autorisations de débarquer la marchandise sont données aux dockers, à la condition que l'importateur présente son accréditation 2050. Si ce n'est pas le cas, le RD dépêche un homme sur place pour engager une procédure de vérification, qui, selon les cas, peut aller de dix minutes (renouvellement d'accréditation) à plus d'un mois. Les relations avec les services de police varient complètement d'un port à l'autre (de la confrontation ouverte à la plus totale collaboration). Par contre l'armée, elle, n'est jamais la bienvenue, ni du côté des gardes-côtes, ni du côté du RCSD. Si des cops interviennent en milieu marin, ils devront se présenter à la capitainerie qui fonctionne exactement comme un commissariat de quartier.

● Les stocks marins

Les stocks (classiques ou animaliers) de la douane maritime ne sont pas les mêmes que ceux de la douane au sol mais obéissent aux mêmes obligations par rapport à l'ED. Il en existe quatre dont un titanesque à San Clemente qui a la particularité de gérer la faune... marine. Les flics du LAPD l'appellent leur Sea World ce qui n'est pas loin de la vérité puisque les associations d'orphanes de la police y organisent une fois l'an des visites pour les gamins. Dans d'immenses bassins, se retrouvent les spécimens qu'on a tenté de passer en fraude. Les plus gros sont dans des bassins offshore (notamment les squales, trop dangereux et agressifs pour être mélangés avec les autres créatures) qu'on ne peut visiter qu'avec l'autorisation de la directrice de ce stock, le professeur Aline Anderson. En général, les prédateurs les plus dangereux sont abattus après étude alors que les autres sont relâchés (quand c'est possible) au large. Les poissons tropicaux sont répartis dans les zoos ou vendus au profit des bonnes œuvres du LAPD. Avec la mode du Live Feeding qui prend de l'importance, ce stock est particulièrement protégé.

● La flotte marine

Impossible de détailler tous les bâtiments des douanes (du jet ski au destroyer) par contre, c'est par leur utilisation qu'on peut les classer.

a) Les bases flottantes

Deux bâtiments de fort tonnage (dont un destroyer racheté à la Navy en 2015) servent de plates-formes mobiles pour les opérations en mer (ou de sauvetage) : le *Dungeon* et le *Craft*. À leur bord, il y a tout le nécessaire en terme de soins mais aussi de radar, hébergement, renflouage (des petits tonnages) ainsi que deux petits bathyscaphes d'exploration (rien à voir avec la machine de guerre en préparation dans les chantiers navals) et des navettes permettant de se rendre sur les zones moins accessibles ou moins profondes. Déplacer les bases flottantes coûte une fortune et n'est autorisé qu'en cas d'opérations de grande envergure. Elles embarquent l'une comme l'autre un équipage total de deux cents professionnels. C'est l'amiral Hornis qui prend une telle décision et lui seul. Hors opération le *Dungeon* et le *Craft* n'interviennent que pour les missions de sauvetage en collaboration avec le RCSD. En effet, l'une comme l'autre peut affronter tranquillement de terribles tempêtes. Pour être dépêchée à bord des bases flottantes, il faut des autorisations spéciales.

b) Les remorqueurs et autres bâtiments de service

Rien de bien intéressant, le CCS en compte une vingtaine, gérés par les mécaniciens des services techniques. Les plus puissantes de ces petites embarcations sont tout de même capables de tracter des bateaux dont le tonnage est cinquante fois supérieur. Un gang côtier (voir le chapitre concernant le Mexique) a tenté d'en voler un, une fois. Facilement rattrapés, ils n'ont jamais justifié ce vol mais les gardes-côtes pensent qu'ils voulaient sans doute détourner un plus gros bâtiment sans avoir à démarrer ses moteurs. Malgré sa puissance, au radar, un remorqueur est bien

moins détectable qu'un navire de transport de marchandises. Par contre au sonar... c'est l'inverse. La cavitation des hélices est telle que les submersibles de l'armée détestent tomber sur ces machines à bruit.



LA MARÉE BLANCHE

12 juillet 2030, 07h00, Morro Bay.

Les gardes-côtes font fermer la baie en urgence et le RCSD interdit aux bateaux de sortir des ports voisins. Deux heures plus tard, l'armée, sommée par le gouverneur prête main forte au CCS et au RCSD pour sécuriser le plus discrètement possible la zone. Pendant la nuit, les courants marins ont déposé sur la plage plusieurs tonnes de déchets hospitaliers (pansements, bandages, seringues utilisées, etc.). Les inscriptions sur les emballages sont en japonais et semblent provenir d'un hôpital nippon ayant fermé volets déjà quinze ans (d'après les autorités locales). Pourtant, tous ces déchets semblent récents. Le plus grave, ce sont ces dizaines de squales, dauphins, thons (que des grosses créatures) qui se sont échoués, empoisonnés, avec les déchets. On a même retrouvé un calamar. Tous ces animaux, disposant pourtant d'un système immunitaire complètement différent de celui de l'homme, ont été atteints. Pourquoi pas l'homme ? Trois jours plus tard, la plage était nettoyée et tous les intervenants suivis médicalement sans, pour le moment, de signe d'empoisonnement ou d'infection. Pour le moment, le CDC semble ne pas avancer beaucoup dans l'enquête. Il n'est pas impossible que le dossier passe bientôt au COPS.

c) Les navettes côtières

Considérées comme les poids lourds de la flotte, elles peuvent transporter jusqu'à 15 personnes ou du matériel spécialisé (jet-ski, radar, petit véhicule terrestre, marchandises). Dotées d'un pare-brise, d'une sirène, d'un haut-parleur et généralement d'une cabine surélevée, elles ne sont pas rapides mais stables. Ce sont les bâtiments le plus couramment utilisés pour les rondes dans les ports, pour visiter un bateau en mer ou pour des patrouilles un peu longues.

d) Les hors-bord, les hydroglisseurs et les barques à moteur

Les premiers sont rapides mais rarement utilisés sauf dans le cadre de coups de filet qui nécessitent de la vitesse et de la mobilité. Utiliser ces bâtiments coûte une fortune en carburant, et se révèle particulièrement dangereux à grande vitesse et car ils exigent une très bonne maîtrise de la part du pilote. Instables, ils peuvent partir en ville très facilement ou s'écraser sur une vague et se disloquer.

Les hydroglisseurs, eux, partent peu en ville mais, à très grande vitesse peuvent s'envoler et alors tenter le looping de la mort. Dans ce cas, il faut prier pour que l'hélice qu'on a dans le dos reste dans sa cage. L'aéroglossier, lui, est d'emblée au-dessus de l'eau. Sauf s'il est de grosse taille

(genre ferry), il n'est pas utilisé par les gardes-côtes car il est particulièrement instable (de partout).

La barque à moteur est utilisée dans les docks, les ports de plaisance et lieux difficiles à atteindre. Elle ne va pas vite mais sa maniabilité est plus grande. Les gardes fluviaux les utilisent dans la majorité des cas.

Dans tous les cas, ces véhicules sont bruyants. N'espérez jamais pouvoir être discret en les utilisant.



LES YEUX BROUILLÉS

Il existe de nombreux moyens de ruser avec les radars. Que cela soit dans la carlingue d'une voiture qui passe un poste frontière, sur l'eau ou dans les airs, les techniques les plus classiques sont les mêmes. En voici trois qu'on classe parmi les déceptions radar.

- ① La confusion : faire apparaître des objets fictifs sur un écran de radar pour que l'observateur ne puisse déterminer lequel est le vrai. Cet effet se prolonge dans le temps et peut durer.
- ② La distraction : consiste à perdre le radar juste au moment où il va entrer en acquisition. À chaque fois qu'il va vous repérer, votre écho va se perdre au milieu d'une centaine d'autres qui disparaîtront jusqu'à la prochaine acquisition. Contrairement à la confusion, l'effet ne dure pas (comme un clignotement).
- ③ La séduction : plus vicieux. Il permet au radar d'entrer en acquisition, puis déplace une fausse image de l'objet acquis pour balader le radar (je suis là, je suis pas là !)

Concrètement, si vous voulez passer des explosifs à la frontière, il vous suffit de placer un système de distraction sur votre voiture. La borne radar lance son signal, trouve un nuage de bombes et prend ça pour une anomalie système (ou le fonctionnaire conclut la même chose) et vous passez. Le plus drôle c'est que plus le chargement sera gros, plus l'anomalie paraîtra énorme et sera rejetée par le système de la borne.

E) LES VÉHICULES INDIVIDUELS

Les jets ski sont rapides, bruyants, pollués, dangereux et instables. Suivant les modèles on peut y tenir à deux ou seul. Les douaniers ne les utilisent que très ponctuellement et uniquement sur ordre. Par contre le RCSD les utilise beaucoup plus souvent pour patrouiller dans les zones où les surfeurs s'amusent. Un holster sur le côté permet de ranger un fusil ou (en fermant quelques boutons) une arme de poing.

F) LES AUTRES VÉHICULES

Les yachts, surfs, pédalos, planche à voile, etc. ne sont jamais utilisés dans le cadre du travail par les gardes-côtes, même si tous savent les manier. On n'est pas là pour rigoler.

LES POURSUITES EN MILIEU ROUEUR

« Passer entre les bateaux, mais vous êtes fou ! »

Voici quelques règles pour vous faire des plans Miami. Vice, poursuites à grande vitesse, slaloms entre les pontons et surtout abordages en pleine course sur tous les styles de bâtiments à moteur. Ces règles optionnelles ne concernent que les bâtiments à moteur. Ni ceux à voile, ni la nage et encore moins le surf (donc pas d'équivalent de la poursuite à pied ou en skate). Notez bien qu'un bâtiment à moteur battra toujours un bâtiment à voile si la poursuite commence au point mort (le temps de prendre le vent, l'autre sera loin... ou sur vous).

Les poursuites à pédalo sont régies par un jet de Carrure et n'ont pas de crash test.

Tout comme les poursuites classiques, munissez-vous de dés blancs et de dés noirs. Une petite relecture de ce chapitre dans le livre de base, page 137 peut être utile car nous ne répéterons pas toutes les étapes ici faute de place (et puis parce que vous les avez déjà ailleurs).

Attribution des dés blancs. Un véhicule marin en pleine vitesse freine moins bien qu'une voiture et sa manœuvrabilité est réduite (le goudron ne fait pas de vague, lui). Du coup on ne commence pas avec 4 dés en moyenne mais avec 3.

TOUR DE POURSUITE

- 1) Le meneur de jeu attribue 2 à 4 dés blancs à chaque participant.
- 2) Détermination du niveau de difficulté des jets de poursuite
 - a) Le protagoniste doté de la plus haute compétence (vive les stages de navigation !) choisit d'annoncer le nombre de réussites qu'il vise (il choisit la difficulté de son jet) avant ou après son adversaire (dans ce dernier cas il choisit alors la difficulté de son jet en connaissant le choix du poursuivant). En cas de niveau de compétence égal, c'est le poursuivi qui choisit.
 - b) L'autre protagoniste annonce le nombre de réussites qu'il vise.
- 3) Jets des participants.
 - Modification du nombre de dés de chacun
 - Évaluation de la distance entre les protagonistes
- 4) Crash test et résolutions des avaries
- 5) Actions secondaires (abordages, actions des passagers)

LES DISTANCES

① Courte : le poursuivant lance au moins 2 dés de plus que le poursuivi. Les bâtiments peuvent s'éperonner, les passagers (qui ne conduisent pas) sauter d'un bateau à l'autre (si la forme des bateaux le permet, on ne saute

pas d'un péda à un pétrolier facilement) et tirer avec des malus faibles. Les passagers peuvent aussi se battre à l'aide de perches ou lancer des objets.

- Intermédiaire : 1 dé de différence. Les protagonistes peuvent se tirer dessus, rien de plus.
- Longue : le poursuivi lance au moins 2 dés de plus que le poursuivant. Impossible de tirer à cette distance (trop de mouvements).

Sauf si la poursuite se passe dans des canaux, le bateau ou dans le brouillard, il est quasiment impossible de semer un poursuivant (on ne tourne pas au coin de la rue comme ça). À moins d'un ponton (et encore) ou de rochers, il n'y a rien pour se cacher. Du coup, des poursuites en pleine mer se terminent souvent par la destruction d'un des bâtiments ou... la panne d'essence. Une différence de vitesse notable permettra aussi de finir par largement distancer un poursuivant.

Les règles de base sont les mêmes et sont régies par *Pilotage [Bateau] / des de poursuite* (difficulté annoncée). On ajoute et retranche les dés blancs de la même manière que pour les poursuites au sol. Les dés blancs peuvent être transformés suivant la même procédure.

Du coup (bande de veinards !) voici les tables de crash test qui vous aident à adapter en fonction du milieu où vous vous trouvez et des bâtiments dans la course

1 ÉCHEC

1 LE BATEAU VRIILLE À TRIBORD. *Pilotage [Bateau] / Coordination (2).* Jet réussi : le pilote redresse. Jet raté : un Ivan le fou pour rien, perte d'un dé de poursuite (non transformable).

2 UNE VAGUE FRAPPE DE FRONT LE BATEAU. *Pilotage [Bateau] / Réflexes (2).* Jet réussi : le pilote stabilise. Jet raté : les passagers éventuels font un jet de 6+ / Réflexes (2) ou tombent sur les fesses. En cas d'un échec total (pas de réussite), un passager à la baïlle !

3 NAPPE DE BROUILLARD (OU FUMÉE TOXIQUE). *Pilotage [Bateau] / Perception (2).* Jet réussi : la poursuite continue de plus belle. Jet raté : le poursuivi s'échappe.

4 BANC DE SABLE. *Pilotage [Bateau] / Réflexes (2).* Jet réussi : rien ne se passe. Jet raté : le bâtiment s'échoue mollement dans le sable, fin de la course.

5 LE MOTEUR FUME ! Si le pilote est seul à bord (sur un jet-ski, par exemple) il peut prendre le risque de continuer. Au prochain échec sur un dé noir, le moteur s'arrête, fin de la course et plus de moteur. S'il s'arrête pour réparer ou si un passager s'en occupe, un jet de Mécanique / Coordination (2) est nécessaire pour continuer sans danger. Si le jet est raté, plus de moteur.

6 BRIN D'ALGUE/CACA DE MOUETTE/POISSON VOLANT EN TRAVERS DU PARE BRISE DU VÉHICULE OU EN PLEINE DANS LA TRONCHE DU PILOTE. Il doit ajouter 1 ou niveau de difficulté de tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur.

2 ÉCHECS

1 AVARIE DU MOTEUR. Le réservoir est touché et le bateau perd de l'essence. La poursuite s'arrête dans 1d6 tours. Ensuite, plus de moteur !

2 FUITE D'EAU ! Si le véhicule ne craint pas les fuites d'eau, retirez le dé. Sinon, la poursuite s'arrête dans 1d6 tours et le bâtiment coule. Vous pouvez aussi stopper la course et colmater la brèche (Mécanique / Coordination (3)) mais la poursuite est terminée. Vous avez droit à autant de jets de Mécanique que vous avez de tours avant de couler. Ensuite... plouf !

3 ÉPAVE NON INDUQUÉE ! *Pilotage [Bateau] / Coordination (3).* Jet réussi : la poursuite continue. Jet raté : la coque est amochée. Le véhicule perd 2 PS mais la poursuite peut continuer.

4 UN PLUS GROS BÂTIMENT COUPE LA ROUTE (IL A PRIORITÉ CAR IL EST MOINS MANIABLE). Le pilote s'arrête, la poursuite reprend avec 2 dés de poursuite en moins pour celui qui s'est arrêté. Le pilote tente sa chance : *Pilotage [Bateau] / Réflexes (3).* Jet réussi : obstacle évité de peu, le pilote perd un dé de poursuite (non transformable). Jet raté : collision. Les passagers du bateau subissent 1d6+1 points de dommage. Les deux bateaux perdent 1d6+4 PS.

5 PERTE DU CONTRAT DE L'EAU, PLUS DE MANIABILITÉ. *Pilotage [Bateau] / Coordination (3).* Jet réussi : la poursuite continue. Jet raté : si le bateau est léger (hors-bord, jet-ski, hydroglisseur), il senvoie et se retourne. Tous les passagers sont éjectés et subissent 1d6+3 points de dommage. Fin de la course. Si le bateau est lourd (yacht, gros hors-bord, navette), le bateau pique du nez dans l'eau. La structure perd 3d6 PS et les passagers subissent 1d6 points de dommages. Le moteur est arraché par le choc à l'impact et continue sa course, emportant l'arrière du bateau avec lui.

6 LA BOUÉE ! Le bateau passe sur une balise de petite taille. *Pilotage [Bateau] / Réflexes (3).* Jet réussi : la balise racle la coque qui perd 1d6 PS mais la poursuite continue. Jet raté : le bateau continue la course sans le moteur. L'hélice s'est prise dans la chaîne de la balise et comme c'est le plus intelligent qui cède... fin de la course et perte de 1d6+3 PS.

3 ÉCHECS

1 LE NAGEUR ! Des nageurs, ou plongeurs, font surface juste devant le bateau. *Pilotage [Bateau] / Réflexes (3).* Jet réussi, un plongeur est touché et subit 1d6+3 points de dégâts. Le bâtiment perd 1d3 PS. La poursuite continue avec 1 dé de poursuite en moins mais le nageur est abandonné à son propre sort. Jet raté : grosse traînée rouge dans le sillage. Le bâtiment perd 1d6+4 PS et un nageur nourrit les petits poissons, coupe en deux. La poursuite peut continuer avec 1 dé de poursuite en moins.



26



2 C'EST QUOI CE TRUC ? Le bâtiment (peu importe sa taille) frotte contre une silhouette deux fois plus grande que lui et qui disparaît ensuite. Le bateau perd 2d6 PS et s'arrête net dans un silence pesant (plus de quille ou d'hélice). Ou est-ce que ça pouvait bien être ce truc ?

3 LA PLATE-FORME ! Une plate-forme en bois dérive, immergée de quelques centimètres seulement. Le bateau décolle comme une fusée et se retrouve pendant de longues secondes dans les airs. S'il était à une distance courte de l'adversaire et que cela peut servir votre scénario, il retombe dessus (ou passe au-dessus d'un obstacle). Sinon, tous les passagers doivent faire un jet de 6+ / Coordination (3) pour équilibrer le bateau et éviter la bascule dans les airs. S'il y a plus de passagers qui réussissent ce jet que de passagers qui échouent, le bateau s'écrase sur l'eau, perd 2d6+3 PS et le pilote perd 1 dé de poursuite mais il peut continuer sa course. S'il y a plus d'échecs que de réussites, le bâtiment bascule et se désintègre sur l'eau, infligeant 2d6+3 points de dégâts aux passagers (appliquez éventuellement les règles de dégâts massifs) et il achève ici la poursuite. Les survivants pourront toujours se réfugier sur la plate-forme.

4 L'ÉCOLE DE VOILE EST DE SORTIE. Un troupeau de scouts marins débarque de nulle part, barrant la route avec leurs petits voiliers. Le pilote peut choisir de trancher dans le vif, façon abbé intégriste et faire perdre au passage 1d6+4 PS à son véhicule et perdre aussi 1 dé de poursuite non transformable. Il peut opter pour un jet de Pilotage [Bateau] / Réflexes (4) pour éviter Castor Hager et Huitre Agile. Jet réussi : pas de boba mais perte de 2 dés de poursuite non transformables. Jet raté : pan dans le scout ! Perte de 2d6+4 points de structure, le moteur finit sa course en décapitant la cheftaine.

5 LES RÉCIFS ! On se demande bien ce que font des récifs ici ! Un jet de Pilotage [Bateau] / Réflexes (4) s'impose. Jet réussi : le bâtiment perd 1d6+3 PS et les passagers (pilote compris) doivent réussir un jet de 6+ / Réflexes (3) ou vont s'éparpiller sur les rochers (2d6 points de dégâts). Perte d'1 dé de poursuite en prime. Jet raté : touché coulé ! Le bâtiment explose sur les récifs et s'éparpille dans une gerbe de feu, de bois, de passagers et de crustacés, 2d6+4 points de dommages pour tout le monde et un plongeon gratuit. Est-il nécessaire de préciser que la poursuite s'arrête ici ?

6 J'AI 32. LE RETOUR DU FILS DE LA VENGEANCE DES DENTS DE LA MER. Un squalo, orque épaulard ou n'importe quoi de carnassier et d'énorme percute de plein fouet l'embarcation pensant avoir affaire à des pingouins sur un morceau de glace (oui, c'est con comme bestiole). Le véhicule perd 2d6+3 PS, à une voie deau, plus que 1d6 tours avant de sombrer et tout le monde fait un petit jet de 6+ / Réflexes (3) pour ne pas tomber à l'eau avec le choc... La bête attaque jusqu'à destruction du bateau. Ensuite, toquaine, elle attaque...

1.3.3. L'air

« C'est quoi ce formulaire.

— C'est pour la douane. Il est possible que tu aies à le remplir.

— Et ce petit sac ?

— Heu... il est possible que tu aies à le remplir aussi... »

François Peyrusse, *L'Avion*

De tous les services des douanes, celui qui a le moins évolué reste la douane des airs. Le directeur, Jimbo MacDowell (c'est son véritable nom), était un professionnel déjà bien installé avant la sécession. À la tête de l'aéroport international depuis déjà cinq années, reprendre les douanes lui a été relativement aisé, surtout parce qu'il a conservé la structure et les hommes qui allaient avec. Contrairement au directeur Libertad et à l'amiral Hormis, MacDowell n'a pas fait de chasse aux sorcières. Du coup, personne n'a vraiment vu la différence si ce n'est au niveau de la couleur des passeports (bleu sombre). En attendant que le gouvernement crée l'équivalent californien de la NASA, c'est la douane des airs qui est aussi en charge de gérer le parc satellitaire (public et privé mais pas celui de l'armée) de la jeune république. Le gouverneur actuel a affirmé que cette agence spatiale serait créée d'ici deux ans au plus tard.

A) PROCÉDURE

Elle est la même que pour les douanes maritimes, à la différence que les aéroports gèrent eux-mêmes le déchargement et le contrôle des marchandises. Ils ont leurs propres dockers tout simplement parce que le fret aérien n'est pas aussi conséquent que celui de ses deux homologues.

Toute marchandise ou personne qui arrive en Californie doit être « aux normes ». Dans le premier cas, c'est l'accreditation du RD qui autorise l'entrée ou non sur le territoire. La procédure est la même que pour les douanes maritimes et, souvent, les fonctionnaires aussi (les échantillons sont apportés aux mêmes laboratoires). En ce qui concerne les personnes, un carnet de santé est exigé si elles désirent s'installer. Sans le carnet, il faut passer des visites médicales avant de pouvoir passer les douanes. Ensuite, il faut remplir une déclaration sur l'honneur comme quoi on ne veut pas nuire à la république de Californie. Les règles de fouille sont les mêmes que pour les douanes au sol. Suivant les cas, les visites médicales peuvent durer plus ou moins longtemps. En général, si tous les papiers sont en règle, les contrôles de la douane des airs pour les particuliers sont invisibles et se font lors de l'embarquement et du débarquement des bagages. Ces zones de contrôle sont protégées et il faut des autorisations spéciales pour les visiter.

Chaque aéroport de grande taille a son propre bureau du LAPD.

B) MOYENS

Les structures fixes sont plus importantes que les structures mobiles (on arraisonne rarement un avion en vol).

Contrairement aux autres douanes, il n'y a pas beaucoup de variété.

• Le commissariat des douanes

Le bureau du LAPD (CCS / douane des airs) est tout autant un lieu de contrôle qu'un centre administratif. Suivant la taille de l'aéroport, son personnel peut varier de deux fonctionnaires (aéroport municipal de Torrance) à deux cent cinquante employés et autant de sous-traitants (aéroports internationaux de LA ou de San Francisco).

Beaucoup de bureaux, des salles de fouille, une ou deux cellules, une armurerie, un centre de communication lié directement à la tour de contrôle principale (mais en général les agents des douanes s'y déplacent en temps de crise), un arsenal et (pour les plus gros), un laboratoire de la police scientifique pour les premières analyses. En général, les douaniers de l'air préfèrent toujours éloigner les individus appréhendés de l'aéroport (on ne sait jamais). Du coup, ils cherchent à se décharger le plus rapidement possible des dossiers ce qui leur vaut la réputation de tirer au flanc dans le LAPD.



CASSIOP 1 ET CASSIOP 2

En 2018, le gouvernement fédéral lança, via le programme Ariane (pour être plus discret) deux satellites civils

destinés, officiellement, à des agences privées de surveillance météo, Cassiop 1 et Cassiop 2. En fait, ces agences étaient que des paravents pour la NSA et la CIA et les satellites, destinés à surveiller le citoyen lambda sans passer par l'administration (bref discrètement et sans que le Congrès puisse y mettre le nez). Ils étaient dirigés depuis San Francisco. Lors de la sécession, l'Union tenta, via l'armée, de reprendre le contrôle des deux petits espions. Mais comment, officiellement, reconnaître que depuis toutes ces années *Big Brother was watching you?* Impossible. Lors du partage des satellites civils (conférence de Reno, mai 2027), ces deux là entrèrent dans le parc californien... pour aider les prévisions météo...

Ensuite, tout à fait légalement et officiellement, ils furent réquisitionnés par le CCS pour assurer le contrôle des frontières, ce qu'ils font efficacement depuis. C'est Jimbo MacDowell qui possède actuellement les codes d'accès des deux espions. Du coup, sans lui personne ne peut être tenté de les détourner à des fins privées. Le centre de contrôle se trouve toujours à San Francisco et est tenu par des agents du CCS assermentés (une vingtaine). Plusieurs tentatives d'intrusions informatiques ont été empêchées par les services de la directrice Dorothy Fink, qui travaillent dans le bâtiment voisin (ce qui n'est pas un hasard). Il n'est pas impossible que cela recommence et que l'Union soit derrière tout cela.

Dans les faits, ces deux satellites peuvent lire la marque d'un paquet de cigarettes que vous tenez dans la main mais aussi vous dire combien il en reste. Bien entendu, on demeure dans le domaine de l'image (même s'il est possible de deviner si un individu porte une arme ou pas). Impossible de déterminer si des caisses contiennent de la farine ou de la cocaïne.

• Les unités roulantes

Rien de particulier par rapport aux voitures du LAPD si ce n'est que leur entretien ne coûte rien. En effet, ces voitures ne quittent jamais le béton des pistes.

• Les unités volantes

Une dizaine d'hélicoptères et de petits avions en tout, la flotte des douanes de l'air est plus que réduite et sert souvent de taxi pour les fonctionnaires du LAPD qui ont besoin de se déplacer rapidement. L'ASD demande parfois des renforts aux hélicoptères des douanes, ainsi que les services de régulation de la circulation. MacDowell ne s'y oppose jamais à la condition que cela n'entrave pas le bon fonctionnement du service.

1.3.4. La nouvelle douane

« Regarde celle-là, le gamin et le chien. Tu vois, ça, ça passe par le net pour arriver sur la bécane de ce type. Tu veux faire quoi, lui casser la gueule ? Trop simple et puis il s'en sortirait comme ça. Mettre un coprs derrière chaque ordinateur ? Impossible. Et comment tu fais pour toutes les transactions électroniques ? Tu vois ce type dans la cage à côté du gros porc ? Il a payé sa dope avec sa carte bleue. T'y crois ? Presque une livre de dope, avec sa carte bleue ! C'est bien beau les postes de douanes mais ça ne filtre pas tout... On est là pour ça, justement. »

L'eau, la terre et l'air sont des frontières physiques. Par contre, la propagation des moyens de communication aidant, le net mais aussi l'évolution des structures mentales (le *world way of life*) font que non seulement les frontières sont parfois désuètes mais souvent contestées par la population. La Californie n'échappe pas à ce constat. Elle est à la fois technologiquement très en avance et plus ouverte d'esprit. Du coup les philosophes qui contestent la notion même de frontières arbitraires sont de plus en plus nombreux. La directrice Dorothy Fink, même si elle ne l'avouera jamais, pense qu'avec les réseaux informatiques, les douanes sont aussi obsolètes et ridicules qu'un disque des Carpenters. Quand Jason King l'a contactée, elle a accepté le poste surtout pour éviter que l'Union ne sache la jeune république via des moyens détournés comme la toile.

Elle a organisé son agence non pas géographiquement (ça ne sert à rien) mais au-dessus de la mêlée. Sa première mesure fut de prendre le contrôle (physique) de tous les réseaux de communication (le fil, le câble, les satellites, les ondes, signaux de fumée, sémaphores, etc.) provoquant un scandale national. Les médias hurlèrent au contrôle de l'information, à la violation de la vie privée, ce qui n'arrêta pas la directrice. Elle accepta de porter l'affaire devant les tribunaux et déclara que si la justice de son pays l'y obligeait, elle retirerait ses organes de contrôle. En même temps, elle faisait appel aux meilleurs avocats et leur confiait une mission simple : faire traîner l'affaire le plus longtemps possible. Quatre ans après, aucun juge n'a été encore désigné et ce service des douanes peut contrôler les flux d'information à sa guise.

Jason King le sait et ne dit rien. Il connaît Dorothy Fink et ses convictions libertaires. Il sait qu'elle ne profitera jamais



de sa situation. Actuellement, au sein du LAPD, il est question de confier à cette agence des hommes différents. Il est aussi question de lui donner des pouvoirs supplémentaires afin de créer une véritable division de lutte contre le crime informatique. Le FCD, mené par Jennifer Bixler (l'ancienne petite amie de Dorothy Fink), est en concurrence directe pour obtenir les crédits et diriger ce nouveau service du crime informatique. Personne n'est dupe des motivations du capitaine Bixler mais d'un autre côté l'essentiel de ce type de criminalité est financier. Un choix devra être fait d'ici la fin de l'année.

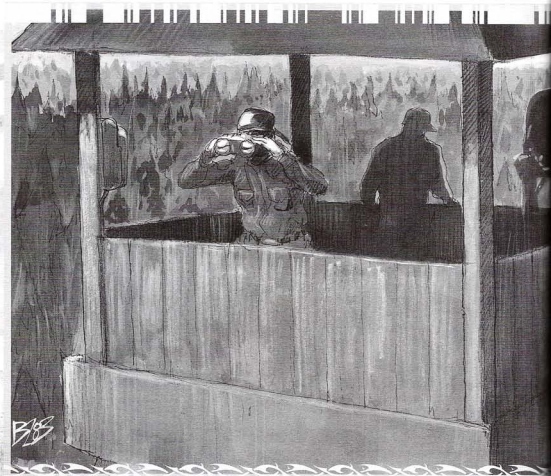
A) LES PROCÉDURES

La bataille du net se passe hors de l'espace que nous connaissons. Les petits génies de Miss Fink (appelés affectueusement les Kids par leurs collègues du LAPD) passent leur temps devant des écrans géants, parfois, utilisent des casques de vision virtuelle qu'ils ont bidouillé. À première vue, ils ressemblent à des ados dans une salle de jeux en réseau. Le chaos qui règne au siège à Frisco est légendaire et le directeur King se bat pour qu'il n'arrive pas dans les bureaux qu'il vient d'ouvrir à LA. En fait, ces agents assermentés, même s'ils semblent s'amuser, sont souvent confrontés soit à la lie du net (nous vous laissons imaginer

le pire et vous serez loin de la vérité) soit à des problèmes techniques très pointus (au milieu d'une centaine de pages de codes, ils doivent trouver la faille d'un système de piratage bancaire).

Tout le travail des Kids est de donner corps à un délit. Par exemple, dans le cadre de trafics d'ouvrages interdits, ils doivent lancer leurs pisteurs virtuels sur la trace de l'envoyeur et du receveur. S'ils y arrivent, ils consultent les fichiers du LAPD pour voir les antécédents des cibles (et vérifier qu'ils n'ont pas été bémés avant d'envoyer le SWAT dans un couvent ou un orphelinat de la police). Ensuite, ils en réfèrent directement au procureur et passent à autre chose. Sauf s'il s'agit de saisir des données informatiques lors d'une perquisition, les Kids n'interviennent jamais sur le terrain (tout comme les comptables du CCS).

Un Kid qui pénètre dans le système informatique d'un particulier sans autorisation est en infraction (un peu comme une fouille non motivée). Il faut que le procureur donne son accord. S'il s'agit d'un cas d'urgence (les informaticiens n'ont pas d'horaires) il peut prendre sur lui de le faire mais il alors doit immédiatement prévenir son supérieur. Dans 99% des cas c'est la seconde solution qui est adoptée (intrusion sans autorisation du bureau du procureur) car les Kids naviguent généralement sur des réseaux privés.



Il est rare que des fonctionnaires du LAPD soient détachés aux douanes virtuelles. Il faut un niveau minimum de 5+ en Informatique pour travailler avec leurs instruments.



LA MATRICE ?

Attention, si les interventions des douaniers du virtuel sont spectaculaires à entendre autour d'une bière, on n'est loin des duels dans la matrice d'un univers cyberpunk. Ces gens sont, avant tout, des techniciens (souvent fans de *Star Trek* mais personne n'est parfait) pas des cow-boys du cyberspace. Donc si un cop a des compétences larges dans le domaine, cela ne signifie pas qu'il peut tout résoudre en pianotant sur un clavier.

B) LES MOYENS

Il existe pour le moment trois bureaux pour ces pianoteurs fous. Le siège est à San Francisco, le second à LA dans l'immeuble du CCS et le troisième à San Diego. Les deux derniers ne servent que de pied-à-terre car tous les agents permanents (les Kids) sont dans le nord de la Californie. Ils sont donc généralement vides. Si des cops ont besoin de l'aide des douaniers informatiques, ils peuvent les faire venir physiquement ou communiquer avec eux en téléconférence sur l'écran géant de la salle de briefing. Ils sont une cinquantaine et autant de consultants (voir encadrés).

LES CONSULTANTS DE L'UWC

C'est un euphémisme pour évoquer des pirates pris par les douanes et qui, en échange d'un adoucissement ou d'une remise de peine, collaborent avec les Kids (normalement depuis leur résidence où ils restent assignés au depuis des planques de l'UWC, jamais depuis le siège). Dorothy Fink reste assez discrète à propos de ces prestations. Par contre, elle garde un œil sur un petit cheptel de jeunes pirates qui auront bientôt le choix entre purger leur peine ou entrer à l'Académie de police.

1.3.5. L'armée

On ne peut pas terminer le tour d'horizon de la frontière sans évoquer l'armée. Aux premiers jours de l'indépendance, après quelques cafouillages déjà évoqués, elle prit le relais des douanes (en pleine restructuration) pour assurer la sécurité des frontières. De 26 à 27, elle s'assure que seuls des véhicules civils passent les douanes (pas de tank, de missile ou de

destroyers). Les trafiquants d'armes pleurent toutes les larmes de leur corps et dans la rue, c'est la pénurie de guns. Par contre les militaires sont moins tatillons au niveau de la drogue et les douaniers encore en place qui les regardent travailler s'arrachent les cheveux.

De 2027 à fin 2028, la passation de pouvoir se déroule relativement mal. Les soldats quittent les frontières les plus calmes (Mexique, Arizona) sous l'œil moqueur des douaniers. Un malaise s'installe entre les premiers qui pensent avoir bien fait leur travail en protégeant le pays (et parfois en intervenant à la place des douaniers) et les seconds qui savent ce que les militaires ont laissé entrer dans le pays en terme de narcotics. Sur l'eau, la situation est pire puisque l'amiral Hormis, on l'a vu, a jeté l'armée hors de ses docks, provoquant la colère des états-majors.

En 2030, maintenant, la situation est stabilisée. La frontière est flottante des deux côtés (la mer d'une part et la question du Nevada de l'autre). Les militaires ne s'occupent que de vérifier que rien ne passe entre les voies d'accès au pays (hors des routes).

A) LES PROCÉDURES

Lorsque l'armée repère un mouvement un peu louche, elle doit déterminer deux choses. La nature de la cible et sa dangerosité. Si la nature de la cible est militaire, c'est le problème de l'armée. L'extension de la notion de militaire est laissée à l'appréciation de l'armée. Elle peut considérer qu'un trafiquant d'armes convoyant en douce une douzaine de lance-roquettes peut être une menace militaire. Idem pour les produits chimiques. Dans ce cas, il y a intervention des forces les plus adaptées sur le théâtre des opérations et écrabouillage possible de l'imprudente cible. Avant d'intervenir, les militaires préviennent l'état-major et les autorités locales (Allô chérie ? Ça va couper !)

Le second critère, la dangerosité, décide aussi de l'intervention d'une force de frappe conséquente. L'armée doit prévenir les autorités locales pour décider d'une action commune. En général, cela se résume à un simple appel au bureau du shérif (Allô shérif ? Ça va couper !)

Donc, pour toute cible civile qui ne présente pas un danger militaire, l'armée doit en référer à une autorité civile mais peu intervenir à titre préventif.

En cas de faute constatée en interne par la police de l'armée, le soldat est d'abord jugé par ses pairs, il purge sa peine et ensuite, il est de nouveau jugé par un tribunal civil et purge une nouvelle peine (moins longue, certes, mais la première punition n'est pas prise en compte lors de l'estimation de la sentence). Du coup, il n'y a pas beaucoup de délits constatés dans les armées (constatés, cela ne veut pas dire qu'il n'y en a pas).

En cas de crise ou d'incertitude sur la nature d'un danger, c'est tout de même l'armée qui a la priorité sur n'importe quel autre service.

B) LES MOYENS

Énormes ! Les militaires sont nombreux, bien entraînés, motivés car enrôlés au sein d'une armée jeune dans laquelle toutes les opportunités sont possibles. La Navy reste le corps le plus important, suivi de l'armée de terre

(qui se déplace lentement vers l'Est) et du parent pauvre qu'est la Californian Air Force.

Officiellement leurs services de renseignement ont été démantelés. Dans les faits, les hommes et les structures sont encore là (même si une part des fichiers a été emportée lors de la sécession). En ce qui concerne l'arme nucléaire, le gouvernement en place a déclaré en posséder (avant qu'on lui pose la question, pour étouffer toute révélation des médias). C'est l'armée qui la gère mais sous les ordres du président.

Vous trouverez quelques informations complémentaires dans le scénario *Staying Alive* de ce supplément.

◎ STAGE DE SURVIE NIVEAU 1 - « Traverser la rue »

Au cours de ce stage théorique le fonctionnaire apprend les gestes de base du secourisme hors du milieu urbain (inutile d'éloigner la foule, par exemple). Il apprend aussi comment se préparer à passer une nuit à l'extérieur et comment économiser ses réserves. Le stage se conclut par une balade autour de Barstow, aux portes du désert Mojave (crème salaire obligatoire).

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Premiers secours 7+

Possibilité de cumul : oui

Bonus : -

Capacité spéciale :

SENS DE L'ORIENTATION : le personnage sait désormais toujours dans quelle direction se trouve le nord (à quelques degrés près).

SENS DU TEMPS : le personnage sait désormais toujours la date et l'heure approximative (plus ou moins cinq minutes).

◎ STAGE DE SURVIE NIVEAU 2 - « Rambo »

Le personnage suit un nouveau stage de survie qui s'étend sur plusieurs semaines. Au cours de ce stage, le personnage passe successivement quelques jours en montagne, en haute mer, dans le désert, en forêt... En bref, il apprend à se familiariser avec différents environnements hostiles.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Stage de survie niveau 1, Carrure 4, Premiers secours 6+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

ROBINSON CRUSOE : en situation de détresse (et quel que soit le milieu) le personnage sait comment signaler au mieux sa position. Toute personne qui tente de le retrouver obtient 2 ds supplémentaires lors de ses jets de Perception (simples ou assistés par du matériel électronique).

◎ STAGE DE SURVIE NIVEAU 3 - « Predator »

On ne rigole plus. Ce stage est organisé par l'armée et dure une semaine complète. Une semaine durant laquelle le personnage se retrouve seul, dans un périmètre défini, avec une série de missions à remplir. Il a une radio dont il ne peut se servir qu'en cas de grand danger mais dont l'utilisation invalide le stage. Durant la mission, il sera pourchassé par ses entraîneurs qui

tireront au paint ball. Ce stage est spécifique à chaque milieu. Il est possible de le suivre à plusieurs reprises de manière à se spécialiser à chaque fois dans un milieu différent (haute montagne, mer, étendues arctiques, désert forêt...).

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Stage de survie niveau 2, Perception 4, Sang-froid 4, Premiers secours 5+

Possibilité de cumul : oui

Bonus : -

Capacité spéciale :

JEREMIAH JOHNSON [milieu spécifique] : lorsqu'il se trouve dans son milieu de prédilection et qu'il fait un jet d'une compétence apparaissant dans la liste suivante : Athlétisme, Discretion, Instinct de fil, Scène de crime, le personnage transforme un de ses ds en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il rajoutera de cette manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité spéciale).

2. Les frontières au cas par cas

Bon. Avec ça, vous avez les bases. Vous savez comment la machine fonctionne théoriquement. À présent, quand vous aurez fini de soigner vos coups de soleil, on file dans la salle des cartes et je vous fais un rapide topo sur nos voisins plus ou moins lointains. Là, on parle plus képis. On va plutôt parler de notre gibier... ou de nos prédateurs parfois aussi.

2.1. Les frontières avec l'Union

« Oui. Je répète, je demande votre aide. Comment ça je me démerde ! Avant la sécession j'ai sauvé ta peau connard ! Comment ça j'avais pas à choisir le camp des pédés de Califor... Allô ! Allô ! »

La frontière avec l'Union a évolué considérablement depuis un an puisque le Nevada intègre la république de Californie en 2029 augmentant de plus de 50% la surface totale du jeune pays. Pour le moment, si l'Union et la République sont tombées sur un accord de principe (surtout pour régler le problème que posait Las Vegas), dans les faits, le Nevada est toujours sous le contrôle de l'Union. On distingue trois sections quand on évoque la frontière avec l'Union. La rivière Colorado, la diagonale du Nevada et enfin la Safe Line avec l'Oregon. Trois problèmes différents sous la responsabilité du directeur Libertad mais qui relèvent souvent de la diplomatie ou de l'armée.

L'ARIZONA

Cette frontière naturelle est la plus simple à repérer. La rivière Colorado est large sur toute la longueur, parfois même au point de se transformer en lac (lac Havasu). De

L'autre côté de l'eau, on entre dans l'état du Grand Canyon, le pays des cow-boys, des indiens, du cuivre et de l'industrie frontalière (les *maquilladoras* détaillées dans le chapitre du Mexique). Ici, on se moque un peu des décisions de Washington DC par contre on se méfie de ces « pédés de drogués » de Californie.

Les marchandises qui transitent sont issues de l'agroalimentaire, de la technologie made in Phoenix et quelques travailleurs mexicains qui veulent éviter la frontière sud, plus surveillée.

Les bases militaires bien présentes de part et d'autre (autour de Yuma) empêchent toute tentative de conflit. Pourtant la surveillance est constante. En effet, des gangs constitués d'indiens des réserves (qui ne se considèrent ni membres de l'Union, ni Californiens), passent toutes sortes de marchandises, profitant de leur excellente connaissance de la région. Le directeur des douanes a tenté d'en recruter quelques-uns pour finir par les retrouver, scalpés, un mois plus tard dans le désert. Les gangs indiens ne font jamais dans le détail et sont encore plus cruels lorsqu'ils tombent sur des passeurs mexicains. Actuellement la police locale (certifiée et qui considère les réserves comme des bidonvilles où il ne faut pas traîner), a recensé trois gangs (ou tribus).

Les Mineurs de Stone Cabine (côté Arizona) qui descendent sur Yuma en moto cross pour rançonner les passeurs. Violents, expéditifs, ils ont choisi un cheval en feu comme symbole. Ils immolent souvent leurs victimes et enlèvent parfois des prostitués qui ne ressortent jamais des mines. Les proxénètes ne font rien non plus pour aller les chercher. Nombre présumé : une centaine, agressivité 3, ressources 1.

Les Waters se cachent dans les dunes de sable au pied des Riverside Mounts, non loin de Rice. Exilés de la réserve de Colorado River, ils vivent en rançonnant les responsables techniques de l'aqueduc partant de Parker Dam et filant au sud de Riverside. Les directeurs comme les ouvriers les craignent et versent 25% de leur salaire en échange de la paix. Pour le moment, aucune autorité n'est au courant et le racket se passe sans heurts. Les Waters se déplacent en 4x4 et manient les explosifs (qu'ils récupèrent dans des bases secrètes abandonnées par l'Union). Ces stocks d'armes n'apparaîtront jamais dans la rue car les indiens les conservent pour leur grande guerre d'indépendance. Nombre présumé : une trentaine, agressivité 1, ressources 2.

Les Mounts' Boys sont des indiens Mohaves vivant exactement aux frontières Nevada/Arizona/Californie, du côté de Needles. Encore plus que les autres, ils ne reconnaissent aucune douane ni aucune autorité fédérale. En moto ou 4x4, ils écumant le parc national Mojave, dépouillant les touristes. Ils n'hésitent pas non plus à attaquer les camions sur l'A40 (et parfois sur l'A15). Nombre présumé : 20 à 30, agressivité : 2, ressources : 1.

Les trois points sensibles de la frontière sont l'A40 (poste de douane, vingt-cinq agents dirigés par le lieutenant Agnès Touraine), la 10 (poste de douane, vingt agents dirigés par le capitaine Oursbourn) et la route nationale 62 (poste de douane, dix agents, dirigés pas le capitaine Oursbourn aussi). La 8 dépend de la section sud et la 15 n'est plus surveillée (elle file à Las Vegas). Le taux de mortalité est faible : 1 homme noyé depuis l'installation. Le taux de criminalité aussi.

LA DIAGONALE DU NEVADA

Partant du mont Manchester, obliquant vers le nord au lac Tahoe et rejoignant la Safe Line au mont Bidwell, cette ligne qui ne respecte rien de la topographie est un casse-tête pour le directeur Libertad. En effet, depuis 2029, le Nevada a rejoint la république de Californie. Donc il n'y a plus besoin de frontière. Le hic, c'est que le Nevada (qui ne se résume pas à Las Vegas) traîne les pieds pour s'harmoniser avec la Californie. Du coup, malgré les accords avec l'Union, il n'y a aucune douane présente aux frontières de l'Oregon, de l'Idaho et de l'Utah. On comprend pourquoi les postes de douane de la diagonale sont toujours en place. Le déplacement de l'autorité californienne vers l'est est aussi appelé la Conquête de l'Est. Si vous êtes meneur de jeu, reportez-vous au scénario *Staying Alive* pour en savoir plus à propos de cette conquête.

Il y a peu d'activité autre que touristique sur la diagonale. Déserts (la Vallée de la Mort), parcs nationaux (les fameux séquoias géants), les canyons dignes des westerns et les zones montagneuses qui attirent les randonneurs comme les skieurs. D'ailleurs plus on s'approche de Reno, puis plus on remonte vers l'Oregon, plus les routes sont petites, dangereuses et souvent fermées l'hiver (sauf l'A80).

La criminalité, elle, est de deux natures. Les bandits de grand chemin qui dépouillent les touristes venus du monde entier et les mafias de Reno qui trafiquent sur une frontière qui théoriquement n'existe plus mais dont les douanes sont encore actives.

Les bandits de grand chemin (malgré un nom sympathique) rôdent le long de la douane, abusant de la passivité (complicité) de la police de l'Union qui ne les interpellent pas. En effet, pour eux, ce n'est plus leur problème. Mais d'un autre côté, ils rechignent à laisser les Californiens intervenir. Personne ne souhaitant déclarer une guerre, les dossiers sont enterrés et les malfaits ont la belle vie. Et ils en profitent. Quand ils ne pratiquent pas le kidnapping sur les touristes, il leur arrive, juste pour s'amuser, de prendre en chasse les plus isolés. Ensuite, suivant leur humeur, ils les tuent de suite ou se divertissent un peu avant. Les grandes forêts du Tahoe résonnent encore des hurlements des malheureux, tout comme celle du Modoc.



LA RÉSERVE DU NEVADA

Actuellement, de nombreuses tribus indiennes convergent vers le Nevada et prennent peu à peu possession du désert. Une réserve qui couvre 50% du Nevada a été créée par l'Union, ce qui lui donne une raison de plus de se débarrasser de ce bout de caillou. Actuellement Sacramento est plus préoccupé par son problème de Conquête de l'Est que par la question indienne. Par contre, il est certain que les Amérindiens ne vont rien faire pour s'intégrer au contraire.



Les mafias de Reno (la petite Las Vegas) sont puissantes et, en quelques années, ont profité de la présence des douanes à quelques kilomètres. C'est un petit cartel de camionneurs polonais qui a le commerce le plus florissant actuellement puisqu'il fait passer en Californie des « travailleuses » nocturnes pour les maisons closes clandestines. Venues de tous les pays, elles sont « formatées » et éduquées avant d'être éparpillées dans tous les bouges de Californie. Les frères Ivanovsky assurent à leur clientèle non seulement la discrétion mais en plus la bonne santé des filles. Ce qu'elles deviennent n'est pas leur problème (ils savent qu'un de leurs clients de Sacramento organise des séances de *Live Feeding* humain mais ils s'en moquent : il consomme plus, c'est l'important). La chute de la douane les arrange d'un côté, mais l'arrivée d'une police plus vigilante les effraie (ils devraient fermer leur « maison de dressage »).

Les autres malfrats se contentent de racketter les nombreux casinos du petit Vegas où les cops n'ont pas encore le droit de mettre les pieds. Les mauvais perdants, les gros gagnants, les contrôleurs tatillons et ceux qui posent des problèmes en général se retrouvent rapidement dans le caniveau, la tête de travers. Reno et Carson City sont deux villes typiquement du Grand Ouest où le revolver est le meilleur ami de l'homme et où la police locale ferme les yeux sur les duels (s'ils respectent les formes classiques du western).

Les mafias de Reno font partie des groupes de pression qui ne désirent pas voir le Nevada passer trop rapidement sous le giron californien.

LA ZONE 51

La « Zone 51 » fait partie d'une base militaire à accès restreint située près de Groom Dry Lake, au Nevada. Les UFOlogues californiens sont persuadés qu'elle est utilisée pour dissimuler des extraterrestres. Les plus conspirationnistes pensent aussi que si le rattachement total de l'État à la République est si lent, c'est que l'Union se donne le temps de tout évacuer et nettoyer avant l'ouverture des frontières. Preuve qu'il y a quelque chose. Plus sérieusement, il n'est pas impossible que la Zone 51 ne soit qu'une décharge de rejets toxiques illégale et polluante. Quoi qu'il en soit, les militaires de l'Union quittant le Nevada font la politique de la terre brûlée et détruisent toutes les bases (et il y en a beaucoup) à coup de roquettes (bon entraînement). Maintenant, la Zone 51 cache-t-elle plus que quelques bidons ? Bonne question.

LA SAFE LINE

La Safe Line est une ligne qui part de Pelican Beach pour s'arrêter au mont Bidwell. En théorie elle devrait s'arrêter au-dessus des mines de Delano, dans le nord-est du Nevada mais comme cet État, dans les faits, traîne des pieds pour céder son autorité (surtout Reno), les responsables ne tiennent compte que de la frontière avec l'Oregon. Les pourparlers avec l'Idaho n'ont pas encore commencé pour régler l'aspect administratif de la frontière. Des trafics de pommes de terre (première ressource agricole de ce trou paumé) sont à craindre.

Les enjeux et les tensions autour de la Safe Line en font un lieu d'enquête ultra sensible. L'armée se considère ici en état de siège (des deux côtés de la ligne) et les boys de l'Union comme de la République jouent à cache-cache en tirant avec des balles réelles. Les bavures sont rares et souvent étouffées. Il n'y a pas que les crétiens congénitaux locaux (voir encadré) qui tirent le pigeon dans le coin.

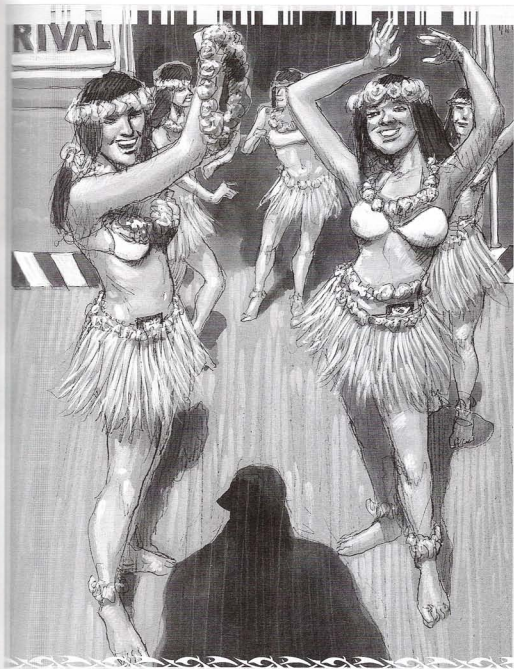
LA FAMILLE LAPORTE

Ces braves gens vivent dans une vallée forestière reculée au nord d'Alturas, non loin du Goose Lake (Modoc, sur la carte générale). Ils sont six, la mère, le père, le grand-père, la fille et les jumeaux et sont tous plus ou moins dégénérés. Caricature de la famille d'équarisseurs de massacre à la tronçonneuse, ils rôdent dans la forêt en quête d'un mauvais coup (voler dans une voiture laissée sans surveillance, espionner les galipettes des jeunes qui s'isolent dans un fourré, tuer quelques poules et poser des collets). Le père et les jumeaux partent parfois à la chasse le long de l'A395, non loin de Pine Creek (un petit poste frontière). Ils attendent sur les aires de repos et enlèvent les voyageurs isolés. Ils s'amusent avec (en présence de toute la famille), les tuent et coulent leur voiture dans le lac voisin. Actuellement, il y a dix voitures qui rouillent avec leurs occupants dans le Goose Lake. Seul un gamin a survécu à ces massacres en se faisant passer pour mort. Il est actuellement à Reno, dans un asile psychiatrique de l'Union (à l'ancienne) et n'a plus parlé depuis le drame. Quand l'établissement passera sous la direction des services sociaux de la Californie, le dossier sera ouvert pour savoir qui est le gamin et comment il est arrivé là.

Le problème que rencontre la douane sur le poste frontière de Hilt (au nord d'Yreka) c'est, justement, l'absence de frontière. L'Union fait preuve d'un tel laxisme à ses douanes que c'est la république de Californie qui doit faire le travail des deux. La politique de l'Union est simple : si des déchets peuvent quitter notre pays pour se déverser chez eux, c'est tant mieux. La formule est à prendre au propre comme au figuré. Des camions contenant des déchets toxiques ont été interceptés à la douane à raison de deux en août 2030. Le LAPD a été, aidé des services sanitaires, mandaté pour savoir où ces camions devaient aller. Les chauffeurs, eux, devaient les livrer sur un parking et repartir en bus sans poser de question. Bien entendu, il est impossible de savoir d'où ils venaient. Sacramento en a référé à Washington DC qui n'a rien répondu (et qui s'en moque). Personne ne désirent un nouveau conflit.

Le second problème, c'est que malgré les deux États qui les séparent, la Californie et le Canada savent qu'un trafic de drogue transite par leur pays en provenance de l'Alaska (de Russie en fait). Quelques cops ont été envoyés dans le Nord et les premiers gardes montés arrivent au LAPD à la mi-septembre.

En ce qui concerne les relations entre le Canada et la Californie, reportez-vous à au dossier dans le scénario *Staying Alive*.



HAWAÏ

« Coordonnées : 21° de latitude nord, 157° de longitude ouest. Mesdames et messieurs, veuillez attacher vos ceintures. Nous nous trouvons actuellement à 8 000 mètres d'altitude, à 4 000 kilomètres de Californie et à 6 000 kilomètres du Japon. Si vous regardez par le hublot pendant la

descente, vous pourrez d'ores et déjà contempler les plages de sable noir ou blanc et les vagues majestueuses qui ont fait la réputation de notre destination. Comme vous pouvez le remarquer, un léger panache de fumée s'échappe de la plus grande île au sud-est. L'éruption est constante depuis près d'un demi-siècle. Des guides proposent toutefois des randonnées en totale sécurité près du lac de

lave Pu'u O'o, où des artisans taillent des ornements dans des morceaux de lave solidifiée mais encore chaude, que vous pourrez arborer, ou aller déposer sur les mausolées de la Côte Tronquée. Mesdames, messieurs, Hawai'i ni y koso! »

L'archipel d'Hawaï occupe à ce jour une superficie de 15 992 kilomètres carrés. L'archipel se développe suivant une mince ligne de points chauds nord-ouest / sud-est, ce qui explique la présence de nombreux volcans éteints ou en activité. Six îles principales constituent l'archipel : Hawaï, la plus grande au sud, puis en remontant vers le nord : Maui, Lanau'i, Molokai, O'ahu (qui accueille Honolulu et Pearl Harbor) et Kaua'i, mais l'ensemble s'étire sur 2 500 kilomètres vers le nord-est, jusqu'à l'atoll Kure.

Ces îles volcaniques profitent d'un climat subtropical. La moyenne des températures oscille entre 20 et 25 °C tout au long de l'année et les précipitations varient en fonction de l'altitude et de la situation au vent de ces îles, entre des caractéristiques tropicales humides et sèches. Les zones sous le vent du sud-ouest, très humides, sont couvertes d'une végétation exubérante et de quelques exploitations agricoles. De l'autre côté, le paysage se fait plus sec et aride. Du fait de la relative jeunesse des îles, l'érosion n'a pas encore adouci les modèles : les falaises, montagnes et flancs des volcans se révèlent souvent dénués de végétation dense. Les plus hauts sommets des îles dépassent les 4 000 mètres, à ces altitudes, l'air se fait plus rare, et la température chute de dix degrés ou plus. Par contre, l'ensoleillement toujours exceptionnel risque toujours de provoquer des insola-tions ou des coups de soleil sur toute personne non munie de protections adéquates (crème solaire, vêtements couvrants, lunettes). Les phénomènes climatiques les plus violents sont quelques tempêtes hivernales, au cours desquelles les vents atteignent parfois force 8-9 (pas de quoi effrayer un Breton)... Par contre, en altitude, les tempêtes de neige ne sont pas rares, même en plein été !



LA CÔTE TRONQUÉE

L'archipel a perdu 600 km² dans l'effondrement de la partie sud de l'île d'Hawaï, après une éruption du Kilauea (entrée en éruption en 1983 il ne s'est toujours pas arrêté), prévue grâce aux instruments antiques et détournés de l'observatoire de Mauna Kea. Les autorités se sont chargées d'évacuer les populations menacées sur l'île, à l'exception de quelques scientifiques désireux de parfaire leurs connaissances.

L'effondrement de la partie sud de l'île, le 17 mars 2016, est dû à l'explosion souterraine d'une chambre magmatique bouchée. Grâce aux prévisions des sismologues et volcanologues en attente de cet événement, et aux mesures prises par le gouvernement américain, l'effondrement n'a fait aucune victime civile, à part une cinquantaine de cameramen avides d'images fortes et de sportifs de l'extrême venus profiter de l'explosion et des courants aériens et marins en résultant, qui en deltaplane, en windsurf en VTT ou en boing-ball.

Tous les ans, des cérémonies sportives sont organisées pour célébrer l'anniversaire de l'effondrement, autour des mausolées écolos érigés par les familles et les admirateurs des chers disparus.

Entre les années 2000 et 2020, Hawaï a connu une forte progression démographique : sa population a plus que doublé, passant de 1,2 millions à 2,8 millions d'habitants, pour finalement diminuer dès le début des années 20, et se stabiliser vers 2025 autour de 2,6 millions d'individus. La mixité des populations déjà importante au siècle dernier a poursuivi son œuvre, et aujourd'hui en 2030, la majorité des jeunes habitants de l'île arborent une jolie peau cuivrée, résultant du bronzage et des mélanges. Bien sûr, il reste aussi un grand nombre de populations blanches, vieillissantes, issues d'Amérique continentale, d'Europe, d'Australie, et d'autres groupes ethniques moins enclins au mélange, c'est-à-dire les populations d'origine chinoise, coréenne et japonaise en particulier.

LES ÎLES

Oahu est l'île principale. En tant que telle, elle abrite la plus grande ville (Honolulu) et l'aéroport international de l'archipel, ainsi que les instances gouvernementales. Tout le monde connaît de réputation sa plage de Waikiki et de Diamond Head, une petite arête volcanique escarpée et eseuillée à la pointe sud de l'île, trouvée comme un gruyère par les galeries d'un musée. Autre caractéristique marquante de l'île : les autorités couvrent d'un voile trouble les bidonvilles amassés autour de la capitale gouvernementale. Sur 1,6 million d'habitants estimés à Honolulu, la moitié vit dans ces favelas du paradis...

Hawaï est la plus grande des îles. Pas moins de cinq volcans ont contribué à son élévation. Elle présente de nombreux paysages naturels très déroutants : des plages de sable blanc, de sable noir, des forêts tropicales, des terres arides, des champs de lave figée et des sommets enneigés ! Elle accueille autant de lieux de détente (discothèques, clubs sportifs, plages privées) que des centres de recherche high tech (observatoires astronomiques, sismologiques, biologiques). Elle

constitue actuellement la deuxième destination privilégiée de l'archipel, de très nombreux touristes logés à Hilo, deuxième ville de l'archipel, appréciant de se recueillir sportivement ou spirituellement sur la Côte Tronquée.

Les paysages somptueux de Kauai, dressée comme une pointe vers le ciel, en ont souvent fait le cadre de tournages de films, de publicités, de clips. La pollution engendrée par les activités touristiques a forcé l'ancien gouvernement à en interdire l'accès à partir de 2023. Actuellement, plusieurs communautés d'anciens surfeurs squattent sur cette île et s'affrontent lors de compétitions sportives (VTT, canyoning, kayak, windsurf,...) parfois sanglants. Ces communautés ne sont pas connues pour leur tolérance à l'égard des intrus qu'elles pourchassent sauvagement, comme peuvent en témoigner certains touristes amochés.

NAMI TO KAZE SAMURAI (SAMURAI DE LA VAGUE ET DU VENT)

Nouvelle tendance des années 20 : les surf-samurai. Ce sont des *gaijin* qui vivent dans un style japonais, ritualisé, axé sur le sport extrême et la compétition (surf, funboard, cerf-volant, VTT descente, delta, hors bord, moto, etc.). Certains viennent à Hawaï pour vivre selon ce style (à Kauai essentiellement), tandis que d'autres viennent pour leurs vacances — séjours sportifs (sur Hawaï et Oahu principalement).

Les purs d'Oahu évitent au maximum le contact avec la civilisation. Au mieux, ils viennent à Honolulu par pirogues pour envoyer des lettres à leur famille et des vidéos à leurs potes du monde entier : au pire, ils viennent juste voler quelques planches ou du matos quand le leur casse. Les surf-samurai s'allient en clans, dirigés par un *daimyo*. Le plus connu des *daimyo* actuels est l'ancien champion de surf *Seija* (Saint) Kelly Slater. À 60 ans, il dirige désormais le Nami to Kaze, clan précurseur qui a inspiré tous les suivants.

Divers films et documentaires ont été consacrés aux surf-samurai, avec plus ou moins de bonheur. Dernièrement, quelques journalistes indépendants ont disparu lors d'un reportage sur Kauai. Les autorités de l'archipel n'ont encore effectué aucune recherche, mais des bruits de couloir au LA Post semblent indiquer que les rush du reportage sont parvenus jusqu'au continent. On raconte dans les locaux du journal online que des personnes d'origine asiatique oeuvrent comme conseillères de certains chefs de ces communautés, leur enseignant la sagesse et le mode de vie samurai. De plus, il paraîtrait que quelques clans de surf-samurai ne constituent qu'une façade pour des contrebandiers liés à la pègre japonaise... Dès que ces informations parviendront au LAPD, nul doute qu'une équipe de cops se verra offrir des vacances à Hawaï !

Maui, aussi connue sous le nom de Valley Island, destination de choix mais qui s'est laissée éclipser par manque de publicité, de reconnaissance et de caractéristiques particulières. Pourtant, c'est grâce à ce désintérêt relatif que Maui a gardé la fraîcheur qu'ont perdue ces conseurs. On assiste sur Maui à un revival enchanteur des traditions folkloriques du peuple hawaïen. La douceur de vivre existe encore à Maui, au son de l'ukulélé et des guitares à cordes métalliques, sous les colliers d'orchidées, et il semble qu'un mystérieux bienfaiteur ait décidé de la préserver, en rachetant progressivement tous les hôtels de l'île et en la fermant au tourisme.

Si une île de l'archipel possède un passé trouble, étrange, alors il s'agit bien de Molokai... Héritières d'un passé mystique (les légendes des dieux-poisons qui habitaient les arbres, la tombe de la déesse de la danse), diverses communautés religieuses s'y installèrent : prophètes hawaïens, protestants, et désormais Témoins de Jéhovah. Ces derniers, basés à Haïti, ont décidé de lancer une tête de pont vers le Pacifique et ont jeté leur dévolu sur Molokai. Ils habitent actuellement dans l'ancienne léproserie de l'île. D'aucuns murmurent qu'ils n'ont pas choisi cet emplacement (Hawaï, l'île, la léproserie ?) par hasard, et que leurs projets sont loin d'être aussi désintéressés que leurs opuscules le prétendent...

Les plus petites îles, Lana'i, Kahoolawe et Niihau, ne représentent que des extensions d'Oahu et d'Hawaï. Entre petits ports de pêche et complexes hôteliers gigantesques, entre tradition factice et modernité déshumanisée, entre mensonge et autosatisfaction... Ces condominiums de bungalows proposent aux multinationales d'accueillir leurs cadres supérieurs et leurs petites familles pour des vacances sport ou farniente, sans se préoccuper d'Honolulu ni de ses marées de miséreux. La Californie attend, la bave au lèvre, les offres publiques d'achat de ces îles par un ou plusieurs consortiums, qui pour l'instant se contentent de payer des impôts exorbitants au gouvernement local.

Toutes les autres îles minuscules qui s'étalent vers le nord-ouest, dont la postérité ne retiendra jamais le nom, accueillent une faune bizarre et variée, depuis de petites communautés indigènes à des rassemblements de néo-hippies, des bases militaires secrètes (californiennes, américaines, russes ou dont les liens restent encore à déterminer), des ports de contrebande japonais habilement dissimulés, des vestiges de civilisations disparues depuis plusieurs millénaires ou des avant-postes rigéliens, bientôt prêts à lancer l'invasion de la Terre... L'on dit que certaines îles sont

même restées vierges, et qu'elles abritent une flore et une faune encore intactes, prêtes à se faire décrire par le troisième millénaire...

ÉCONOMIE POLITIQUE

Avant les années 2020, l'île vivait principalement du tourisme, mais la récession économique mondiale, la *favelisation* d'Honolulu et des autres villes, la pollution et les aléas de la mode touristique étant ce qu'ils sont, cette manne s'est tarie. L'île a survécu en restructurant son économie : en développant son agriculture (ananas, canne à sucre et surtout algues, poissons et fruits de mer), en retravaillant son image de destination exotique et touristique exceptionnelle, et en passant des pactes interdits...

Un peu d'histoire contemporaine

Malgré (ou peut-être à cause de) l'immobilisme des anciens organes gouvernementaux des États-Unis, le paysage politique de Hawaï s'est dégradé au fil des années. La forme antique de gouvernement anglo-saxon a démontré son inefficacité à s'occuper d'un simple archipel : la gestion des infrastructures, des transports, et de la population s'est rapidement avérée être une difficulté insurmontable, du fait de l'afflux constant de touristes, mais surtout du fait de l'installation définitive d'un nombre croissant de personnes. À côté de clients riches et aisés, toute une frange de miséreux s'est développée, tentant de grappiller les miettes d'un rêve américain saveur vahiné.

Le problème s'est révélé au yeux du grand public après une série d'émeutes et de pillages de grands hôtels en 2007 par des populations ethniques pauvres et mélangées (Philippines, Chinois, Américains et Noir-Américains). Suite à ces événements, le gouvernement de Hawaï prit bien garde de cloisonner ses activités, s'inspirant du modèle bien rodé et éminemment efficace des pays touristiques sous-développés du début du millénaire (Vietnam, Venezuela, Éthiopie, Madagascar,...) : on parque les touristes friqués du côté joliment peint d'une barrière, où tout est *trendy*, pastel, cool et on parque les pauvres de l'autre côté de la même barrière, sans aucun contact possible entre les deux. L'indigence de ces pauvres, bien tenus à l'écart d'un rêve inaccessible, ne vient pas gâcher les vacances des riches. Avec les années, cette tendance s'est aggravée, mais la méthode s'est révélée efficace, vu que la fréquentation des îles a toujours progressé jusqu'à 2026.

Pour endiguer (quand même un peu) la progression de la pauvreté, le gouvernement décida de mettre les masses désœuvrées au travail. De nombreuses pêcheries lourdes s'installèrent dans les îles, afin d'emporter une portion des masses inoccupées,

mais les bateaux rachetés au rabais à l'ancienne flottille japonaise dépeuplèrent rapidement les eaux hawaïennes, les polluèrent et surtout ne fournirent du travail qu'à une bonne cinquantaine de milliers de personnes, au lieu du triple estimé par les économistes gouvernementaux. De nombreux armateurs et conseillers techniques nippons accompagnèrent les navires de pêche, s'installèrent à Hawaï et y retrouvèrent des compatriotes. Dans leurs bâtisses high-tech, quelques vieux tatoués commencèrent à parler gros sous et à prévoir un autre futur pour l'archipel, que celui tout tracé de destination préférée des Américains. C'est vers 2025 que quelques quais discrets poussent sur des îlots reculés et presque inhabités ; vedettes, frégates, hors-bord commencent à sillonner l'archipel dans toutes ses dimensions, et les fins observateurs de remarquer la quantité d'Asiatiques en costume et lunettes noires à bord.

New Deal

Vers 2020, la moitié de la population des îles vivait déjà en dessous du seuil de pauvreté, mais une grande partie de ces indigents bénéficiait toujours (hélas, ont pu soupier les perdants des élections gouvernementales) du droit de vote.

Ce fut ainsi qu'un parti improbable de surfeurs, appelé *Hawaian Rebirth*, prit le pouvoir mi-2024. À sa tête, Howard « Rip » Woolagong, qui présentait des qualités importantes aux yeux de ses partisans : gay (lire : sensible), d'origine australienne (lire : pas Américain), surfeur (lire : concerné par les problèmes d'inégalité sociale et de pollution). Bien sûr, et malheureusement, toute la bonne volonté du monde ne suffit pas pour diriger le délabrement... Rip et son État-major se révélèrent incapables d'endiguer la paupérisation de l'archipel, mais comme ils ne sont pas plus inefficaces que d'autres, au final, son parti a été réélu tous les deux ans et Rip est resté au poste de gouverneur.

Hawaï surnageait toujours grâce à la manne touristique, mais Rip décida d'assurer d'autres ressources, sentant bien que le vent ne tarderait pas à tourner, vu le doigt accusateur que tendait l'Amérique conservatrice vers son gouvernement et la saleté des eaux que même les touristes bouddaient désormais (les poissons, malins, les ayant quittées depuis longtemps). Son gouvernement décida donc de favoriser certaines cultures déjà présentes sur l'archipel : ananas, canne à sucre, mangue, papaye, goyave, noix de coco, tout en privilégiant l'aspect authentique et terroir : toutes ces cultures devaient rester bio. Pour affirmer cette politique écolo, Rip décida de plusieurs mesures protectrices de l'environnement : favoriser l'implantation d'entreprises respectueuses de la nature, impôts augmentés ou amendes pour les pollueurs, partenariats avec les centres de recherches en écologie, zones particulières (privées)

réservees aux sports nautiques mécaniques, et des peines de travaux d'intérêts généraux pour les cochons ordinaires...



FERME SOUS-MARINE

Le début des années 20 marque aussi les prémices de la colonisation des fonds marins par l'homme. À quelques encablures d'Hawaï, une station de recherche et de production repose à cent cinquante mètres de profondeur. Bien moins grande que l'oracologie de LA ou celle de Thulé, elle s'est installée en 2023 au nord de l'île de Kaua'i. Accrochée à un vaste surplomb du flanc du volcan, qui plonge vers les abîmes, une trentaine de chercheurs et techniciens y vivent en permanence.

Les premières études de la station concernaient en vrac les écosystèmes marins autarciques, les fusions macroplancton/micronecton, et les protocoles de production automatisée en environnement sous-marin. La directrice de la station, Natalia Dease-Arth, en plus d'une grande scientifique, s'est aussi avérée être une gestionnaire exceptionnelle : elle a décidé de mettre en application immédiate les découvertes sur les améliorations de rendement. La petite station de recherche s'est progressivement transformée en grande pôle-forme de production pharmaceutique et alimentaire, d'algues, de poissons et de crustacés. Aujourd'hui, grâce aux ventes des nombreux brevets, la station est très bénéficiaire. Entièrement automatisée, son effectif minimal n'est que de cinq personnes : le chef de station (pour les prises de décisions et responsabilités), un biologiste, un technicien, un plongeur et un pilote. Trois sous-marins sont toujours accrochés à la station et servent pour les trajets du personnel et les manipulations de grosses charges. Les productions de la ferme sont envoyées jusqu'à la surface par un système de containers, bouées et ballasts : les containers sont remplis à ras bord, puis les ballasts gonflés pour les ramener à la surface en suivant un simple câble. À la surface, quatre gigantesques bouées oranges signalent l'emplacement de laire de chargement. Depuis deux ans, la station bénéficie de dons impressionnants de bienfaiteurs japonais pour diriger ses recherches vers la lutte anti-pollution, en particulier sur l'archipel. De nombreux systèmes sont à l'étude, dont le plus sérieux vise à créer une conduite souterraine traversant la lithosphère jusqu'au manteau de lave où rejeter les matériaux polluants, qui se désintègreraient sous la pression et la température. Il est clair que de grands intérêts sont ici en jeu et de nombreux habitants de la station émettent des hypothèses sur les liens de ces « mystérieux » bienfaiteurs avec les yakusa. Comme certains travaillent sans vérifier l'origine des fonds perçus, comme d'autres s'intéressent plus à l'éthique, des problèmes risquent bientôt de toucher la petite communauté...

Howard Woolagong rencontre maintes difficultés depuis son arrivée au pouvoir, autant pour gérer la crise sociale qui secoue l'île que pour renflouer les coffres de son gouvernement. Pour favoriser l'emploi et réduire la pauvreté généralisée, il a décidé de favoriser l'agriculture, de préserver l'environnement et de rétablir les flux touristiques.

Les crédits déployés à cet effet ont été pris sur ceux de la police ; réduites à leur minimum, les forces de l'ordre ne servent plus qu'à guider les touristes et à les empêcher d'accéder aux zones dangereuses, à attendre les plaintes des victimes de pickpockets, à distribuer des amendes aux petits pollueurs de la voie publique, à picoler la liqueur de coco locale sous prétexte de vérifier la licence des bars et à fermer les yeux sur les activités de la pègre. Cette pègre, d'origine japonaise, se charge d'ailleurs de préserver la tranquillité des lieux, suivant les méthodes bien connues : chantage, extorsion, protection. Les rues de Honolulu sont sûres, du moment que l'on ne s'égare pas vers les bidonvilles. Les yakusa hawaïens accomplissent réellement le travail des policiers du cru et ceci n'est un secret pour aucun habitant de l'île.

Cette coopération officieuse entre mafia et police permet ainsi à de nombreux agents *boryokudan* (synonyme de yakusa) d'infiltrer de plus hauts échelons dans le gouvernement, et d'inciter le Département du procureur général (branche judiciaire du gouvernement, dont le nom est une survivance des USA) à fermer les yeux sur certaines pratiques absolument illégales. Entre autres, les douanes de Hawaï ferment généralement les yeux sur les rares découvertes provenant du Japon ou convoyées par des japonais, à part quand sont présents des officiels de l'Hydra spécialement détachés du continent. Pour ces cas précis, des douaniers corrompus ont orchestré avec la pègre des simulations de saisies, destinées à détourner l'attention des vrais trafics...

Dans les hautes sphères financières et politiques, certains riches particuliers acceptent d'aider le gouvernement en échange d'avantages sur leurs affaires : vingt enquêteurs de la Financial Crime Division trouvaient dans les contrats de ventes et de locations suffisamment de malversations pour les occuper à plein temps pendant cinq ans. Un flic observateur de la FCD pourrait remarquer que, depuis plusieurs décennies, les propriétaires des hôtels et des restaurants haut de gamme viennent du pays du soleil levant, et qu'ils attirent aussi les touristes de cette partie du monde. Étant donné que la clientèle américaine friquée s'est fait rare après l'indépendance de l'archipel, l'avisé gouvernement a accepté avec joie les bons yen, sans trop veiller à qui les amenait.



PEARL HARBOR

Suite à l'indépendance de la Californie en 2026 et au rattachement d'Hawaï au nouvel État, la politique de dénigrement politique, économique et culturel des États-Unis a fini par décourager les derniers touristes...

Petit à petit, les crédits de l'île diminuent et sa dette augmente. En 2028, des investisseurs se présentent et rachètent Pearl Harbor pour y créer un grand parc d'attractions commémoratif. Soucieux de renflouer les caisses de l'île, qui ne reçoit pas grand soutien de la Californie (elle a assez de ses propres problèmes), attentif à l'argumentation des emplois que créera la construction et l'adaptation des structures existantes, ainsi que son fonctionnement, Rip accepte. Les États-Unis s'indignent, mais le gouverneur de l'archipel leur répond par un mépris aussi flagrant que leurs incitations anti-touristiques. Les protestations américaines sont nombreuses, mais finalement ni les USA ni la Californie n'ont envie de s'engager dans un conflit pour un monument commémoratif d'un massacre...

Sont prévus d'immenses toboggans, des piscines à vogue, des plongeurs : des tours d'escalade, de bungee, des tyroliennes, des spectacles d'animaux (otaries, orques, dauphins...) plus ou moins modifiés génétiquement ou cybernétiquement, des circuits de jet-ski, ski nautique et hors-bord dans la baie. Les casernes sont transformées en hôtels luxueux et boutiques immenses. Des zones de *laserquest* sont prévues à la fois sur terre et sous l'eau, dans les épaves des bateaux coulés en 1941. Des salles d'immersion historique viennent satisfaire les rares érudits... Le chantier commencé mi-2028 doit durer jusqu'en 2032. De nombreux locaux ont la chance d'y avoir trouvé un travail et beaucoup prospectent déjà pour des promesses d'emploi dans le futur parc d'attractions.

Pour l'instant, nul n'a vérifié en profondeur qui se trouve derrière les promoteurs. Si quiconque apprenait que les acheteurs sont en fait, derrière 8 sociétés écrans, hommes de paille et prête-noms, de grands patrons japonais, nul doute le monde se gausserait des États-Unis, cette nation si fière qui revend ses monuments aux morts à ses propres assassins...

INFILTRATION JAPONAISE

(POUR LE MJ UNIQUEMENT)

Comme vous avez pu le remarquer tout du long de cette description, la mafia japonaise s'intéresse énormément à Hawaï. De par sa position privilégiée, en plein milieu du Pacifique, pile poil entre le Japon et la Californie, les dirigeants yakuza et quelques politiciens nippons corrompus ont décidé dès la fin du XIX^e siècle de s'emparer de l'archipel, économiquement, politiquement et culturellement.

Tout d'abord un peu d'histoire : après la défaite du Japon durant la seconde guerre mondiale, de nombreux ressortissants nippons décident de quitter le Japon envahi par la culture chewing-gum et pop-corn, pour s'exiler vers Hawaï et y vivre en s'ouvrant au monde extérieur (comprendre occidental). Mais ces communautés nipponnes ne s'intègrent jamais : leurs compatriotes restés au pays profitent de ces exilés pour habituer les Américains à leurs traditions séculaires : les sushi, le sumo, les appareils photo et les yakuza. Après une progression lente et mesurée à l'image de la philosophie orientale, l'assimilation d'Hawaï atteint désormais sa phase finale.

Aujourd'hui, les *boryokudan* se servent de Hawaï comme passerelle entre leurs îles et l'Amérique. Comme indiqué précédemment, ils ont nagayé l'industrie de pêche et portuaire, soudoyé le gouvernement, acheté certaines fidélités, investi certains repaires discrets, et assuré leurs opérations de blanchiment d'argent (en particulier grâce au chantier et au futur parc d'attractions de Pearl Harbor). De plus, comme une sorte de revanche sur les États-Unis après la WWII, la culture japonaise commence à phagocytter la culture américaine, dans tous les aspects de la vie de l'archipel : augmentation du tourisme, du nombre d'hôtels, de restaurants, de magasins japonais, importation de biens de consommation japonais (moteurs et véhicules, matériel holoïd, hi-fi, bornes darcades holoïd, etc.) et développement de leurs arts et de leur façon de vivre.

2.2. Frontière Mexique

« Tu te souviens d'avant la sécession ? Je suis pas mécontent de plus foutre les pieds à Yuma. Il paraît qu'ils tirent sur les clandestins du côté d'El Paso. Non non je rigole pas, c'est Tom qui m'a dit. Ouais. Lui, il regrette maintenant. Ils sont devenus dingues dans l'Union. »

Deux cent vingt-six km de frontière avec le Mexique et plus précisément avec la Baja California Norte, c'est-à-dire dix fois moins qu'avant la sécession et pourtant on ne peut pas dire que la situation sur la ligne mexicaine se soit améliorée. En 2026 le Mexique normalise d'emblée

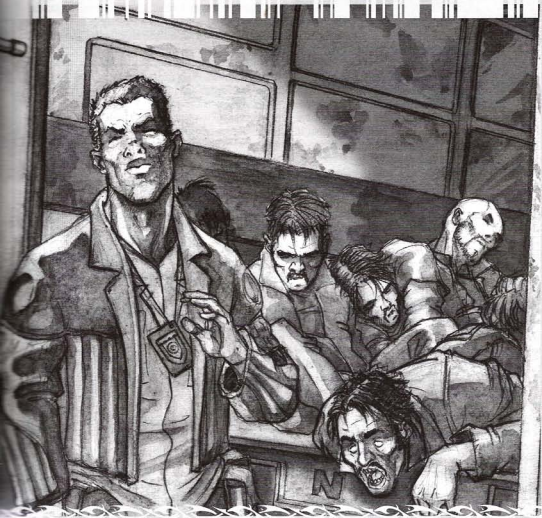
ses relations avec l'Union et la république de Californie. Sa présidente actuelle,  Emmanuelle Donaldo Colosio Murrieta  (petite fille du politicien assassiné en 1994) est une mestiza d'une quarantaine d'années est la terreur des diplomates du continent Nord. Elle n'a jamais pardonné à ses voisins leur abandon pendant les guerres d'Amérique du Sud et lorsque le Mexique a été touché récemment par la muerte del oro. Les médicaments capables d'enrayer l'épidémie sont fabriqués dans les usines californiennes implantées au Mexique... sans que jamais le Mexique n'en profite. Idem avec l'Union. « La Murrieta » est respectée dans son pays même si elle a déjà échappé à deux tentatives d'assassinats (dont une venait soit de la Californie, soit de

L'Union, l'enquête est en cours). Avec plus de 160 000 000 d'âmes dont les deux tiers sont concentrés le long de la frontière (et le tiers restant autour de Mexico City), le gouvernement doit faire face à une crise sanitaire qui prend de l'importance, une instabilité politique forte, les trafiquants qui installent des aéroports cachés en pleine Sierra Madre et une dépendance économique impossible à assumer vis-à-vis des frères ennemis du Nord. Au sud, le Guatemala charrie tous les jours son lot de réfugiés malades et par les mers, tous les trafiquants profitent du manque de moyens de la police mexicaine (voir l'encadré). Quelques économistes évoquent actuellement ce pays en parlant des favellas de LA. Ils donnent une année au plus à Emmanuelle Donald Colosio Murrieta avant de tomber sous les balles d'un mouvement révolutionnaire quelconque. Et malgré les relations tendues qu'elle entretient avec la Californie et l'Union, ni l'une ni l'autre ne souhaitent assister à un coup d'État. En effet, les enjeux au niveau de la frontière sont triples : économiques, sécuritaires et sanitaires.



LES GANGS MARINS

Pour passer des marchandises illégales, toutes les solutions sont bonnes mais les plus pratiques (et rapides) restent le sol et l'air. L'air est réservé aux cartels capables d'installer des systèmes de brouillage sur leurs avions. C'est rapide mais oblige à aménager des aéroports clandestins au Mexique (c'est déjà le cas) et en Californie (les cops les cherchent toujours). Les hydravions sont une solution élégante au problème et ont été adoptés par quelques passeurs. Le sol permet de transporter de gros chargements encore plus discrètement (en se noyant dans la foule) et pour le moment ce sont les Russes qui utilisent le plus cette technique. L'eau est pratique car il suffit d'entrer dans les eaux internationales (même si les douanes californiennes



les transgressent parfois) et remonter vers le nord avant de revenir vers les terres. Lent, ce moyen de transport a l'avantage d'être assez dur à contrôler dans les faits (ardu de trouver les 500 kg de drogue au milieu de 200 000 tonnes de fœul).

Reste pour la douane le problème des gangs marins. Partant de Tijuana, ces pirates mexicains remontent en flottilles et s'en prennent aux navires de commerce ou de plaisance en les abordant et en les coulant rapidement (avec leurs passagers). Le gang des Flamingo, le plus recherché de Californie, n'hésite pas à passer par la planche tous les passagers (comme des pirates) après avoir attiré les squalos les plus dangereux. Pour effrayer les autres gangs, ils filment le tout (surtout quand il s'agit de la mère ou de la copine d'un chef de gang qu'ils viennent dévaliser) et distribuent le CD vidéo à la concurrence. Ces *snuffs* « publicitaires » sont vendus une fortune en Californie. Nombre présumé : 40 (quinze bâtiments de tailles diverses), agressivité : 3 ressources 2.

2.2.1. Les maquilladoras

« La World Company ? C'est quoi ? »

Le trésor mexicain se trouve à la frontière, les États-Unis le savaient bien. Dès les années 70, ils implantèrent des manufactures (de Ciudad Juárez puis d'est en ouest). Main-d'œuvre bon marché et motivée, pas de syndicat, pas de taxe et en prime l'impression d'aider « ces malheureux ». Dans les faits, c'est de l'esclavagisme pur et simple. En 2030, cette zone industrielle joint les deux mers et s'élargit un peu plus chaque année. On estime que 25% de la population n'a pas l'âge légal pour travailler, c'est-à-dire 14 ans. Les journées sont de onze heures, six jours sur sept (les équipent tournent) et le salaire moyen de 70% inférieur à celui d'un ouvrier américain faisant le même travail mais durant quatre heures de moins par jour.

Les usines sont, en 2030, diversifiées (pétrochimie, agroalimentaire, électronique, raffinage, pharmaceutique, manufacture automobile, chaussures Adinike, etc.) et ont pollué le sol, l'air et l'eau (les fleuves entre l'Union et le Mexique ainsi que la mer). Il arrive même que les pics de pollution soient tels qu'ils dépassent ceux de Mexico. Beaucoup de touristes ou de responsables d'Amérique du Nord mangent et vivent dans des bulles (réelles ou virtuelles) interdites aux autochtones. Le gob atteint tout et tous et la GP couvre toutes les usines en quelques mois. On estime à 45% le nombre de travailleurs qui ne passera pas les 50 ans révolus.

Cette *Dirty Belt* a failli exister au Canada mais seules les sociétés de service (comme les studios de cinéma) sont restés. Les Canadiens avaient les moyens de refuser un tel cadeau. Aujourd'hui, le Mexique ne peut plus se passer de ce poumon cancéreux. Sans les *maquillas* (l'autre nom des *maquilladoras*), le pays perd 80% de son PIB. D'un autre côté, ni l'Union, ni la Californie ne peuvent se passer de cette industrie à la fois pratique car proche et si simple pour leur conscience hypocrite (c'est pas chez

nous, c'est pas notre affaire). D'ailleurs, actuellement, les deux pays se battent pour récupérer sous leur coupe un maximum d'usines.

Le combat est à la fois diplomatique, économique et passe parfois par l'utilisation des gangs ou des révolutionnaires locaux (voir le chapitre suivant). Il ne faut pas sous-estimer cet aspect de la concurrence République/Union, sachant que ni l'une, ni l'autre ne sont des saintes. Tous les coups sont permis, y compris le meurtre, le chantage, les menaces. Des dossiers qui commencent à LA ou Washington DC trouvent leurs réponses dans ces bourbiers industriels.

Les gangs sont légions dans ces fabriques et se servent directement dans les usines en échange de leur « protection ». C'est la spécialité des Hijos Calientes qui squattent le village de Rancho de la Puerta au sud de Tecate (au milieu d'une zone industrielle en partie à l'abandon depuis cinq ans. Ces Amérindiens rançonnent principalement des manufactures automobiles en puisant dans les stocks. Ensuite, avec de faux papiers, ils passent la frontière et vont vendre les automobiles à San Diego. En général, ils « invitent » un membre de la famille du plus haut dirigeant de la fabrique à vivre avec eux (parfois même en allant le chercher à LA ou Frisco). S'ils n'obtiennent pas ce qu'ils veulent, ils envoient un enregistrement vidéo de la longue, très longue, exécution. Ensuite, ils tuent le responsable et sa famille (plus rapidement, pas de temps à perdre) et recommencent le chantage sur son remplaçant. Nombre estimé : 30, agressivité 3 (ou 4), ressources 2.

Une usine se fait menacer en moyenne par deux gangs (en fonction de son nombre de salariés). La situation des travailleurs des *maquillas* est assez proche de celle des fermiers dans le film *Les 7 mercenaires*. Ils ont peur et n'ont personne vers qui se tourner.



COLLABORATION HOULEUSE ET CÔTEUSE

Le police californienne collabore avec la police fédérale mexicaine complètement dépassée technologiquement et dont la réputation de violence n'est pas usurpée. De plus, la corruption avérée des services de police n'aide pas. Le directeur Libertad a prévu une caisse noire pour motiver les autorités des frontières à collaborer avec ses agents. Parfois ses hommes obtiennent de l'or par la menace (mais cela ne fonctionne pas toujours). Les douanes mexicaines ne font pas dans le détail avec les trafiquants et les obtiennent comme des chiens (ou coulent leurs embarcations au large). Le responsable actuel des douanes avec la Californie est le directeur général Cortez, un des pires adversaires du directeur Libertad puisque ce dernier a des preuves accablantes de sa culpabilité dans les meurtres de plus de trois cents personnes en dix ans. Les deux hommes se détestent plus que tout, ce qui aide pas vraiment. Un flic californien peut passer la frontière s'il a un ordre de

mission contresigné des deux directeurs (donc suite à des joutes diplomatiques), ce qui est rare. Ces missions sont vouées à l'échec puisque (sauf si ça l'arrange) Cortez préviendra toujours les contrevenants à temps. Il arrive aussi que, parfois, par hasard, un policier en civil passe la frontière « sans s'en rendre compte » et continue son enquête, officieusement sur le sol mexicain. Si cela devait arriver, cela serait aux risques et périls du policier. Actuellement, il n'existe aucun cadre de la police fédérale mexicaine qui soit incorruptible. Aucun.

Les règlements de comptes entre les bandes rivales (et la police) sont toujours sales. C'est un peu la différence qui l'y aurait entre un western et un western spaghetti. Torture, exécutions publiques, meurtre de toute une famille, pendaisons, amputations de membres, etc., les Mexicains ne font pas dans le détail. Très territoriaux, ils ne font aucun cadeau aux passeurs russes (même ceux qui payent pour leur tranquillité) ce qui agace prodigieusement la mafia qui n'arrive pas à s'allier avec un gang local. Certains informateurs prédisent que d'ici le début 2031 Tijuana va se transformer en champ de bataille si les Russes perdent encore des hommes et des biens. L'agressivité est un comportement obligatoire pour obtenir le respect auprès des ouvriers des maquiladoras. Aucun gang n'a un score inférieur à 3 en agressivité.

2.2.2. Viva Zapata!

« Bordel ! Une bombe à poudre ! Je sais pas comment désamorcer ça moi ! Quoi ? Enlever la mèche ? C'est tout ? »

Le Mexique est une poudrière sociale. En effet, les syndicats sont interdits dans les maquiladoras depuis 2015 et les mouvements révolutionnaires sont de plus en plus actifs. À l'instar des mouvements terroriste islamistes, l'ennemi corrompu, c'est le voisin du nord. Les voisins du nord en fait. Du coup, autant attaquer le mal à la racine et semer le chaos dans l'Union et en Californie. Actuellement, il existe trois groupuscules actifs qui peuvent poser un problème direct à nos forces de police.

LE SYNDICAT ESPERANZA

Premier syndicat ouvrier avant son interdiction et son entrée dans la clandestinité, il compte aujourd'hui 200 000 sympathisants pour 1 000 membres actifs. Il a la réputation d'être noyauté par les services secrets mexicains, de l'Union et de la Californie. Ses actions sont généralement non-violentes (grèves, manifestations, sabotages des machines, lâchers de tracts ou coups médiatiques). Son lieu d'action reste pour l'essentiel les maquiladoras. Cela concerne la frontière dans la mesure où les dirigeants d'Esperanza se sont réfugiés en Californie (à San Diego). Le gouvernement mexicain le sait et a demandé deux fois déjà leur extradition, mais sans grande motivation. Il compte plutôt sur la prime placée sur la tête

des cinq chefs connus du syndicat. Leur arrestation ou leur mort pourrait aussi servir quelques gros patrons californiens gênés par les revendications légitimes d'Esperanza. Par contre, elle marquerait aussi le début de la radicalisation du mouvement. Son chef, Rosa Garcia, tente de faire pression à Sacramento pour obtenir une légitimité. Pour le moment, elle se heurte à des portes fermées. Les hauts fonctionnaires ne savent pas trop comment l'accueillir. Il n'est pas impossible que cette femme de caractère soit la cible d'une tentative de meurtre par des mercenaires dans les mois à venir.

LE MOUVEMENT RÉVOLUTIONNAIRE DU 14 SEPTEMBRE 2009

Cette date est une triste anniversaire puisqu'il marque le jour où l'armée a tiré sur une manifestation pacifique car elle soupçonnait certains organisateurs d'appointances zapatistes. Trois cents morts dont des femmes et des enfants. Ce mouvement trotskiste et indien prône un virage à gauche (non non, encore plus à gauche) et organise des actions terroristes partout sur le territoire contre les autorités. Ils s'en prennent aussi aux intérêts américains dans les maquiladoras en faisant sauter des usines, en assassinant des patrons californiens (ou de l'Union) et en enlevant des hauts responsables politiques. Vivant du trafic de la drogue, ils servent de plus en plus de modèle pour la jeunesse mexicaine (qui les voit comme des Zorro modernes). Récemment, leurs opérations ont passé les frontières et on les soupçonne d'avoir fait sauter un cargo contenant des voitures et qui se dirigeait vers San Francisco. Douze morts et 10 000 voitures polluant les eaux du Pacifique. Le COPS s'est vu chargé de l'enquête avec pour ordre d'empêcher toute implantation d'une cellule de ce mouvement sur le territoire californien. D'après certaines sources, la jeune république pourrait bientôt être la cible des terroristes. Mais où ?

On présume qu'il existe six cellules actives, de huit hommes/femmes, toutes dirigées par un chef énigmatique du nom de José. Certaines sont à Mexico City alors que d'autres sont sans doute en sommeil à LA.

ACTION NATIONALE

Le national socialisme se porte bien, même au Mexique. Action Nationale est un groupuscule pour la préférence... nationale mexicaine. Leur programme (mystico politique) est de bouter l'envahisseur Yankee hors du Mexique et de nationaliser toutes les fabriques à la frontière au nom de Dieu. Si cela doit passer par la violence, peu importe. Menée par Salvador Fuego Chamela, l'AN rencontre un certain écho dans les armées, jouant sur les peurs du peuple (les maladies, l'esclavagisme, une nouvelle guerre des cartels, etc.) et est presque ouvertement soutenue par la police. D'ailleurs, on observe depuis une dizaine d'années la résurgence des escadrons de la mort dans les favelas. Action Nationale prône l'anti-tout et de façon violente. La Californie, refuge babylonien de la bête immonde et surnoise, doit être attaquée sans faille. Du coup, les Californiens un peu isolés au Mexique sont les victimes d'enlèvements et d'exécutions sommaires (on ne torture pas). En mai 2029 un car de touristes a connu ce

triste sort et il n'est pas impossible qu'Action Nationale recommence bientôt (mais cette fois en frappant en Californie directement). Ce groupuscule, vivant du trafic d'armes et l'extorsion de fonds, est constitué d'une centaine d'actifs et de plusieurs milliers de sympathisants (qui font des dons).

22.3. Virus !

« Quoi j'ai éternué ! Et alors ? Pourquoi tu me regardes comme ça toi d'abord ? »

Si le détail des maladies vous sera donné ultérieurement, il est impossible d'évoquer la frontière mexicaine sans parler des virus qui traînent au sud du Rio Grande.

Les services sanitaires mexicains sont parmi les plus surveillés, à la fois par le gouvernement, mais aussi par l'armée. C'est presque officiel, ils sont noyautés par des agents de l'Union comme de la Californie. Pourquoi ? Parce que le Mexique va bientôt connaître des épidémies majeures, en provenance du sud.

Grippe brésilienne, muerte del oro, SPID, neuro- peste, SIDA muté, choléra, lèpre et quelques cas de peste bubonique, les indicateurs s'affolent et ces maladies approchent doucement de la frontière nord. Pour le moment les *maquilladoras* ne sont pas touchées (sauf parmi les prostituées). Le CDCP estime que la situation sera irrémédiable pour le Mexique d'ici un an (août 2031) et que le nord sera gravement touché d'ici deux ans si rien n'est fait. Plus grave, ils prédisent (vues les conditions sanitaires) que la population des *maquilladoras* sera éradiquée (70% de morts) d'ici 2034. Ces rapports sont confidentiels et si les Mexicains devaient l'apprendre, le pays tomberait en plus dans le chaos. Ni l'Union, ni la Californie ne veulent d'une guerre civile à leur porte, du coup elles ont choisi de laisser le malade dans l'ignorance. Dans les faits, il serait possible de sauver les deux tiers de la population mexicaine en leur fournissant les médicaments appropriés (qu'ils peuvent payer, le pays n'étant pas tout à fait ruiné). Au lieu de cela, la Californie préfère garder pour elle les remèdes dans des entrepôts de banlieue et attendre la maladie pour la combattre chez elle.

C'est en février 2031 que le projet Ellis 2 du professeur Tracy W. Bush va trouver un écho plus favorable et qu'aux trois postes de douanes vont être construits des Lazarets (c'est un hommage) où tous les migrants devront passer s'ils désirent rester plus de trois jours sur le sol californien. Des douchettes seront adaptées sur les portiques pour brumiser les véhicules de nettoyage (juste une fine brume, pas une douche). Par la suite, on s'apercevra qu'un élément radioactif a été ajouté au produit pour pouvoir suivre à la trace les migrations et repérer les véhicules venant du Mexique. À terme (début 2034) le professeur Tracy W. Bush poussera pour transformer les Lazarets en camps de concentration (les médias en parleront comme de léproseries, de mouroirs ou plus souvent de camps d'extermination car dans les faits, il n'y a aucun soin et l'euthanasie y est pratiquée dans la majorité des cas).



LE VILLAGE DE LOS VIDRIOS NE RÉPOND PLUS

25 septembre 2030, 2h00 du matin.

Depuis trois semaines, deux cops sous couverture enquêtent sur un important trafic d'armes gadgets (stylo qui tire une balle, walkman cachant un pistolet, etc.) dans les *maquilladoras*, au sud de la frontière de l'Union. Chaque soir, ils font un rapport et, justement, pas ce soir. L'armée a entouré le village (en fait, plutôt une zone industrielle) et passé l'ensemble au lance-flammes (5 000 morts, version officielle, un incendie dans une usine de pétrochimie). Un des deux cops, traumatisé, arrive à s'échapper par les égouts, à rentrer au pays et tombe malade. Il disparaît, deux jours plus tard, enlevé par des hommes qui semblent appartenir, après enquête, à l'armée mexicaine. La frontière est bouclée, le dossier est ouvert. Que se passa-t-il à Los Vidrios le 25 septembre ? Pourquoi prendre le risque d'aller chercher les survivants au-delà de la frontière ?

LES NOMADES

De toute la faune qui vit dans les déserts qui occupent tout de même une grande partie de la Californie, les nomades sont les plus mal connus. Pillards pour les uns, originaux pour les autres, les seules traces de leur présence à LA est le Humungus Repair Facility (Gardena) qui leur sert de base de repli lorsque les choses tournent mal. Mais pour ce qui est de la vie de tous les jours, tout se passe dans le désert.

Qui sont ces nomades ? Certains sont des truands en cavale ou des émigrés illégaux mais une grande part d'entre eux sont des individus qui ont volontairement choisi de vivre en marge de la société (américaine dans un premier temps puis californienne après la sécession). Pour ces nomades « de cœur », le pays dont dépend leur bout de désert est sans importance et ils ne respectent aucune autorité. Ils ne demandent rien au gouvernement et estiment ne rien lui devoir non plus. Vous ne verrez jamais une femme nomade accoucher dans un hôpital mais vous ne verrez pas non plus son mari demander des allocations familiales pour élever sa nombreuse famille.

Pour les douaniers (et pour les cops), fréquenter les nomades est toujours un travail périlleux. La limite entre le gang motorisé et les babas-cool est souvent très ténue et il n'est pas rare qu'un simple contrôle sanitaire se transforme en bataille rangée si les nomades estiment que les représentants de l'autorité ont outrepassé leurs droits. Avant de voir comment les douaniers gèrent cette population exotique, faisons un point sur les différents types de nomades.

LE BIEN...

La plus grande tribu nomade de Californie est la Nation Nomade. Elle comporte plusieurs dizaines de groupes constitués d'une douzaine de véhicules chacun. Ils errent dans le désert à la recherche d'eau et de nourriture et commercent un peu avec LA. En effet, leur leader, un barbu charismatique du nom de Papa est parvenu à rendre l'art Nomade on ne peut plus branché dans les milieux huppés de LA. Ses sculptures, constituées de morceaux de véhicules tordus se vendent plusieurs milliers de dollars dans les plus belles galeries d'arts de LA. Seuls les nomades les plus proches de lui connaissent son secret et certains membres de la Nation Nomade verraient un tel commerce d'un très mauvais œil s'ils savaient que Papa garde une grande partie des sommes perçues pour son compte personnel. Ce qu'il compte faire de tout cet argent reste un mystère car à plus de 70 ans, on ne voit

pas bien comment il compte dépenser tout ce trésor de guerre. Mais pour l'instant Papa est un chef de tribu comblé et tout puissant. Ses « enfants » ne sont pratiquement jamais attaqués par des pillards car ces derniers savent très bien, d'expérience, que s'attaquer à des véhicules de la Nation Nomade se résume à finir pulvérisé par des missiles tirés à partir de curieux hélicoptères noirs (en fait, ce sont des mercenaires payés par Papa sur son pécule personnel pour corriger les pillards qui touchent à son peuple).

La deuxième plus grande organisation nomade est la Longue Marche qui a la particularité de compter un seul convoi de plus d'une centaine de véhicules. Quand je dis véhicules, je dois bien préciser que plus de la moitié des engins sont en fait tirés par des animaux de bât (mules, chameaux et dromadaires). Ces nomades n'ont pour but que de retourner aux origines de l'homme et se complaisent à vivre de plus en plus primitivement au fil des années. Aucun de leurs véhicules n'est jamais réparé. Dès que l'un d'entre eux tombe en panne, une cérémonie permet aux nomades de remercier l'esprit de la machine qui l'a autrefois occupé et de « lier » la carcasse de métal à un ou plusieurs animaux de bât. Petit à petit la Longue Marche se transforme en une sorte de caravane de bédouins qui se serait accouplée avec une casse automobile. La Longue Marche est constituée de pacifistes mais leur grand nombre rend tout contact avec eux difficile. Les cops ne pourront jamais enquêter sur qui que ce soit qui aura rejoint leurs rangs. D'un autre côté, il est très peu probable qu'un criminel issu de LA puisse supporter longtemps la vie de ces nomades. Et s'il le fait, il aura bien mérité d'échapper à la loi, les cops ayant pour habitude de dire qu'une semaine dans la Longue Marche est plus éprouvante qu'une année à No-Hoper Point.

Les Windwalkers n'ont rien à voir avec les codeurs navajos utilisés pendant la seconde guerre mondiale (à ce propos, si vous tombez sur une copie DVD de l'excellent film de John Woo, Windtalkers, transformez-le en dessous de plat ou en frisée mais SURTOUT ne le regardez pas, vous perdriez deux heures de votre vie (nd Geof : tes goûts cinématographiques me désolent Croc)). Ce sont en fait des nomades qui ne se déplacent qu'à l'aide de chars à voile de leur fabrication. Leurs véhicules ne dépendent donc aucun carburant et sont parfaitement silencieux ce qui leur permet de vivre de la chasse au razorback. Ils parviennent même à en apprivoiser certains qu'ils utilisent ensuite comme animaux de chasse ou de garde.

Les Perpétuels font partie d'une secte dirigée par le Père Marchand, un cajun émigré en Californie



peu de temps après la sécession. Selon ses dires, il doit rester en mouvement perpétuel sous peine de voir l'Amérique du Nord frappée par une épidémie qui tuera 90% de ses habitants. Il se dit porteur sain de cette maladie et que s'il posait un jour le pied sur la terre ferme, cette dernière s'ouvrirait pour laisser échapper des serpents qui i raient infecter tout le pays. Autant dire que tous les membres de sa secte le croient sur parole et prennent soin de réparer et de ravitailler (en eau, en carburant et en nourriture) le véhicule dans lequel il vit : un long semi-remorque qui parcourt le même circuit d'une centaine de kilomètres depuis des années. Les Perpétuels sont relativement pacifistes mais armés et deviendront complètement fanatiques si on fait mine d'essayer d'arrêter le semi. Le Père Marchand n'est par contre pas du tout contre le fait de raconter son histoire et de nombreux journalistes en mal d'informations mystiques sont souvent montés à bord du semi pour y recevoir la bonne parole.

UNE OASIS : BARTERTOWN

Située en plein désert, la ville de Bartertown est un havre de paix pour tous les commerçants qui veulent dealer avec les nomades. Et c'est le deuxième point de chute (après le Humungus Repair Facility de LA) des nomades lorsqu'ils souhaitent panser leurs blessures et se reposer. Cette ville n'a pas d'existence officielle mais un shérif tout ce qu'il y a de plus officiel y a été envoyé en 2027 afin de surveiller un peu ce qui se passe là-bas, lui et ses trois adjoints ne peuvent pas faire grand-chose au milieu des centaines de nomades qui achètent et vendent tout et n'importe quoi et il doit souvent faire appel aux guerriers des tribus les plus sympathiques pour repousser les attaques de pillards trop entreprenants ou pour calmer les ardeurs de nomades qui ont décidé d'utiliser leur visite à Bartertown pour régler leurs comptes avec les membres d'autres tribus. Même si le troc est ici roi (d'où le nom), Bartertown doit être un des derniers endroits de Californie où le dollar américain a encore cours. Ainsi que toutes les monnaies imaginables d'Amérique du Sud. Les taux de conversion sont d'ailleurs souvent fixés au jour le jour en suivant un barème des plus complexes. C'est d'ailleurs certainement à cause de cela qu'aucun acheteur ou vendeur non nomade ne vient faire des affaires ici (par exemple, les œuvres d'art vendues par Papa le sont à l'Humungus Repair Facility). Précisons une dernière chose : Tina Turner ne dirige pas la ville. Elle est morte depuis longtemps.

...ET LE MAL

Les nomades pillards sont généralement constitués de tribus beaucoup moins importantes. Et ceci pour deux raisons. Premièrement, le taux de

mortalité étant important, il est rare que les nouveaux arrivants parviennent à compenser les morts en combat. D'autre part, un petit groupe de véhicules peut toujours plus facilement échapper aux forces de l'ordre qu'un convoi d'une centaine de véhicules.

La Légion des Damnés est l'un des gangs de pillards les plus prestigieux puisqu'il regroupe des malades mentaux autant portés sur le cannibalisme que sur le satanisme. En fait, ce gang n'existe plus que virtuellement puisqu'il a été entièrement détruit il y a plus de cinq ans. Depuis, de nombreux autres gangs de pillards (et quelques nomades) utilisent la symbolique très reconnaissable de ce gang pour perpétrer des massacres dont ils ne veulent pas être tenus pour responsables. Les autorités se retrouvent donc avec une Légion des Damnés qui frappe au hasard, souvent aux quatre coins du désert de Californie dans un laps de temps très court sans que l'on puisse jamais trouver la trace d'aucun de ses membres. On murmure que les douaniers ont décidé de demander l'aide des cops de LA et d'une bonne grosse brochette de profiteurs qui ne sont pour l'instant jamais sortis de leur bureau. Bienvenue en enfer les mecs.

Les Raiders sont des pillards dont le code moral est des plus curieux. Ils ne tuent jamais un homme désarmé et ne touchent jamais un cheveu d'une femme ou d'un enfant. Ils sont pourtant bel et bien des pillards et vivent uniquement des attaques sur les tribus nomades peu protégées. Ils ont pourtant une réputation des plus curieuses dans le milieu des nomades. Nombreux sont ceux qui les respectent même s'ils les redoutent. Certains autres les méprisent et les trouvent même franchement ridicules. En fait les Raiders sont dirigés par un ancien militaire américain rendu fou par la mort de sa famille il y a dix ans et qui prône la constitution d'un peuple aux mœurs proches des vikings (même s'il a depuis longtemps abandonné l'idée d'obliger les membres de son gang à porter des casques à cornes). Signalons cependant que sa vue des vikings a été largement inspirée par le cinéma et qu'il n'a aucune idée de la façon dont se comportaient les pillards nordiques avec les populations locales ni de la façon dont ils commerçaient. Pour lui, les vikings sont de gros barbus qui font la fête et qui respectent le courage et la combativité de leurs adversaires. Bref, c'est un con.

Les Déprédateurs sont un gang de pillards hyper-violents et cannibales. Ils portent d'ailleurs le surnom d'un tueur en série dont le « tableau de chasse » s'élève à plus de 300 petites filles enlevées, violées, tuées et dévorées. Les attaques de déprédateurs sont célèbres dans tout l'est de la

Californie mais toutes les forces de police qui ont tenté d'enquêter sur ce gang se sont heurtées à un mur de silence de la part des nomades : ils ne veulent pas parler. C'est dire si les exactions de ce gang doivent dépasser en horreur tout ce que l'on peut imaginer. Mais la réalité est tout autre. Il existait bien des déprédateurs en 2019 mais ce n'était qu'une bande de tarés dans un pick-up qui n'avaient pas trouvé mieux pour épancher leur soif de souffrance et de douleur que de s'attaquer aux nomades les moins nombreux. Jusqu'au jour où les déprédateurs sont tombés sur un gang de pillards réellement organisés. Autant dire que pour violer et tuer des femmes et des enfants, les déprédateurs s'y entendaient. Mais pour combattre un gang organisé, c'était autre chose. Ils ont donc terminé leur vie carbonisés dans la carcasse de leur pick-up sans que leurs bourreaux sachent qu'ils étaient les déprédateurs. Mais grâce à quelques massacres épars et pas du tout reliés entre eux, la légende des déprédateurs continua à traîner parmi les nomades les plus crédules ou les plus paranos. C'est en 2027 que Richard Perez, passeur clandestin et trafiquant d'armes à ses heures décida de reprendre la légende à son compte. Il « signa » quelques massacres du blason du gang qu'il avait créé de toutes pièces et put ainsi se livrer à son trafic sans que les autres nomades ne lui cherchent des crosses. Même les pillards, abreuvés par la description des massacres des déprédateurs depuis plusieurs années, essayent autant que possible d'éviter ces soi-disant malades mentaux. Mais Monsieur Perez risque de déchanter dans d'assez brefs délais puisque des meurtres de type Copycat (l'admirateur d'un cœur en série qui tue à son tour en imitant son idole) sévit sur les freeways de LA et que les cops vont rapidement être mis sur l'affaire. La vie de passeur de ce Mexicain opportuniste risque de bientôt se terminer derrière les barreaux d'une prison. Et il aura alors bien du mal à prouver que tous les crimes commis par les soi-disant déprédateurs depuis plus de vingt ans ne sont pas de son fait.

LA MORT VENUE DU CIEL

Pour les nomades qui veulent passer inaperçus et pour les pillards qui souhaitent continuer leur vie de criminels en toute impunité, la mort vient le plus souvent du ciel. Les véhicules des douaniers sont certes puissants et bien équipés mais le désert est loin d'être plat et il est toujours possible de se cacher le temps que les pandores aient fait leur tournée. C'est moins facile lorsque les représentants de l'ordre sont dans des hélicoptères équipés de motos de surveillance dernier cri. De tels véhicules, même s'ils sont rares et rarement envoyés en patrouille de routine sont le seul et

unique moyen de parvenir à coincer des nomades. Toute tentative de fuite étant évidemment vouée à l'échec. Mais, petit à petit, les plus ingénieux des pillards ont trouvé des moyens d'échapper à ces oiseaux de mauvais augure. Certains ont créé de véritables villes souterraines où ils entreposent les véhicules. Certains parviennent à camoufler leurs voitures et motos en les faisant passer pour des amas de rochers. Certains sont même réputés pour faire passer leur tribu pour un groupe de nomades récemment attaqué et massacré (avec fumées, traces de sang et tripes étalées à profusion — il ne faut jamais prendre à la légère l'utilisation que des pillards peuvent faire d'un cerf écrasé au bord de la route). Imaginez un peu la tête de deux cops qui posent leur hélico non loin du lieu d'un massacre pour s'apercevoir que les nomades tués sont en fait des pillards qui attendent sagement qu'ils soient partis pour reprendre leur route. Pour les plus riches des pillards, le moyen le plus radical pour se débarrasser des hélicos est d'acheter au marché noir quelques missiles antihélicoptères afin de les décrocher gentiment du ciel. C'est pourtant une très mauvaise idée car les douaniers n'acceptent que très rarement que l'un de leurs subissés se sorte sans réagir.

LES NOMADES ET LA LOI

Pour les nomades, les douaniers sont des hommes qui vivent comme eux dans le désert et, pour cela, ils les respectent. Ils leur demandent quelquefois de l'aide lorsque des pillards deviennent trop entreprenants (principalement lorsque ces derniers utilisent de l'armement militaire) et, de leur côté, ne sont jamais avares d'un conseil, d'un repas ou d'un coin pour dormir dans un de leur véhicule si les douaniers se trouvent dans l'embarras (lorsque la voiture d'un patrouilleur tombe en panne dans la vallée de la mort, il arrive souvent que ses collègues ne viennent pas à son secours avant 72 heures, largement de quoi mourir si on ne reçoit pas la protection des nomades).

Mais les cops doivent aussi se rendre compte que les individus qui ont choisi de vivre là ont une mentalité bien différente de celle des habitants de LA, ces derniers étant généralement bien plus hypocrites et superficiels. Aucun nomade ne leur tendra la main pour ensuite les poignarder dans le dos. Mais les nomades comptent aussi que leurs interlocuteurs de l'extérieur se comportent de la même façon avec eux. Ils devront apprendre, lorsqu'ils traiteront avec les nomades, à retourner plusieurs centaines d'années en arrière : tout se fait sous forme de troc. Inutile de brandir des dollars californiens pour s'attirer les bonnes grâces des nomades. Une paire de



jumelles ou des munitions feront l'affaire. Pour les enfants, de petits jouets solides seront suffisants (et pas obligatoirement une petite boîte à musique ou un boomerang en acier).

Mais cette aide mutuelle est basée sur une tradition orale qui dépend des différentes tribus de nomades. Ce qui ne change jamais c'est qu'aucun douanier ne demandera les papiers d'identité d'un nomade. Même si ce dernier en possède, c'est une insulte dans ce milieu où la plupart des gens souhaitent oublier leur passé (quand ils n'ont pas quelque chose à se reprocher). Si des cops doivent enquêter dans ce milieu (si, par exemple, ils recherchent un truand qui compte se faire oublier en rejoignant une tribu nomade), il devront le faire à l'intuition et sans se mettre les nomades à dos sous peine de se retrouver à poil sans une goutte d'eau et leur véhicule défoncé à coups de voiture-bélier. Et ça, faut le souhaiter à personne...

Pire encore, les tribus nomades de pillards attaqueront généralement à vue tout véhicule du LAPD ou de douaniers qui ne paraît pas à même de se défendre seul (et qui peut se défendre contre une dizaine de véhicules conduits par des malades mentaux adeptes des poursuites en plein désert ?). Dans ce cas, le seul salut des représentants des forces de l'ordre sera de prendre la fuite jusqu'à un endroit assez bien protégé pour soutenir l'assaut des pillards (village fortifié, poste frontière, convoi de nomades allié).

Porter des armes, pour un nomade c'est plus qu'un besoin, c'est une nécessité. Autant dire que les douaniers sont plus que tolérants lorsqu'ils choppent des nomades avec des armes à feu et sans permis. Pensez donc, la plupart n'ont de toute façon pas de papiers ! Le seul moment où cela commence à coïncider c'est quand certains nomades (et pillards) montent des armes de guerre sur leurs véhicules : mitrailleuses, canons sans recul, etc. Là, les douaniers ne rigolent plus et font le plus souvent appel à l'armée pour régler le problème. Ainsi, même si certains chefs de guerre aiment à parader dans des véhicules qui arborent de tels accessoires, il est rare que les pillards fassent grande utilisation d'armes montées. Et puis, à quoi cela peut-il bien servir lorsque des versions portables (par un homme) de ces équipements existent et sont très efficaces. Il n'est donc pas rare de rencontrer des pick-up ou des vans dont les occupants combattent avec de vieilles mitrailleuses (M-60) ou armes anti-chars à usage unique (LAW).

La limitation de l'armement des nomades n'est donc pas réellement une priorité des douaniers puisqu'ils savent d'une part que ce serait un travail

titanesque et d'autre part parce qu'ils auraient bien du mal à désarmer les nomades « honnêtes » puisque cela signifierait leur disparition à plus ou moins longue échéance. Les problèmes sont donc généralement réglés au cas par cas et les douaniers sont souvent plus durs avec des pillards armés de pistolets de calibre 22 qu'avec des nomades pacifiques arborant mortiers artisanaux et mitrailleuses d'un autre âge dont le but évident est plus d'impressionner d'éventuels agresseurs que de les mettre en pièces.

Signalons pour être exhaustif que la plupart des véhicules utilisés par les douaniers ne sont pas armés. D'une part parce que c'est fortement déconseillé par les autorités (certains peuvent penser qu'elles ne veulent pas que de tels véhicules tombent entre les mains de pillards) et d'autre part parce que les douaniers privilégient toujours l'accélération, la vitesse de pointe et (pour les plus paranos) le blindage de leurs véhicules. De toute façon, je vous laisse imaginer ce que peut donner le tir d'un canon à partir d'un véhicule léger lancé à 200km/h. L'état des routes est suffisant pour rendre de telles vitesses déjà assez mortelles !

ATMOSPHÈRE ? TU TROUVES QUE J'AI UNE GUEULE D'ATMOSPHÈRE ?

Si vous faites jouer un scénario qui se déroule dans cette partie de la Californie, prenez soin de bien décrire à vos joueurs cette impression d'immensité qui doit les assaillir quelques heures seulement après avoir quitté LA. Ils doivent sentir que leur vie ne tient qu'à un fil, précisément celui qui relie leur système de climatisation à la batterie de leur voiture.

Pour des cops fraîchement débarqués de LA, l'ambiance doit être des plus pesantes. Ne lésinez pas sur les clichés habituels : ville fantôme inoccupée, petits buissons qui roulent sans fin, cadavres d'animaux séchés sur le bord de la route, longues lignes blanches interminables et rubans de goudron qui zèbrent le paysage. Pour faire plus vrai, décrivez aussi des carcasses de véhicules calcinés où dépassent encore des corps humains dévorés par des rapaces, volutes de fumée qui préviennent de l'arrivée de véhicules, etc. Le but est de créer une sorte de compromis entre un western et *Mad Max 2*, sans oublier un peu de *Cursed Earth* de Judge Dredd.

LA FAUNE

De ce côté-là, vous n'allez pas faire délirer vos joueurs : point de scorpion géant gavé de radiations, point de troupeau de rats ou de cafards

rendus intelligents suite à l'absorption de produits chimiques. Les seuls locataires visibles du désert américain sont les chacals et les rapaces charognards qui rôdent, la nuit tombée, sur le bord des routes à la recherche de quelque carcasse à dévorer. Rien qui ne nous intéresse vraiment donc, à part l'objet d'une collision dans une table de poursuite désertique.

Mais en cherchant bien, deux autres types d'animaux rendent la vie des autochtones un peu moins sympathique. Le premier type n'est autre que les serpents venimeux en tous genres que l'on peut trouver en retournant avec persévérance le moindre petit cailloux et, si vous avez du bol, le seul lézard venimeux au monde, le monstre de Gila, rendu célèbre par son apparition dans un épisode de *Blueberry*, *La mine de l'Allemand perdu* si je ne me trompe pas. Or c'est en récoltant le venin de ces animaux et en le traitant de façon artisanale que de nombreux nomades parviennent à enduire de poison certaines de leurs armes. Déjà que survivre à une morsure de serpent quand on a un hôpital à moins de dix minutes n'est pas chose aisée, résister à un poison composé de plus d'une demi-douzaine de venins différents alors que le premier hôpital est à plus d'une heure à vol d'oiseau (et encore, essayez de trouver un oiseau qui accepte de vous porter, surtout si vous lui dites que vous avez été empoisonné (nd Geof : bonne vanne Croc, bonne vanne)) vous comprendrez rapidement que l'utilisation du poison dans ces régions rend les combats rapides et mortels.

Le deuxième type de bestioles à ne pas fréquenter est le razorback. Ce n'est pas réellement le cochon sauvage qui en fait de belles dans le bush australien mais ça y ressemble pas mal, la démesure américaine en plus. Issu d'un croisement entre un phacochère et un cochon domestique, les razorbacks sont des rebus de l'industrie agromotrice : trop agressifs pour être élevés en grande quantité, les élevages ont été laissés à l'abandon et certains adultes en ont profité pour filer à l'anglaise. Plus de quinze ans plus tard, les troupeaux de razorbacks hantent les déserts et sont prêts à tout pour bouffer ce qui peut leur tomber sous le groin. Que ce soit végétal ou animal. Mais le plus grand danger présenté par les razorbacks est qu'eux aussi (comme les chacals) font preuve de penchants nécrophages certains. Et s'il n'est pas très grave de choper un chacal dans la calandre, il n'en est pas de même pour les 200kg d'un beau razorback en pleine possession de ses moyens. Les razorbacks chassent généralement le matin et c'est au lever du soleil que les conducteurs ont le plus de chances de

jouer au plus malin avec un de ces cochons. Il faut aussi savoir que le razorback, il n'est pas du matin et que le fait de faire une petite face à face avec un intercepteur lancé à 200km/h ne le gêne guère. Il ne faut donc pas s'étonner s'il ne bouge pas, tout absorbé par la dégustation d'un serpent écrasé sur la route, lorsque vous déboulerez dans son secteur. Bonne chance. Ce sont les rafistoleurs qui vont être contents.

SI ELLE FAIT ENCORE DU BRUIT, C'EST QU'ELLE PEUT ROULER...

Il existe pratiquement autant de véhicules que de nomades. En effet, chaque nomade soigne son bijou qui est souvent son seul lien avec la vie. Certains y font pousser des plantes, certains y installent des lieux de culte ou des piscines. Sans parler de ceux qui y font l'élevage de lapins ou autres chiens de prairie (si, si, ça se mange). Mais certains modèles sont plus fréquents que d'autres et je me propose d'en décrire quelques uns.

Mo-Pad '23

Ce gros camion solide est sorti dans un premier modèle conventionnel en 2019 mais c'est sa version de 2023 qui a vraiment changé la vie des nomades. Il est propulsé par deux moteurs distincts et des capteurs solaires permettent même de le faire rouler à faible vitesse lorsque ses deux premiers moyens de propulsion sont en carafe. C'est donc une bête quasi incroyable et surtout qui permet aux nomades de continuer à se déplacer quelles que soient les avaries subies (il est tout de même rare que les deux moteurs et le système de panneaux solaires tombent en panne en même temps). Le Mo-Pad '23 est le nom de la cabine du camion et les nomades adaptent ensuite à l'engin de base diverses remorques dont ils se servent pour transporter du matos ou qui abritent des « bâtiments » de première nécessité (hôpital de campagne, garage où peuvent être réparés les véhicules légers, églises où peuvent se rassembler les fidèles, etc.).

Dune Stalker

Ce frère buggy utilisé par les bourgeois sur les plages les plus huppées de LA est rapidement devenu le véhicule de reconnaissance préféré des nomades. Il est maniable, rapide et ne consomme pas beaucoup. Il n'est pas du tout blindé et ne peut donc pas être utilisé contre des pillards. Dans ce cas, la fuite vers des zones caillouteuses doit suffire pour échapper aux poursuivants. Le Dune Stalker est le symbole des nomades pour la population californienne et sa présence au Desert Storm Café de Downtown en est la preuve la plus criante.

2.3. Las Vegas

« Jouer, jouer, jouer ! Tu crois qu'on a que ça à faire ? Quoi tu le sens bien celui-là ? T'as déjà perdu l'équivalent de deux payes. C'est la dernière fois que j'accepte une mission avec toi à Vegas. Et NON, je n'ai plus de monnaie ! »

Coincée entre la Vallée de la Mort, le parc national Mojave et le lac Mead, la petite ville de Las Vegas est une légende dans le monde entier. Casino géant, ville de tous les congrès et de toutes les compétitions sportives, elle attire des millions de visiteurs toute l'année. Depuis le début du siècle, la municipalité a de plus en plus de mal à cacher le côté sombre de Vegas. Pauvreté des autochtones (les bidonvilles sont entourés de grands murs destinés à les cacher), criminalité galopante, pollution du lac Mead à force d'y construire des complexes hôteliers au mépris des règles écologiques et de les abandonner tel quel quelques années plus tard, peu à peu la région s'est transformée en une vaste décharge. Les grands groupes hôteliers ont beau communiquer, cacher, faire de la publicité (ce qui est moins cher que de nettoyer), peu à peu la réputation de la ville du jeu se détériore.

En 2026, l'Union cherche à se débarrasser de la cité, sans pour autant y perdre. L'autonomie est proclamée mais pas assumée. C'est naturellement que la Californie se rapproche de Vegas ce qui se traduit par le rattachement administratif du Nevada en 2029. Administratif, mais pas obligatoirement dans les esprits. Reno, par exemple, n'est pas prête à entrer dans la République.

En 2030, si les cops peuvent intervenir sur Las Vegas et les faubourgs (Henderson et les rives du lac Mead), il leur est conseillé de ne pas s'éloigner plus et de ne pas trop remonter vers le nord (les bases militaires de l'Union pas encore évacuées, la réserve indienne, etc.).

La ville sera détaillée dans le futur. Les données qui suivent sont générales et sont orientées vers le problème de la frontière.

2.3.1. Welcome in Vegas!

Pas moins d'un million d'habitants (dont 40% vivent sous le seuil de pauvreté), trois cents religions différentes, une ville qui s'étend de Cathedral Rock au lac Mead, douze commissariats dont un central, des millions de kilowatts gaspillés tous les jours et des brumisateur qui déversent quotidiennement des hectolitres de liquide dépolluant dans les rues et sur les passants. On estime qu'un touriste moyen dépense à présent plus de 2 000\$ en une semaine à Vegas. Ici, tout est faux car rien ne peut réellement survivre à la température du désert. Toutes les industries visiblement polluantes sont au sud, à Henderson, loin des yeux. Les autres ont obligation de se cacher sous des façades bariolées, des néons toujours plus flashy. Il en va de même pour les commissariats qui ont obligation de se fondre avec le paysage.

Le MGM n'est plus le seul hôtel qui fait parler de lui. Les patrons du Sunblast annoncent la fin des travaux de leur nouveau complexe hôtelier, casino, parc d'attractions connu sous le nom de Virtua World. Certaines vedettes californiennes seront les parrains de ce monstre qui a coûté la bagatelle de quatre milliards de dollars (le MGM en son



temps n'avait coûté que 1,8 milliards). Dans ce complexe vous chargez de personnalité et vous achetez une aventure sur mesure (pas à la Total Recall mais plutôt façon île fantastique). Au milieu d'autres clients, vous allez pouvoir vivre vos fantasmes les plus fous : chanter avec Sinatra, dîner en tête-à-tête avec un T-Rex, vous faire sucer par... Dracula. L'hôtel est déjà complet pour les douze premiers mois après son ouverture (c'est-à-dire le 24 décembre, lors d'un réveillon où le véritable père Noël descendra du ciel avec un traîneau).

Mais n'oubliez pas non plus les autres casinos géants, trips thématiques, arènes illégales, bordels pour tous les goûts (et dégoûts), les loteries, les parcs d'attractions géants et l'hôtel (qui tombe en désuétude) Undersea, qui se trouve dans le lac Mead. Les clients dorment au milieu des aquariums géants (d'eau salée) avec pour compagnons d'une nuit des squales, des raies, des thons et autres méduses géantes. Des accidents graves ont fait chuter la fréquentation.

Las Vegas est une ville décalée. L'activité commence vers 16h00 pour se terminer vers 08h00, le reste du temps, les gens dorment ou dépendent leur argent dans les casinos climatisés. La chaleur est telle que l'eau potable est quasiment gratuite. Les administrations ouvrent souvent le matin très tôt, ferment en milieu de journée pour rouvrir le soir.

En général, les officiels découpent la ville en trois zones. La zone industrielle qui assure la survie de Downtown. Elle n'a rien à envier au Norwalk de LA mais fait travailler 30% de la population. Très protégée, la seule criminalité qu'on y trouve est celle des pollueurs et des gangs. Elle se situe au sud d'Henderson.

La seconde zone des bidonvilles encercle Las Vegas par l'ouest partant d'Henderson pour revenir sur la base l'air force (abandonnée) de Nellis. Les faubourgs les plus cossus sont des alignements de petites maisons blanches, écrasées par la chaleur. Les croupiers, fonctionnaires et tous ceux qui ont un travail stable dans les casinos y vivent. Les gangs sont encore rares. Ils apparaissent à mesure qu'on s'éloigne du centre. La peinture des murs est écaillée, les graffitis plus nombreux, les dealers moins discrets. Rien d'inhabituel pour un flic du LAPD. La chaleur étouffante assure une certaine tranquillité le jour. Par contre, le soir, mieux vaut avoir une arme pour s'enfoncer dans les faubourgs. Drogues, filles, combats de chiens, règlements de comptes : tout comme à la maison ! Dans les dernières franges des ghettos, il n'y a plus que des décharges ponctuelles de caravanes où survivent les plus miséreux (sans eau courante, sans électricité). Les services sociaux n'y vont plus depuis des années déjà.

Enfin, le centre ville, celui des cartes postale, déjà évoqué plus haut (casinos, hôtels, salles de spectacle). À noter que les gangs ne s'aventurent jamais dans ces lieux. Les dealers sont agréés par les compagnies hôtelières, les hôtesse aussi, ainsi que les combats illégaux. Ces derniers, très en vogue, peuvent être organisés pour des particuliers (deux filles qui s'étripent avec des couteaux suisses dans un plat de nouilles devant un vieux qui se la taitille... la nouille) ou pour des salles complètes (voir l'encadré sur la Ligue des Nouveaux Gladiateurs). Il part du centre historique pour glisser vers l'est jusqu'au lac Mead.



LE CODE BLEU LA LIGUE DES NOUVEUX GLADIATEURS

Créée sous l'impulsion de George Doolittle Jr, cette ligue clandestine est un mélange entre une fédération de catch et un spectacle de snuff. Dans la majorité des cas, il s'agit de combats de gladiateurs à mort (suivant les votes du public). La technologie permet de filmer les moindres détails, proposer des ralentis, reposer les meilleurs moments, etc. Sur place, ou devant leurs écrans, les spectateurs choisissent non seulement la conclusion du combat mais aussi quels combattants vont devoir saffronner. Les organisateurs inventent des histoires en temps réel (hyper-machin à violer la copine de super-truc et ils vont devoir seimpliquer). Le tout mélange la violence, le porno, le racisme et l'absence de morale. Les spectacles parallèles peuvent être des exécutions publiques (vous voulez voir le boucher de Frisco tuer la grand-mère ? Tapez sur la touche 1. Le père ? Sur la touche 2. Le gamin et le chien ? Sur la touche 3). Attention, les victimes sont parfois consentantes et leur famille reçoit une forte somme en échange de leur mort. La ligue ne s'en prend jamais à des touristes de Vegas (mauvais pour l'image). Par contre en fonction des demandes des clients (de plus en plus nombreux) ils élargissent leur panel d'origine de leurs proies avec, en point d'orgue, ce printemps la décapitation en direct de la jeune chanteuse Carla Kimera (séquence ensuite vendue à prix d'or aux médias légaux ce qui a fait un bon coup de pub pour la ligue).

Le LAPD (et la police de l'Union avant lui) cherche activement les organisateurs et il estime qu'ils sont à Los Vegas. Le problème c'est que la ligue est protégée par les groupes hôteliers car elle fait une publicité immense. Le dossier a été confié aux cops en juillet 2030 et l'enquêteur de l'Union (à titre personnel) accepte de collaborer à cette enquête.

2.3.2. Tolérance zéro

La sécurité est assurée par deux organes à Vegas. Le premier, c'est la police locale, le second la firme des Watchmen.

La police de Vegas est corrompue de bout en bout. Elle n'a jamais eu les moyens d'assurer la sécurité d'autant de personnes à la fois et a été rapidement remplacée dans les hôtels par des vigiles privés. Du coup, les flics locaux se contentent de faire la circulation, d'intervenir dans les faubourgs ou lors de dérapages (mass murder, par exemple). Dans la majorité des cas, elle n'arrête que les contrevenants que lui amènent, déjà menottés, les vigiles. D'ailleurs, ces derniers sont mieux équipés et souvent plus compétents pour intervenir dans les casinos ou hôtels (il faut être rapide et ne pas gêner le client). La possibilité pour les cops d'intervenir à Vegas (et surtout à Downtown) provoque une petite révolution. Les patrons des



50

grands hôtels ne sont pas habitués aux descentes, aux uniformes et aux méthodes importées de LA. Actuellement, s'ils ne nient qu'ils ont besoin de la Californie pour gérer l'administratif de la ville, ils trouvent la pilule COPS assez difficile à avaler. Le capitaine Johan Isaac N'gota, déjà en poste du temps de l'Union, se joint aux protestations des hôteliers mais, secrètement, il appuie les opérations des cops (il ne le reconnaîtra jamais) en oubliant des dossiers qui peuvent aider sur leur bureau ou en envoyant des patrouilles au bon endroit au bon moment.

Mais la sécurité de la ville (industrielle et touristique) est assurée pour l'essentiel par une compagnie privée du nom de Watchmen Inc. Son patron, Grégoire Maditsmall (c'est probablement un pseudo pour cacher son vrai nom déjà évoqué dans ce chapitre), est considéré par les dirigeants des groupes hôteliers comme l'un des leurs. Chaque année, ils payent un milliard de dollars lourds pour que sa société assure la sécurité de la ville. C'est à Vegas qu'on trouve le *nec plus ultra* en ce qui concerne la surveillance. De votre arrivée à l'aéroport à votre départ, les Watchmen sont capables de vous suivre à la seconde. Ils repèrent les voleurs, les prostituées, les pickpockets, les tricheurs, les flics infiltrés, les VIP, etc. Sons, images, odeurs, tout est surveillé. Outre les services administratifs qui gèrent plus de 3 000 employés (du vigile au pompier privé), il y a quatre branches principales.

La surveillance pure (vigiles, gardes du corps, convoyeurs de fonds, surveillants vidéo, brigade d'intervention, etc.) qui occupe 60% du personnel, la crim' (ceux qui enquêtent après les délits, détectives en civil et spécialistes à même de trouver le moyen que cela ne se reproduise pas), les pompiers privés (Las Vegas est célèbre pour ses incendies meurtriers) et enfin les régulateurs.

Ces derniers sont les hommes de confiance de Maditsmall. Ils s'assurent que toutes les activités illégales de la ville sont sous contrôle. Il est hors de question qu'un touriste meure d'une overdose (ou que cela soit su). Spécialistes pour maquiller les crimes, faire disparaître les corps et faire taire le personnel, ils ont toute autorité pour intervenir sur une scène de crime (la police ne dit rien). Ils vérifient les flux de drogue, la santé des filles (et des gars) qui travaillent en intérieur, traitent avec les gangs, recrutent leur police des polices, corrompent les flics et se chargent de faire connaître la loi. Ils s'occupent aussi de l'aspect judiciaire de la ville. Tout crime commis dans l'enceinte d'un lieu protégé doit être puni de façon systématique et exemplaire. Les régulateurs attendent les résultats des enquêtes des services d'investigation (parfois de la police) et appréhendent le contrevenant avant de lui infliger, dans un lieu discret, la sentence. Elle va de la simple amende (reconduit à l'aéroport sans un sou) à la peine de mort (en passant par la bastonnade ou l'amputation). Les régulateurs ne sont pas des tortionnaires et aucun client n'a été travaillé avant d'être tué (perte de temps et d'argent).

En cas d'erreur judiciaire, Maditsmall est royal et se rachète en indemnisant la victime à raison de dix fois la punition. Personne n'a jamais été tué par erreur à ce jour. En cas de récidive la punition est doublée (si possible). La troisième fois, c'est la mort.



JUDAS, LE TRAITRE.

Un nom

prédéfini pour José Judas

collaborateur de Maditsmall dont la tête est mise à prix (de façon illégale). Il semble que ce dernier ait décidé de prendre la fuite avec trois millions de dollars, du jour au lendemain, sans raison, alors qu'il avait l'entière confiance de son patron. Tout le monde a été surpris car JJ (c'était son surnom) était estimé et son travail reconnu par les hôteliers. La seule chose qu'on sache, c'est qu'avant de disparaître, il a fait don de 500 000 dollars à son église et expliquant au prêtre que même ça, ça ne pourrait jamais racheter ses fautes et sa complicité dans cette monstruosité.

Le LAPD a ajouté l'homme au fichier des criminels recherches n'ignorant pas que son ancien patron avait déjà mis sa tête à prix.

2.3.3. Las Vegas Parano

Ce n'est pas parce que la criminalité est pourchassée ou régulée qu'elle n'existe pas à Vegas. Au contraire. Elle touche trois types de cibles. Les touristes, les travailleurs et les dirigeants de la ville.

Les touristes, proies faciles qui se reconnaissent au bob à fleurs et à l'appareil photo, finissent parfois dans une petite ruelle, la gorge ouverte. De faux taxis quadrillent la ville, les emmènent dans les faubourgs et leur demandent un petit supplément pour les ramener à Downtown. Plus rares mais fréquents, certains taxis emmènent leurs victimes dans le désert, les tuent et revendent au marché noir les bagages. L'intérêt de cette criminalité, c'est que le malfaiteur est toujours en mouvement et que rien ne le différencie des autres taxis (parfois même, il s'agit d'un vrai qui rallonge ses fins de mois). Mais il y a aussi des prédateurs plus rusés, les joueurs professionnels (non agréés ou agréés) qui organisent des nuits de poker avec des clients fortunés. Les joueurs non agréés sont interdits, les joueurs agréés sont tolérés s'ils reversent 25% de leurs gains. Comme tout se passe dans des chambres privées, en théorie, personne n'a rien à dire. Les régulateurs ne se gênent pourtant pas (on triche mal avec les doigts écrasés). Ensuite, le touriste doit se méfier de la petite criminalité comme les pickpockets, les vendeurs à la sauvette, etc. Rien de méchant.

Les travailleurs, eux, vivent dans les faubourgs et sont plus ou moins à l'abri des gangs qui peuvent les racketter. Si un croupier est menacé et qu'il cède à la pression pour avantager un tricheur, il subira le même sort que ce tricheur. Les femmes de ménage aussi sont souvent rançonnées pour qu'elles volent

dans les chambres. Leur sanction est la même que pour les croupiers. Les uns comme les autres sont, en plus, interdits de séjour à Vegas et Reno (qui partagent leurs fichiers des indésirables). Ceux qui travaillent dans la zone industrielle sont moins touchés pour le moment. C'est à partir de 2031 que des gangs indiens venus du nord vont réclamer à la ville des indemnités pour l'occupation de leurs terres. Devant les refus amusés, ils vont se lancer dans une série de sabotages. Le plus célèbre sera la panne totale d'électricité touchant toutes les villes du sud du Nevada, le 21 octobre 2030. Elle durera cinq minutes en tout et provoquera la panique dans la ville. Le plus fort de ce sabotage c'est que la majorité des générateurs de secours auront été aussi sabotés.

Il n'existe pas de syndicat à Vegas. Les travailleurs qui ne sont pas satisfaits sont invités à partir et c'est tout.

Le dernier type de criminalité, c'est celui qui touche les cadres et les dirigeants des hôtels. Sans même parler du

fait qu'ils consomment beaucoup des drogues à la mode, leur position implique qu'ils soient la cible de toutes les tentatives de chantage possible. C'est compréhensible car ils ont les clefs des coffres de leurs casinos, les coffres les mieux remplis et les mieux protégés de la république de Californie. Il n'y a pas un jour qui se passe sans que l'un d'entre eux ne rapporte une lettre de menace à Maditsmall. Ainsi, plus vous progressez dans la hiérarchie des casinos, plus vous vous approchez de Downtown et plus les Watchmen veillent sur vous et votre famille. Les cadres supérieurs, en général, vivent dans les hôtels. Mais parfois, quand les rançonneurs sont motivés, cela peut tourner au drame. Ainsi, les dirigeants de la cité savent que les accidents d'Undersea ne sont pas vraiment des accidents. Les coupables ont été retrouvés et châtiés (un gang de North Las Vegas qui voulait jouer avec les grands) mais au final l'établissement a perdu sa crédibilité (et sa clientèle).



Un dirigeant de Vegas, outre la protection que lui offrent les Watchmen, a souvent ses propres gardes du corps avec lui (ou sa famille proche).



LE JOKER

Cette figure de BD est très connue à Las Vegas. Un homme se prend réellement pour le sympathique ennemi de Batman et a tenté à trois reprises déjà d'empoisonner l'air de la ville à l'aide de gros ballons. Une fois, il a été à deux doigts de réussir son coup mais les hommes de Maditsmall l'ont arrêté à temps (avant qu'il ne s'échappe). On ignore qui est le Joker mais ce qui est certain, c'est qu'il amuse personne. En effet, il a déjà tué plusieurs prostituées (qu'il défigure pour les faire sourire), des vigiles ainsi qu'une cops particulièrement appréciée. Son collègue, toujours à Vegas à la recherche du fou, a été surnommé Batman par la police locale (ce qui a valu trois côtes cassées à un sergent... qui n'a pas insisté).

CONCLUSION

Le stage sur la frontière est terminé les cops. Comme promis, épreuve écrite et orale pour finir. On se prend un petit café d'abord à la cantine et ensuite je vous expose un dossier complet donc le nom de code est *Staying Alive*. Si vous réussissez, vous pourrez passer au stage suivant. Si vous êtes recalés, c'est pas grave, on a toujours besoin de volontaires pour patrouiller sur la Safe Line.

J'espère qu'on pourra bosser ensemble un jour. Bonne continuation.



DIPLOMATIE : PLOMATIE !

Et les autres pays (Russie, Japon, Europe, Afrique, Moyen-Orient, Inde, Australie) ?

Actuellement, les diplomates de Sacramento parcourent le monde pour formaliser les relations avec les autres pays (diplomatique et commerciales). Il ressort des premiers retours que la Californie peut compter sur deux partenaires forts : le Canada et l'Australie. Les diplomates japonais se sont contentés de dire « oui, oui, oui » et de ne rien faire (mais ça, ils le faisaient déjà depuis longtemps). Les Chinois, idem. Globalement, le reste du monde se réjouit de voir la plus puissante nation se disloquer enfin. L'Amérique du Sud meurt et sait quelle le doit en partie à l'Amérique du Nord. Les relations ne sont donc pas très bonnes. L'Amérique centrale ne va pas mieux. L'Afrique, elle, cherche un nouveau souffle et l'exemple du Liberia lui redonne espoir.

L'Europe est partagée entre ses sympathies pour la Californie et ses intérêts par rapport à l'Union. Comme d'habitude les députés européens font des conférences à Berlin, des discours, des diners et rien ne bouge.

Le Moyen-Orient voit d'un mauvais œil la division du bloc Nord. L'Union se désintéresse des conflits locaux (Israël-Palestine, guerre en Irak, problème tchétchène ou kurde) et la Californie a clairement fait savoir que ce n'était pas son problème. De plus, avec l'avancée des véhicules à carburant non polluant, les pays pétroliers perdent chaque jour des parts de marché.

La Russie, enfin, fait remarquer qu'elle a connu aussi la division et que personne ne la aide à l'époque. Que les ricains (d'est ou d'ouest) se débrouillent seuls et en silence, si possible. Da !

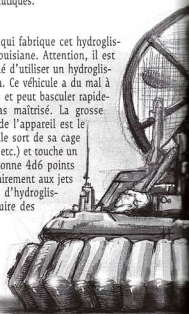
3. Annexes : nouveaux véhicules

Slidders XII (1 ou 2 places)

Ce jet ski de sport commercialisé en 2017 par société Dolphinium est utilisé par les gardes-côtes lors de missions bien spécifiques qui nécessitent une grande souplesse et de la réactivité. L'autonomie faible (une heure de carburant, pas plus), la fragilité et l'instabilité des jet-skis sont leurs points faibles. On ne peut les renforcer sans les alourdir. Le Slidders XII est le dernier cri du genre. Les gangs marins (ou qui sévissent en milieu fluvial), les utilisent comme véhicules de secours. Gros défaut, le jet-ski est bruyant. On le repère à des miles nautiques.

WingRotor 2030

La société Jungle qui fabrique cet hydroglisseur se trouve en Louisiane. Attention, il est fortement déconseillé d'utiliser un hydroglisseur en milieu marin. Ce véhicule a du mal à supporter les vagues et peut basculer rapidement, s'il n'est pas maîtrisé. La grosse hélice dans le dos de l'appareil est le point sensible. Si elle sort de sa cage (accident, sabotage, etc.) et touche un individu, elle occasionne 4d6 points de dommage. Contrairement aux jets ski, les fabricants d'hydroglisseurs savent construire des modèles silencieux.



Diablos X

Ce modèle de hors-bord n'aura pas de suivi. La firme Diablos (basée à Ensenada) a été détruite par un incendie criminel en 2028 et ses dirigeants californiens tués avec leur famille. L'enquête est toujours en cours. Le Diablos X était, cependant, déjà dans les boutiques (il existe un millier de modèles en tout). Son intérêt est simple : c'est l'un des premiers hors-bord à être pratiquement silencieux sans que cela nuise à la vitesse. Du coup, c'est le joujou préféré des gangs de San Vicente et de tous les criminels s'intéressant de près ou de loin à la mer. C'est aussi le modèle de hors-bord le plus onéreux. La douane en sera pourvue à partir de janvier 2031.

yacht moyen tout en restant stable. Son défaut, une seule cabine, minuscule (sous le pont) qui interdit les trop longues virées. Les pêcheurs de squales l'ont abandonné car certains spécimens (parmi les plus dangereux) sont plus gros que les TL et les attaquent. Les douaniers l'utilisent pour la surveillance et l'accostage en mer.

Seaking 4

Fabriquée en série, ce yacht est le premier modèle dans la gamme des bâtiments de plaisance habitables. Trois pièces dont un salon, une terrasse, une soule, un siège pour la pêche au gros (parfois un harpon), c'est aussi le modèle en vogue chez les petits truands qui viennent de réussir. Rares sont ceux qui battent pavillons californien, mexicain ou canadien. Il est aussi

**Diablos X****Mazatlán 2**

Hors-bord d'origine mexicaine, le Maza Dos a une coque plus haute que la moyenne ce qui lui permet une plus grosse contenance mais qui réduit sa vitesse moyenne. Son autonomie est plus importante mais comme tous les hors-bord classiques, son moteur fait énormément de bruit. Les californiens l'aiment surtout car sa large coque permet de le décorer. Des artistes sont payés des fortunes pour peindre à même le Maza Dos et de nombreux gangs l'ajoutent volontiers à leur parc de véhicules pour frimer.

Twins Lyons

Le plus petit modèle des yachts en vogue sur la côte, le TL est souvent utilisé pour la pêche au gros et le canotage de plaisance. Son intérêt, il est plus maniable qu'un

utilisé par les plaisanciers qui veulent se rendre par la mer à Hawaï. Très stable, il n'est pas rapide mais il existe des modèles customisés auxquels ont été adjoints des flotteurs et des propulseurs supplémentaires qui leur permettent de rivaliser avec les hors-bord. Attention, la rapidité sacrifie à la maniabilité et il n'est pas question de chercher à virer en urgence. De plus, à moins de faire machine arrière (et prendre le risque d'arracher les flotteurs), ces modèles freinent aussi bien que des savonnettes.

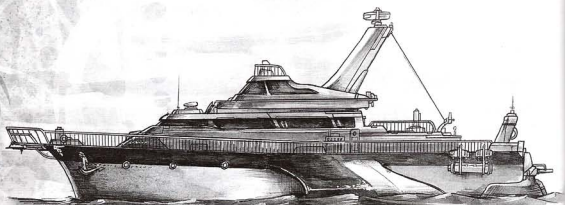
Imperator Mar

Il n'existe, en Californie, qu'une cinquantaine de ces petites maisons flottantes. Elles appartiennent soit à des vedettes, soit à des compagnies qui les louent pour organiser des fêtes, soit à des truands de grande envergure. L'IM compte, sur deux étages, dix cabines, deux salons (dont un équipé d'une télévision géante), une cuisine, une terrasse, une soule et d'une grande cabine de pilotage. En général, il faut quatre employés pour l'entretenir et le piloter (il faut un permis spécial). Parfait pour les longs voyages, idéal pour servir de tripot en mer (dans les eaux internationales), souvent transformé en lupanar pour vedettes, il reste onéreux à l'entretien.





54



SUR TERRE

Chevrolet Furioso 4x4

Ce 4x4, uniquement utilisé par les douanes (car modifié par le MSD), est prévu pour s'adapter à tous les terrains possibles. Quatre roues motrices, des pneus larges et renforcés, un moteur capable d'arracher le goudron, sa cabine est renforcée, les vitres blindées et les phares peuvent éblouir, même en plein soleil. La brigade Interceptor enrage de voir les douaniers profiter de ce modèle avant elle. Par contre, le Furioso n'est pas un véhicule rapide (vitesse max. 130). Il n'est pas prévu pour les grandes routes et, en milieu urbain, est plus considéré comme un tractosaure que comme un 4x4. En relevant la cabine par rapport aux roues, le Furioso peut grimper sur une voiture et lui passer dessus comme s'il s'agissait d'un dos d'âne. Idéal dans les bouchons.



Furioso 4x4



Tiger 650

Flics ou truands, pour les petits déplacements en milieu hostile (forêt, désert, montagne) abandonnent l'idée de se déplacer en grosse moto. Les Harley, c'est bien... sur du goudron. De toutes les motocross, la Tiger 650 de chez Honda est celle qui a le plus de succès. Stable, renforcée, protégée de l'eau et du sable, elle est capable de supporter des chocs, des bonds et des cascades. Sa légèreté permet une plus grande maniabilité. Certains gangs commencent à regarder ce modèle « de bouseux » avec un certain intérêt. En ville, elle pourrait s'avérer utile. Son seul défaut, elle consomme beaucoup.

Le cheval

Résistant, intelligent, rassurant, il conserve un certain succès, surtout sur la diagonale du Nevada (où l'esprit cow-boy reste vivace, même chez les flics). Ses avantages : pouvoir passer quasiment partout, réagir intelligemment en cas de danger. Ses défauts : il demande de l'entretien, est cher et parfois capricieux. Si vous ne le respectez pas, il ne vous obéira pas. Par contre, contrairement à votre voiture, il peut prendre part au combat et écraser la tête de vos adversaires à coup de sabot (nd Geof : dans tes rêves Benoît, et puis quoi encore, il te fait la cuisine quand tu sors avec une fille...).

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Slidders XII (1 place)	80	6	1	3.000 \$	10	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Slidders XII (2 places)	70	7	1+1	3.500 \$	12	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
WingRotor 2030	70	25	4	4.000 \$	15	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Diablos X	130	15	6	200.000 \$	20	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Mazatlan 2	90	20	20	250.000 \$	25	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Twins Lyons	70	20	2	100.000 \$	20	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Seaking 4	60	25	8	300.000 \$	25	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Imperator Mar	40	30	10	400.000 \$	30	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Chevrolet Furioso 4x4	130	12	5	60.000 \$	14	*

* : l'équipement tout terrain de ce véhicule accorde à son conducteur un bonus de 1 dé blanc si la poursuite se déroule en dehors des sentiers battus. Lors d'une tentative de percussio réussie, ce véhicule fait perdre 1PS à son adversaire si c'est un véhicule d'une taille inférieure.

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Tiger 650	140	2	1+1	7.000 \$	3	*

* : l'équipement tout terrain de ce véhicule accorde à son conducteur un bonus de 1 dé blanc si la poursuite se déroule en dehors des sentiers battus.

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Cheval	50	-	1+1	5.000 \$	-	*

* : l'accélération du cheval n'a pas vraiment d'importance. Le cheval ne possède pas de PS mais des points de vie (30).

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Mo-Pad '23	80	20	5	30.000 \$	15	-

Véhicule	Vit. Max.	Acc.	Pass.	Prix	PS	Spécial
Dune Stalker	150	8	4	5.000 \$	6	*

* : l'équipement tout terrain de ce véhicule accorde à son conducteur un bonus de 1 dé blanc si la poursuite se déroule en dehors des sentiers battus.

STAYING ALIVE !*

Scénario



Il était cinq, six, peut-être plus, massés de l'autre côté du Las Palmas. Une odeur moite de déchets et d'essence corrompait l'air nocturne, une infection que le détective Tad Kepler, infiltré du SAD, ne pouvait s'empêcher de sentir malgré la protection de son masque anti-pollution. De son côté du fleuve, une silhouette massive surgit d'un amas de bidons rouillés et abandonnés, regarda prudemment autour d'elle, puis, tenant sous son bras une espèce de gros sac de forme indistincte, descendit vers la berge et fit clignoter deux fois une lampe torche. De l'autre rive, un même signal lui répondit. La pâle lueur de la lune éclaira un instant son visage : Vince Walker, officier de rang 4 de la police des frontières. Tad sourit. Une fois de plus, son intuition ne l'avait pas trompé. Il avait été envoyé par son lieutenant au poste 51, pour enquêter sur un trafic possible de clandestins et après deux mois d'enquête et de recherches minutieuses, avait finalement réussi à remonter la piste de ces passeurs. Des ripoux d'envergure, bien organisés, en relation directe avec les cartels chicanos de Californie – et il se foutait de savoir lesquels – qui livraient des immigrants « clefs en main », moyennant finances, aux laboratoires de drogue et autres entreprises souterraines de trafiquants d'organes du pays.

Inutile d'agir pour le moment. Il se contentait de filmer, dissimulé dans un tas d'ordures dont il se refusait à connaître la provenance, Charon et ses victimes.

L'homme, après avoir tiré de son paquet un grand canot pneumatique de couleur indéfinissable, avait entrepris de le gonfler. L'opération prit près d'un quart d'heure, au terme duquel il fit lentement glisser l'embarcation à l'eau, puis s'y installa après avoir mis en marche un moteur presque silencieux.

Charon traversa Las Palmas, échangea quelques propos indistincts avec son acolyte, puis fit monter ses « élus » à bord et reprit la direction dont il venait. Tad ne bougeait pas. Il était impossible que le policier agisse seul, il devait avoir au moins un complice de ce côté-ci de la frontière, cette nuit. Allez, montre-toi, mon gars, que je puisse avoir ta sale tronche de flic corrompu en bobine...

Et, comme en réponse à sa prière muette, une forme, venue, semblait-il, de l'aval de la rivière s'avança vers le convoi.

Au bout de quelques minutes, le groupe, maintenant composé des clandestins et du second passeur, s'éloigna. Vince, lui, demeura près du fleuve, le temps de ranger son matériel. Silencieux comme une ombre, Tad se faufila à la suite des fraudeurs, les épiait à bonne distance : suffisamment près pour continuer à les filmer, suffisamment loin pour ne pas être repéré. Ses proies s'éloignèrent peu à peu du fleuve. Direction nord-ouest : Tijuana et l'Interstate. Manifestement, leur guide connaissait bien la région : il allait sans hésiter, louvoyant sans jamais trébucher ni revenir sur ses pas, évitant les lumières des quelques hameaux dispersés entre les collines arides de la frontière et mena finalement ses « clients », après trois heures de marche environ, aux abords d'une petite bâtisse de torchis. Il se fit annoncer par trois sifflements brefs, puis se retourna vers les Mexicains, probablement pour leur expliquer la suite des opérations. L'homme qui sortit de la masure, parfaitement éclairé par la lumière jaunâtre provenant de l'intérieur, n'était autre que Sam Garvey, pilote chargé de la surveillance des frontières au poste 51. Roux, les yeux clairs, la mâchoire carrée, Sam était l'archétype du Californien de souche irlandaise, que l'on eut dit toujours prêt à aider une vieille dame à traverser la rue ou encore à dépanner un ami dans le besoin...

Tad n'était pas plus étonné que cela. Il avait depuis longtemps appris à ne plus se fier aux apparences. Lorsqu'il fut bien certain que tous les éléments nécessaires à son enquête étaient en boîte, il rebroussa chemin, suivant de loin son « collègue » – dont il n'avait toujours pas pu identifier le visage – pour ne pas se perdre.

Rentré chez lui, le détective se servit un grand verre de soda light, accompagné de quelques barres de céréales reconstituantes enrobées de miel, emporta le tout dans le salon et se mit au travail. Il rechargea sa caméra et commença à visionner les événements dont il avait été témoin au cours des dernières heures.

* À la mémoire de Maurice Gibb, chanteur des Bee Gees.

Ce qu'il vit tout d'abord, ce fut, de manière plus précise que ce qu'il aurait souhaité, les détails – en gros plan – de sa cachette. Poissons morts, boîtes de conserve, algues rougeâtres et champignons ne dissimulaient qu'à demi les deux cadavres en décomposition qui lui avaient apparemment servi d'accoudoir durant sa planque. Deux chicanos, probablement des adolescents, avaient tenté de passer la frontière – sans succès. De quoi étaient-ils morts ? Noyade, maladie, balle perdue... le choix était vaste. La première chose à laquelle semblaient s'être attaqués les vers était leurs yeux. Tard en fin, finalement, assez soulagé : il avait toujours eu peine à supporter le regard opaque des morts. Il préférerait de loin le néant de leurs orbites vides...

Il fit rapidement défiler les scènes suivantes, s'arrêta sur le visage de Walker, zooma pour essayer de voir celui de la personne qui attendait de l'autre côté du fleuve, passa en arrêt sur image, secoua la tête, écaillé. C'était un civil. Rien à tirer de ce côté-là. Le détective continua d'observer distraitement le film, jusqu'à ce que le « guide » apparaisse sur la bande. L'espace d'une seconde, l'homme sur l'écran tourna les yeux dans sa direction.

Et Tad ne put retenir un hoquet de surprise en reconnaissant ses traits.

Le scénario est destiné à une unité de cops un peu expérimentée, capable de gérer un problème diplomatique, une confrontation musclée ou une poursuite échevelée. Vos flics vont voyager un brin, quittant le temps de l'affaire les gangs, trafiquants et autres mafieux. Idéalement, si l'un d'entre eux pouvait avoir suivi le stage de conduite en milieu aqueux, cela pourrait ajouter au fun. Prévoyez trois bonnes séances de jeu pour mener à bien ce dossier. Attendez-vous aussi à ce que les cops ne gagnent pas obligatoirement à la fin. Ce scénario s'insérant dans la storyline de COPS, si vous ne le jouez pas, vous pourrez toujours y faire référence dans les médias.

Pré-film

3 SEPTEMBRE 2030, 3 P.M., LA.

Vous écoutez Radio Flash ! Ça chauffe pour le shérif de Lompoc à la première cour du tribunal de Santa Barbara ! Non, shérif, on n'arrête pas les bûches scolaires en tirant dans les pneus ! Nouvelles des stars. L'acteur Nemo Garland a été interpellé dans sa villa à Ventura par le COPS. Il est accusé d'avoir abusé, sous l'emprise de la drogue, du caniche de l'actrice Pam Spring. On n'a pas de nouvelle de sa victime. Carambolage sur la 210 au croisement de la 710. Évitez le coin, à moins d'avoir du temps à perdre. Une page de pub et on se retrouve tout de suite.

Le supérieur des cops les convoque dans la salle de réunion en urgence sans préciser la raison. Son ton ne suppose aucune contestation. Bref, rien de bien inhabituel.

Sur place, il attend en présence de deux personnes. Un jet d'Instinct de flic / Éducation (2) permet de cerner

immédiatement les deux visiteurs. L'un est journaliste, sans doute dans le show business, le second est probablement un militaire, mal à l'aise déguisé en civil. Une fois isolé dans la salle de réunion, un café infect en main, le supérieur de nos héros présente les deux hommes.

Le journaliste s'appelle Joé R. Santana. Les flics peuvent avoir entendu ses chroniques assassines sur la haute société de LA. Ceux qui ont des relations dans les sphères les plus élevées savent qu'il peut ruiner une réputation comme la faire en quelques mots (repris un peu partout). Aujourd'hui, mis à part sa chemise à motifs évolutifs jaunes et violets, il est habillé plutôt simplement. Son attitude triomphante laisse à penser qu'il a reniflé une grosse affaire.

Le militaire en civil se présente comme étant le capitaine de la California Navy, Isaac Hamilton. Il semble particulièrement nerveux et tripote son badge de visiteur. Il précise que s'il n'est pas venu en uniforme, c'est pour rester le plus discret possible. Donc, continue le chef, tout ce qui va être dit dans cette pièce doit rester secret. C'est Santana qui continue le briefing en sortant un petit CD vidéo qu'il confie au supérieur des personnages. Ce dernier fait descendre un écran de télévision et glisse l'objet dans la fente du lecteur. Pendant ce temps le militaire prend bien soin d'opacifier les fenêtres de la salle de réunion et de vérifier à nouveau si toutes les portes sont bien fermées.

L'image fixe qui s'affiche est celle d'un public jeune dans une salle de concert assez sombre. Tous sont habillés comme des croque-morts en plus triste... des goths. Reportez-vous à l'encadré les concernant.

LE MOUVEMENT GOTH EN 2030

Ce mouvement culturel joue toujours sur les mêmes angoisses d'adulte qui décourent à la fois la responsabilité d'adulte (« bah, la vie c'est trop duruuur ») et sa finalité (« mon chat il est mort, il est dans un sac plastic !!! »). Du coup il perdure à travers le temps avec des retours en force tous les 15 ans (comme les autres mouvements musicaux : disco, punk, ska, hip-hop, dance, etc.). En 2030, l'aspect technologique a pris une place plus importante. Le body art est la composante principale du mouvement (tatouages, pointes, anneau, début de chromage de membres comme les doigts). Les hopenings goths font la joie de la jeunesse dorée du tout LA. Le côté sombre du mouvement (qui concerne plus les cops) en est l'aspect satanique, qui s'est développé dans les franges les plus extrêmes des porteurs de jobot. Le mysticisme ambiant de la Californie aidant, il arrive que quelques jeunes lisent un peu de bouquins pseudo-religieux, brûlent quelques bougies noires, violent et massacrent un(e) camarade, pour voir si Satan l'habite (mhh... désolé). Ces exactions semblent, d'après le CASD, être de plus en plus fréquentes. Le milieu goth a d'abord nié (avec raison) mais certains parmi les plus impliqués dans le mouvement sentent bien que quelque chose cloche dans les soirées. Parmi la foule, des individus semblent plus attirés par les jeunes gens que par la musique...

La vidéo commence au ralenti. Non. Ce sont les danseurs qui bougent lentement. La musique est à la fois discordante et lancinante. Le public, blafard, est hypnotisé par la chanteuse aux cheveux blancs. Elle bouge à peine les bras et semble contrôler le mouvement de son auditoire comme un marionnettiste tire des fils. La vidéo continue une petite minute puis s'arrête sur une image du public. C'est Santana qui fait un gros plan et cible une spectatrice habillée comme pour aller à la messe, très pâle, les yeux perdus et dont les vêtements semblent avoir été en partie déchirés. Contrairement aux autres, son mouvement se limite à un léger balancement. Malgré ses traits creusés, elle ne paraît pas avoir dépassé les 20 ans. Santana commente l'image.

« Ce que vous voyez, messieurs, est un extrait du concert des Underearth Songs, un jeune groupe à classer dans la mouvance goth. La chanteuse, Cassandra Lehman, dirige le groupe, compose les chansons et la musique. Les paroles sont souvent tristes et font référence à des légendes anciennes pour adolescents nostalgiques. Pas ma tasse de thé, si vous voyez ce que je veux dire. Ces images ont été tournées le 23 août 2030 à 11 p.m. dans la salle de concert du Palladin's, au 650 du Ventura Boulevard. »

Il sauvegarde l'image de la spectatrice dans un coin de l'écran et relance la vidéo. Un autre concert commence avec sensiblement le même auditoire mais dans une autre salle de spectacle. La chanson est différente mais musicalement identique. Automatiquement, la vidéo s'arrête et Santana zoom à nouveau... sur la même jeune spectatrice. Richmond's Hotel, à Torrance, 25 août 2030 10h45 p.m..

« Une fan, semble-t-il et pourtant, elle ne bouge pas beaucoup. C'est le monteur de ma boîte de production qui me l'a fait remarquer (il se tourne vers le capitaine). Capitaine ? »

Isaac Hamilton continue.

Cette jeune fille s'appelle Catherine Suzanne Sunflower Madison. Cath Madison dans la vie courante. Elle est née le 12 janvier 2012 à LA, fille de Mary Madison et Edward Madison ou plutôt le sous-colonel de l'US Navy Edward Madison, aujourd'hui détaché spécial auprès du président Ross en tant que conseiller militaire. Études normales jusqu'au collège où elle montre des dons particuliers pour la musique, notamment le basson et le piano. Elle donne quelques concerts dans le cadre scolaire et entre au conservatoire de LA pour y apprendre la musique en 2028. Pas de relation sentimentale connue, elle vit chez ses parents dans un appartement de Hillside Road à Glendale. Bref rien de bien particulier.

Il se tourne vers Santana.

« Rien de particulier si ce n'est que Cath Madison tombe gravement malade le 21 mai 2030 et meurt le 17 août dans le service de cancérologie de l'hôpital de Glendale. Décès constaté et confirmé par le docteur Alexandre Seventon, en charge du service. Le 17 août, messieurs, soit, respectivement, cinq et neuf jours avant ses apparitions aux concerts des Underearth Songs. »

1. Requiem

« Who you gonna call ? Ghostbusters ! »

1.1. Une enquête en aveugle

3 SEPTEMBRE 2030, 3.30 P.M., LA.

Radio Flash ! Un beau mois de septembre en perspective. Les astrologues, devins, prophètes et autres voyants prédisent un temps ensoleillé jusqu'au 24 puis quelques ondées passagères. Nouvelles de la bourse. Vendez tout ! Demain c'est la fin du monde ! Nouvelle du front : un immeuble de



Santa Ana s'effondre sans raison. Pas de mort heureusement mais les pompiers sont perplexes. Ils n'ont pas trouvé de trace de GP. Fusillade au coin de Katella et Valley View. Deux blessés parmi les passants dont un grave. Le LAPD n'a pas fait de commentaire. Bonne soirée aux survivants !

Un ange passe.

Le supérieur des cops prend alors la parole.

« C'est là que nous intervenons. Le dossier n'est passé par aucun service avant le nôtre. Monsieur Santana ? »

Santana jette un œil du côté du militaire.

« Le fait est que je connaissais cette fille. Si j'ai réussi dans la profession, c'est que j'ai une mémoire des visages quasi photographique et que je suis très organisé. Or, j'étais stagiaire à l'époque mais je me rappelle avoir filmé l'un de ses concerts au collège pour la télé locale. J'avais été impressionné à l'époque. Depuis que je travaille, j'ai une base de noms, dont elle faisait partie. Cette base pioche tous les jours dans le réseau, cherche les liens possibles avec les noms et les met à jour. Après la conversation avec le monteur, je check ma petite liste et je m'aperçois que la fille est officiellement morte. Après vérification, il s'avère qu'il ne s'agit pas d'un homonyme et les quelques articles de la presse locale le confirment. C'est bien la jeune concertiste. Ma première réaction est de filer au cimetière pour vérifier encore. La tombe étant fraîche, il est impossible d'en tirer des conclusions. C'est en voulant prendre rendez-vous avec monsieur Madison que j'ai fait la rencontre du capitaine Hamilton. Après une explication mouvementée, nous voilà devant vous. »

Le militaire reprend.

« Monsieur Santana nous a exposé le cas en échange de l'exclusivité des informations liées au dossier mais avec la promesse d'une divulgation, uniquement avec notre accord, après exurgation des informations confidentielles. Je travaille comme agent de liaison entre le gouvernement et l'armée. Je ne peux pas vous en dire plus. Avant-hier, dans le plus grand secret, nous avons ouvert la tombe de Cath Madison pour nous rendre compte que le cercueil avait été forcé et le corps retiré. Actuellement cet objet est entre les mains de vos services pour expertise. C'est à la demande du président Ross que nous vous confions le dossier. »

Santana et le militaire prennent un peu de recul pour laisser le supérieur finir.

« Vous en savez autant que moi à présent. Je vous charge de l'affaire mais avant, je vous explique les règles du jeu qui nous sont imposées. »

En premier lieu, la confidentialité. Interdit d'en parler autour de vous. Plus dur : interdit de prendre contact avec monsieur Madison ou son entourage. Si d'une façon ou d'une autre vous l'approchez, le dossier nous est enlevé et vous vous retrouvez à la circulation (dans le meilleur des cas, précisez simplement le militaire). Si vous voulez des renseignements sur la vie et l'univers familial de cette jeune femme, passez par le capitaine Hamilton.

La rapidité ensuite. Vous laissez en plan tous vos dossiers pour ne vous consacrer qu'à celui-là.

Enfin, partout dans vos déplacements professionnels, vous devrez vous faire accompagner par monsieur Santana

ici présent. Il a toute latitude pour vous filmer pendant votre travail à la condition que vos visages et voix soient brouillées lors de la diffusion éventuelle de son reportage. Dès à présent, vous devez le considérer comme votre collègue, d'ailleurs, par une décision en haut lieu qui me chagrine, le temps de l'enquête, monsieur Santana intègre le COPS à titre de conseiller spécial.

Non, n'accepte pas vos démissions.

Votre mission est de retrouver Cath Madison le plus vite possible et le plus discrètement possible. Officiellement, elle est morte et vous cherchez un corps. Donc, elle n'a pas été entrée dans le fichier des personnes disparues et ne le sera pas. Il n'y aura aucun dossier officiel pour le moment, par contre vous êtes bien en mission, donc vous avez vos droits et devoirs habituels. Vous devrez me faire vos rapports en double, un pour moi, l'autre pour le capitaine Hamilton. »

Le capitaine Hamilton donne sa carte avec un numéro de téléphone ainsi qu'un bref dossier sur la jeune femme (emprunts digitale et dentaires, ADN, groupe sanguin).

« Dès que vous la retrouvez, contactez-moi et nous viendrons la chercher dans les vingt minutes. Si vous avez besoin de renseignements, n'hésitez pas. Des questions ? »

Il répond aux questions les plus générales puis se retire. S'il est diplomate, il n'en reste pas moins militaire dans son comportement. Par la suite, si les personnages respectent les conditions de la mission, il les aidera, les renseignera et leur donnera accès à des informations confidentielles. S'ils dérapent trop, il ne leur adressera la parole que pour le strict minimum. Rien à voir avec Santana qui lui, parle tout le temps...



LES BONS CONSEILS DU LIEUTENANT

Voici quelques indications pour rendre l'ambiance de ce dossier. En premier lieu, il illustre la partie concernant la frontière, selon plusieurs points de vue (diplomatique, militaire, trafic, espionnage). Beaucoup de cops focalisent sur le Mexique dès qu'on parle douane. Pas là, Canada, docks, déserts et lignes de front, vous allez balader vos joueurs un peu partout. À vous de rendre une ambiance différente à chaque fois. En gros, en terminant, ils doivent se dire qu'ils ont vu du pays et qu'ils ne sont pas mécontents de retrouver la vie de la rue, quelque part plus rassurante. Ensuite, attachez-vous à gérer les transitions entre les trois gros thèmes du dossier. Le premier, c'est le fantasme noir. Les cops cherchent une gamine morte qui fréquente les concerts goths. Bref, jouez la carte du mystère (les morts se relèvent pour l'apocalypse, c'est connu). Rapidement, les joueurs vont s'apercevoir qu'il y a une baleine sous gravier et qu'une secte est derrière tout ça. On va glisser du surnaturel au mysticisme pour arriver à l'esroquerie. Si vous ajoutez à ça le dépôtage du à la petite visite au Canada, ça sera idéal. Enfin, les cops



vont dévaler les vrais enjeux du dossier une conférence secrète entre l'Union et la république de Californie concernant la conquête de l'Est (voir le dossier Frontière). *Ghost in the Shell* pourra vous inspirer pour bien rendre la concurrence possible entre les services (abusez des initiales et faites-vous un pense-bête pour les utiliser facilement). *Stigmata*, le 6^e Sens et *Le Nom de la rose* sont de bons exemples de « tentatives de rationalisation du surnaturel ». Enfin, les films et les livres de Clancy pour l'aspect politique, diplomatique et militaire du dossier pourront vous aider à rendre l'aspect jeu d'échec de l'ensemble.

En termes de musique, prévoyez quelques morceaux de musique goths pour le début (*The Dance Society*, *Love is colder than death*, etc.) et du café fort pour ne pas endormir vos joueurs. Ensuite, optez plutôt pour une ambiance plus New Age (c'est la partie concernant une secte). Finissez sur de la grosse 80 orchestrale (*Octobre Rouge*, *Le 13^e guerrier*, *Star War*, *Armagedon*, etc.) pour sonoriser la section plus diplomatique et le compte à rebours final.

Vous avez des remarques, des questions, besoin d'un Service après Vente, des doutes : n'hésitez pas à venir poser des questions sur la FAQ de notre site www.asmodee.fr.

Bonne chasse aux fantômes...



1.2. Ghost in the Shell

3 SEPTEMBRE 2030, 3.50 P.M., LA.

Radio flash ! Le vice-gouverneur Wilkins a nié toute participation de sa part ou de la part de ses collaborateurs dans l'attribution du chantier Avalon Crest, que mes collègues appellent déjà l'Avalon Gate. On s'écoute le dernier single des Underearth Songs : *Be my Dead Doll* et on se retrouve pour la circulation.

Les cops se retrouvent avec Santana, ravi, qui chausse immédiatement un casque couvrant son œil, une caméra numérique dernier cri, reliée à un enregistreur miniature qui tient dans sa poche. Dotée d'un steady-cam, elle évite les tremblements naturels (pendant une course ou de la marche). Il donne une copie des deux concerts des Underearth Songs ainsi que d'un troisième, mais où Cath Madison n'apparaît pas. Sur le CD se trouve aussi la fiche de la jeune femme (adresse, nom du médecin qui s'occupait d'elle à l'hôpital, noms de ses professeurs au conservatoire). En échange, il attend des cops qu'ils jouent le jeu (voir l'encadré).

J.R. SANTANA : AMI OU ENNEMI ?

Le journaliste n'est motivé que par une seule chose : réussir le reportage de l'année. À partir du moment où les joueurs le comprennent, ils peuvent en tirer partie. Santana a des relations un peu partout dans les médias et les hautes sphères. Il peut en jouer et obtenir

beaucoup de choses si on lui montre que cela sert ses intérêts. Être méprisant, menaçant, violent avec lui est inutile. Il a l'habitude d'infiltrer les soirées les plus privées du tout LA et n'est absolument pas impressionnable. Si les cops ne respectent pas les règles du jeu, il fera cavalier seul et semblera toujours avoir une longueur d'avance sur eux. Pire, s'il y trouve un intérêt (pour avoir la paix, par exemple) il leur mettra des bâtons dans les roues. S'il survit au dossier et que les joueurs ont collaboré avec lui, il pourra leur échanger quelques informations par la suite et ils pourront l'ajouter comme source de niveau 2 (réglo). Si cela se passe mal, jamais le COPS n'aura eu une aussi mauvaise image que durant les six mois à venir.

L'enquête peut commencer par les éléments les plus évidents. **LE CERCEUIL DE CATH MADISON.**

Il se trouve actuellement dans les laboratoires de la police scientifique sous le matricule 09.30-A745 et c'est l'agent Benets qui s'en occupe (un technicien des microparticules). Il ne cache pas un certain agacement. D'une part, il ne sait pas d'où provient l'objet, à qui il était destiné et comment il est sorti de terre mais en plus on lui a demandé de bloquer tous les autres dossiers pour ne s'occuper que de celui-là. Or, l'ED le tanne pour qu'il aille toujours vite. Enfin, Hamilton a fait retirer la plaque en laiton avec le nom de Cath Madison pour éviter les fuites. Le cercueil a été ouvert de l'extérieur, pas de doute, à l'aide d'un pied de biche. C'est plus long qu'avec une hache mais plus discret. Deux jours plus tard, lorsqu'il rendra son rapport complet aux cops, il précisera la marque du pied de biche, un Valmet, une marque californienne classique. Le plus étonnant c'est que le linceul qui enveloppait la jeune femme (il a deviné l'âge et le sexe du propriétaire dès les premières analyses) était déchiré à la fois à l'aide d'une paire de ciseaux d'acier (achetée dans le commerce) mais en plus à l'aide d'ongles. Les relevés ADN indiquent qu'il s'agissait des ongles de la personne qui reposait dans la boîte. Pour le reste, l'agent scientifique n'a rien trouvé puisque lors de la première et la seconde exhumation, la terre du cimetière a tout souillé (pas de cheveu exploitable, ni de sueur par exemple). Une fois l'expertise terminée et sans que l'ED ne soit prévenue, Hamilton fera emballer le cercueil hermétiquement (en cas d'analyses ultérieures) puis le replacera dans la tombe.

LE RAPPORT DU DOCTEUR ALEXANDRE SEVENTON

Les cops ne sont sans doute pas des cancérologues chevronnés et devront faire appel à un scientifique (Benets, par exemple ou un des légistes) pour comprendre. La maladie a été foudroyante, partant de l'estomac et se propageant dans tout le corps sans qu'aucune opération ou thérapie ne puisse être tentée. Le temps de trouver le mal, il avait déjà touché trop d'organes. Malheureusement, ces cancers foudroyants sont de plus en plus fréquents dans le monde. Les professionnels comparent leur progression à celle d'un virus comme la peste (alors que cela n'a rien à voir avec un virus). Il n'y pas eu d'autopsie et la jeune

malade est morte suite à un coma de deux semaines, le 17 août 2030 à 7h31 p.m.. Son corps a été rendu à la famille le lendemain, préparé par le thanatopracteur de l'hôpital et confié aux soins de la compagnie Sanders, pompes funèbres générale de Glendale (201 Brand Boulevard). Pour un expert, le rapport à l'air en règle et les analyses ne cachent rien de particulier. Il s'étonnera du jeune âge de la patiente, mais c'est tout.

Rencontrer le docteur est possible. Il ne se cachera pas derrière le secret professionnel mais ne parlera à personne de la visite des cops, s'ils le demandent. Il se souvient très bien de Cath Madison, une jeune musicienne très douce. Il se souvient aussi des visites de sa mère et des absences de son père. Edward Madison n'est venu qu'une fois et pour venir chercher le corps. Et encore, il n'est pas resté longtemps car une voiture à chauffeur l'attendait dehors. Le docteur Alexandre Seventon par contre refuse de donner le détail des dossiers (et il a raison). Il parlera de l'enterrement (il n'a vu personne de suspect, non), très triste, ce qui est normal. En fait, ce docteur ment de bout en bout. Les analyses qu'il a données sont celles d'une autre malade, un peu plus âgée et décédée peu de temps avant Cath Madison. C'est lui qui était en charge d'administrer des médicaments spéciaux à la jeune femme pour qu'elle tombe dans le coma et qu'elle meure. Plus tard, dans le dossier, lorsque les cops enquêteront sur la secte de la Bonne Nouvelle Annoncée, ils pourront reconnaître le docteur sur des photos (et même, peut-être le rencontrer au Canada). Ce dernier aura plié bagage entre-temps.

Le thanatopracteur, Kevin Voltaire, lui aussi membre de la BNA, est un homme tout aussi charmant (les deux pensent agir pour le bien de l'humanité et ne sont pas des psychopathes, juste des illuminés). Il désire rester discret sur les soins apportés au corps mais confirmera que les vêtements apportés par la famille sont bien identiques à ceux que la jeune fille porte au concert. S'il voit cette image, il tourne de l'œil, ce qui indique bien que c'est elle. En fait son malaise est plus un choc religieux qu'un trouble. Par la suite, il se signe non pas de peur mais de joie. En fait, lors de la préparation du corps, il n'a bouché aucun organe, comme il le devrait en temps normal, conformément aux instructions du docteur Seventon.

LES POMPES FUNÈRES SANDERS

Les pompes funèbres de Glendale sont, par contre, beaucoup plus difficiles d'accès. En effet, la discrétion est le maître mot de la profession (ils préparent les corps, les placent dans les cercueils, etc.). Monsieur Cade, le directeur de l'établissement refusera catégoriquement de commenter la mort d'une de ses clientes. Sur ce point, d'ailleurs, il n'a rien à apprendre aux cops. Par contre, il est très gêné car il sait que la tombe a été saccagée deux fois depuis l'enterrement et il ignore par qui. Si on venait à l'ébruiter dans les médias, cela ruinerait sa réputation dans le quartier. En jouant sur cette crainte, on peut apprendre que la première fois ce fut la nuit qui suivit l'enterrement, durant la nuit du 20 au 21. Le seconde fois, plus récente, date d'il y a trois jours (date que confirment Hamilton et Santana). Non, c'est bien la première fois qu'une telle calamité arrive. Non, il ne

sait pas qui a pu faire ça et si le corps y est toujours (il préfère ne pas savoir). À son avis ce sont tous ces jeunes qui écoutent de la musique trop fort et qui ne respectent plus rien... ma bonne dame...

Au niveau religieux, les Madison ne sont inscrits sur aucun registre de paroisse et s'il est certain qu'un officiant religieux était présent à l'enterrement, Cade n'est pas capable de dire à quelle congrégation (chrétienne) il appartenait. Il s'était présenté à lui sous le nom du révérend Granger. Il ne l'avait jamais vu avant et l'homme disait arriver tout droit du Canada. Dans les fichiers californiens, il n'existe aucun officiant religieux de ce nom. À ce niveau de l'histoire, les cops ne coopèrent pas encore avec le Canada. Plus tard ils apprendront que le révérend Granger est le tueur de la secte de la Bonne Nouvelle Annoncée. Ils auront à l'affronter plusieurs fois. Attention, les Canadiens anglophones ont un accent (un peu rugueux mais mieux articulé que celui des Américains) mais qui n'a rien à voir avec celui de nos cousins de la Belle Province. Alors pas de « Icecream de tous les dieux ! Canibou ! » à la Robert Charlebois.

LA VIE DE CATHERINE MADISON

Se renseigner sur la vie de l'étudiante tout en restant discret n'est pas chose facile. À partir du moment où les cops demandent à leurs interlocuteurs un minimum de confidentialité, ils l'obtiendront. Du fait de sa maladie foudroyante, Cath Madison n'a pu participer aux concerts ou aux cours d'été du conservatoire. Ses professeurs en parlent comme d'un prodige d'une grande douceur (trop douce précisa Gunther von Herch, spécialiste de Wagner et qui parle avec un accent à couper... à la hache). Elle n'avait pas vraiment de camarade (puisque'elle ne vivait pas sur le campus) mais certains étudiants qui jouaient avec elle peuvent en dire plus. Alors que la majorité des étudiants cherche à montrer leur valeur en faisant référence à des musiciens classiques (Mozart, Bach, André Rieu, etc.) Cath, elle, avouait être une incondionnelle des Underearth Songs dont elle pouvait reprendre la musique d'oreille. Beaucoup étaient consternés de voir une personne avoir tant de talent et si peu de goût.

Sa mère s'était occupée des inscriptions au conservatoire. À la profession de son mari, elle avait indiqué fonctionnaire d'État (ce qui ne veut rien dire). Si d'une manière ou d'une autre les cops approchent trop de la maison des Madison, des hommes un peu musclés, costumes et lunettes noirs, leur demanderont de repartir. Si les cops insistent ou recommencent, Hamilton intervient pour leur rappeler les termes de la mission. À la troisième bavure, il leur retire simplement l'affaire (et à moins que vos joueurs décident de continuer l'enquête de leur propre chef, le scénario s'arrête là. Changez de joueurs).

10.18

10/18 Situation

Les cops traversent Glendale quand un vélo leur coupe la route. Un jet de Conduite / Réflexes (2) permet d'éviter l'imprudent qui se casse tout de même la figure. Un échec indique un impact plus violent qui nécessite l'intervention



d'une ambulance. C'est un gamin qui, heureusement, portait un casque. Arrivent ses camarades qui restent à distance puis repartent en ricanant.

Explication :

Tom Biddlers est victime de racket dans son collège. Il tentait de fuir ses agresseurs (ses camarades) à vélo, ce qui explique son manque de prudence. Sa mère refuse de l'écouter et son père estime qu'il doit se débrouiller seul (en fait, ils s'en moquent, trop occupés à s'engueuler à longueur de soirées).

Intervention :

Là, Tom est amoché et terrifié. Il refuse de parler sauf si on l'entraîne sur les sujets qu'il aime : les jeux vidéo. Là, il expliquera son problème. Il faudra du temps pour y arriver (pas juste une visite). Si les cops interviennent, ses racketteurs prendront peur et arrêteront. Il faudra du tact car on ne peut se permettre de menacer un gamin de représailles et il est très dur de les prendre en flagrant délit. Par la suite, si une affaire a un rapport avec les jeux vidéo (ou le piratage), Tom sera une source de renseignements utile. Si les cops ne font rien, ils apprendront que le gamin a volé l'arme de son père et a abattu deux de ses camarades (15 avril 2031). Il sera tué par un gang de gamins dans le centre pénitencier pour jeunes criminels d'Irvine si personne ne fait rien pour lui à nouveau (1 septembre 2031).

1.3. Et dans la nuit (clap clap !),

dans la nuit noire et obscure...

4 ET 5 SEPTEMBRE 2030, LA.

Radio Flash ! Salut tout le monde. Pas trop chaud ? Vous avez de la chance ! Cette semaine, on annonce une hausse des températures et de l'humidité. D'après nos amis de la météo cela implique de gros orages sur toute la côte et un pic de pollution impressionnant. Avis de tempête. La vedette Kim Sutterland actrice principale de Monica's Heart annonce qu'elle quitte la série pour se consacrer à la chanson. Cette nouvelle explique-t-elle la précédente ? Attention auditeurs, la 110 sera fermée sur son dernier tronçon au niveau de la jonction avec Ocean Boulevard, et ce toute la journée du 4. Contournez par Pablo Verdes !

C'est Santana qui va proposer le premier une rencontre avec le groupe des Underearth Songs. En fait, c'est parce que sa maison de production a l'exclusivité des images de concerts qu'il a levé le lièvre. Ce groupe, comme tous les objets médiatiques importants, est très protégé et impossible à rencontrer sans passe-droit. Ils tournent dans les clubs et les petites salles de LA à raison d'un concert tous les trois jours (environ). Il est possible que les cops cherchent à en savoir plus sur ce groupe et ses membres. Cela ne sert à rien dans ce scénario mais reportez-vous à l'encadré pour lâcher quelques informations (sachant que Santana connaît déjà tout cela).



UNDEREARTH SONGS

Ce groupe originaire de Redwood City (dans la baie de San Francisco) est né au printemps 2028. Construit par

et autour de la chanteuse Cassandra Lehman, il est composé de cinq membres : Cassandre, compositrice des paroles, de la musique et chanteuse, Nick Julians, guitariste et chœur, Alec Cruz, bassiste, Virginia Goldberg, claviers et chœurs et Simeon Babbitt, batteur. Ils ont tous entre 20 et 23 ans et ont enregistré un album (financé par Cassandre, une jeune femme déjà très riche d'origine helvétique) qui a été racheté par une major.

Les paroles des chansons font référence à des royaumes perdus (Mû, Atlantis, etc.) et semblent parfois faire référence à l'actualité (les maladies, la pollution, les tremblements de terre). Le genre est classé dans le Heavenly Voices (peu de rythme, voix féminine pure). Cassandre est une jeune femme aux cheveux blancs, aux yeux très bleus, fine et douce mais dont la voix est puissante. Toujours la tête ailleurs, elle use et abuse (consciemment) de son image angélique. Elle n'a rien à se reprocher et protège les membres des Underearth Songs contre les tentations illicites. Pour vous, meneur de jeu, c'est une fausse piste en or. Si Cath Madison va aux concerts, c'est juste que son esprit embrumé par les taxines se rappelle quelle aimait bien cette musique. Rien de plus.

C'est la chanteuse qui parlera pour les autres (même s'ils peuvent répondre). D'une voix absente, elle explique que lorsqu'ils sont sur scène, ils ne voient quasiment pas le public sauf les premiers rangs. Si on lui montre la photographie de Cath Madison, par contre, elle confirme l'avoir vu deux fois. Comment ? Et bien lorsque tout le public suit les mouvements qu'elle indique sauf une personne, bien entendu, elle se détache du lot. Ça peut arriver, précise la chanteuse. Certains spectateurs sont allergiques à cette musique, se trouvent là pour accompagner quelqu'un, bref, ne sont pas dans le mood. Elles ne reviennent pas trois fois de suite... Trois fois ? Oui, elle était aussi là au second concert au Richmond's Hotel, à Torrance, 27 août (non filmé par Santana). Cassandra confirme bien l'avoir vue une troisième fois. Depuis, le groupe a rejoué une seule fois, au Six Jack Club, à Glendale au 36 W Milford Street (dans la section sud de la ville d'origine de Cath) mais malgré la petite salle, la chanteuse est certaine de ne pas l'avoir revue. Contrairement à la salle de spectacle du Richmond's, il est moins simple d'entrer dans le Six Jack, qui est un club privé. À savoir si la jeune disparue était seule, personne du groupe ne pourrait le dire.

Cassandra donne des pass backstage aux cops pour le concert du 5 septembre au soir, toujours au Six Jack.

Si les cops y traînent (début à 9 p.m., attroupement de jeunes en noir et blanc), ce ne sera pas en pure perte. Cath n'y sera pas. Par contre, un petit jet d'Instinct de Flic / Perception (2) permet de repérer dans la petite foule (cinquante

personnes au plus), des singletons qui ne cadrent pas avec la faune locale (ils n'ont ni piercing et portent de la couleur). Ils sont trois, jeunes (20 ans au plus), complètement hermétiques au spectacle et habillés comme la jeunesse locale (polo, vêtements de marque, petites chaussures de marque). Séparés, ils s'échangent des regards ce qui prouve qu'ils sont bien ensemble. Quelques minutes avant la fin du concert (minuit), ils vont sortir et se poster dans la rue pour observer la foule. Si un des cops est en uniforme, ils le repèrent de suite mais continuent à observer. En civil, un petit jet de Discretion / Perception (ou Coordination, choisissez le meilleur score) (2), permet de les observer sans se faire remarquer. Comme le concert est filmé par les employés de Santana, il est possible de récupérer leur visage. Une comparaison anthropométrique avec les fichiers des criminels ne donne rien. Ces jeunes, s'ils ont des papiers californiens faux mais en règle, sont des étudiants Canadiens (donc pas dans les fichiers californiens). Dans le concert, ils se séparent. Les deux premiers vont dans un hôtel de Glendale (sur le registre on peut récupérer leurs noms : Alice Sister et Berny Summers), le troisième file à Downtown jusqu'à San Pedro (le port à l'est de Pablo Verdes sur la carte du jeu de base) où il a une chambre dans un bouge miteux du nom de l'Escalade (au nom de Mike Oaks). Les trois repartent dans la matinée (7 a.m.), chacun dans une voiture et quadrillent la ville systématiquement, comme s'ils cherchaient quelque chose ou quelqu'un. Impossible de les suivre toute la journée sans se faire repérer. Impossible non plus de les arrêter, comme ça, sans raison valable. Ils sont imperméables à toute forme d'interrogatoire (ils sont persuadés qu'ils servent Dieu et ça leur donne une résistance incroyable). Par contre, pendant leur absence, les cops peuvent visiter leurs chambres. Tous les vêtements, les ustensiles, etc. viennent du Canada. Il n'y a pas d'arme ou de substance illicite. Par contre, entre les pages de la bible de la chambre d'hôtel se trouve une photo de Cath Madison assez récente (avant sa maladie). C'est une photo volée alors que la jeune femme sortait de chez elle. Dans les voitures, aucune arme ni drogue, mais la même photo. Si on les interroge à ce sujet, les trois jeunes expliquent qu'ils étaient des admirateurs de cette jeune musicienne et qu'ils ont sa photo en hommage à son talent (oui, ils se foutent de la gueule des cops). Le 6 septembre à 6 p.m., ils recevront tous un message sur leurs portables et bifurqueront vers l'aéroport pour repartir au Canada.

Ce n'est donc pas une piste viable pour nos cops. Enfin, pour le moment.

1.4. Welcome to the Hotel California

4 ET 5 SEPTEMBRE 2030.

Radio Flash. Attention, amis canins. Une nouvelle maladie en provenance du Mexique provoque une cataracte accélérée qui peut vous aveugler en moins d'une semaine. Une petite pensée pour tous les chiens d'aveugle. Bébans de Glendale, arrêtez les bêtes ! Les vitrines de trois confiseries ont été brisées dans la nuit. Butin : trois livres de sucre d'orge, quatre paquets de sucettes et une douzaine de mètres de gélatine acidulée en bande. Amis dentistes, préparez-vous à avoir du travail !

Les cops doivent tenter de réfléchir différemment sans obligatoirement suivre les pistes évidentes. Si la jeune femme est dans la nature depuis plus d'une semaine, elle doit bien vivre quelque part, manger, boire, etc. Elle était présente à Torrance (au sud de Gardena), un quartier plutôt calme. Les petits immeubles blancs et plats de la fin du siècle dernier ont été remplacés par des buildings de taille raisonnable parfois reliés entre eux par des tubes (ce qui évite de sortir et de subir la chaleur et la pollution). À l'ouest de Torrance se trouve Primitive Country (avec ses immeubles immergés) mais le quartier est vraiment isolé non seulement par la volonté de la police (qui ne laisse pas la racaille passer) mais aussi par une société de surveillance privée, financée par les locaux (Pegasus Security Inc.) qui patrouille aussi. Les hommes de cette milice n'ont pas vu Cath trainer dans le quartier. La police non plus.

L'hôtel Richmond's est un immense immeuble bien protégé, sur Arlington Avenue qui peut aussi servir pour des concerts, des conférences, des salons et autres réunions. En passant par l'A405, on peut joindre l'aéroport à Torrance en 20 minutes (1h30 aux heures de pointe). Moins cher que les quartiers nord, Torrance est parfait pour accueillir le visiteur d'affaire lambda sans qu'il ait à se ruiner.

Les groupes qui commencent à avoir un peu de succès passent tous par la salle de concert du Richmond. La directrice des programmes (et de l'hôtel, elle ne le dira que si on lui demande) s'appelle Anny R. Stuart. Femme d'affaires avisée, elle s'occupera des cops elle-même, ne souhaitant pas les voir trop longtemps dans son établissement et se pliant à leurs demandes (elle n'a rien à cacher). Son responsable de la sécurité, Alan Bridgett, l'accompagne. Si on leur parle de Cath (il faut montrer la photo), ils sont plutôt gênés. Oui, ils ont bien repéré cette jeune femme mais sans jamais pouvoir mettre la main dessus. Chasser les homeless est plutôt simple habituellement mais là, ils ont été confrontés à un véritable fantôme. Ils vont montrer aux cops des enregistrements des caméras de surveillance. Effectivement, on peut y voir, furtivement, une jeune femme habillée comme Cath Madison, apparaissant et disparaissant aussitôt. Bridgett (un ancien du LAPD) affirme qu'elle a volé de la nourriture dans un distributeur mais que ce n'est pas comme ça qu'il l'a repérée. Elle a été signalée la nuit du 24 au 25, dans le bar, à 3 a.m. du matin jouant du piano (que personne n'utilise plus). Le gardien pensait qu'il pouvait s'agir d'un des musiciens des Underearth Songs (ils venaient d'arriver à l'hôtel pour le concert du 25 au soir) et se préparait à lui demander de partir mais quand il est entré, il n'y avait plus âme qui vive. Comme personne n'utilise le piano, il est simple de vérifier les empreintes avec celle de Cath Madison (fournies dans son dossier) pour confirmer que c'est bien elle. L'affaire a terrorisé quelques femmes de chambre superstitieuses mais sans plus. Elle n'a pas été revue.

Détail troublant (la directrice le révélera si les cops lui demandent de bien réfléchir) le gardien a affirmé que la pianiste semblait faire des gammes de plus en plus complexes, plutôt que de jouer un réel morceau. Comme l'alarme n'avait pas été enclenchée, seule la fin a été enregistrée. Les caméras n'étant pas dirigées vers le piano on entend



64

juste la pianiste. Effectivement la rapidité est impressionnante. Les cops peuvent prendre une copie du morceau et pousser les investigations dans ce sens (voir le chapitre suivant). En fouillant l'hôtel mais en concentrant les recherches vers les points musicaux (la salle de concert mais surtout la chaufferie où le responsable (un mélomane) peut écouter à loisir la musique sans gêner personne), il est possible de trouver la cachette de Cath. Un petit réduit où sont stockées les cireuses en attente de réparation.

On y relève beaucoup de barres chocolatées volées dans des distributeurs (elle a besoin de sucre, ce qui est un contre-coup de son état de santé), des bouteilles d'eau, des cheveux (l'ADN confirme qu'il s'agit d'elle) ainsi qu'un petit crucifix. Ce dernier a été endommagé. S'il passe par les laboratoires de l'agent Benets, il déclarera que l'objet a servi à forcer une serrure, probablement un cadenas. Sur les murs du réduit, dessinée à l'aide d'un stylo, une partition (indice complémentaire des gammes enregistrées).

Après cette visite à l'hôtel, les cops peuvent traîner un peu dans Torrance pour interroger les sans-abri. Ces derniers se cachent car ils craignent d'être expulsés par la milice locale. Leur promettre de ne pas les dénoncer suffit à les faire parler. Oui, deux d'entre eux ont aperçu un junky habillée comme pour la messe. Elle ne leur a pas répondu quand ils lui ont demandé une petite pièce. Un jet d'Instinct de Flic / Éducation (2) permet de se rendre compte qu'il est étrange que les clochards puissent se souvenir précisément de cette jeune femme. En poussant un peu l'interrogatoire, il est possible d'apprendre que le vieux Tom (à l'hospice depuis), saoul et agacé d'avoir été ignoré par la junky, lui a couru après et a tenté de lui prendre le bras. La réaction a été immédiate. La fille a hurlé à en faire exploser les vitres du quartier, a saisi le bras de vieux Tom et l'a cassé en trois endroits en le tordant (le médecin social du quartier confirmera et ajoutera que l'épaule était démise)...



AU FAIT...

Les cops sont sûrement des petits curieux. S'ils n'ont pas le droit d'approcher la maison des Madison, ils peuvent tenter d'en savoir plus sur cette petite famille. Sur la mère, RAS. Le père, par contre, a une vie plus intéressante. Ancien lieutenant-colonel de l'US Navy, il choisit de rester en Californie mais quitte ses fonctions. Lesquelles ? D'après les fichiers officiels, Edward Madison travaillait pour l'INSCOM (Army Intelligence & Security Command). C'est à dire qu'il étudiait les renseignements rapportés par les espions (de l'armée ou de la DIA) pour en faire des synthèses et les classer dans des dossiers hautement confidentiels (un peu comme Jack Ryan, le héros de Clancy). Un homme de bureau plus que de terrain. On n'a bien entendu, aucun détail sur les travaux du lieutenant-colonel. Un mois après l'indépendance, il démissionne et est appelé à Sacramento (où il a un petit appartement de fonction) comme conseiller militaire du

président. Son nom apparaît rarement dans les organigrammes puisqu'il est détaché. La presse ne le mentionne jamais. Santana a une information supplémentaire. S'il n'est pas venu voir sa fille à l'hôpital, c'est parce qu'il a passé son temps dans un avion, spécialement affrété pour lui, entre Las Vegas (Dvorton) et Sacramento.

1.5. La piste musicale

6 SEPTEMBRE, 8 H.M., LA DOWNTOWN.

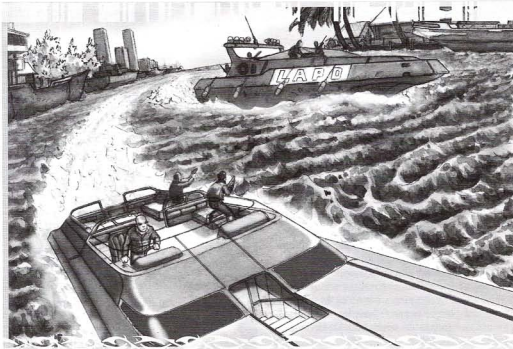
Radio Flash : la marque de boisson énergisante Pulsinyourtrousers a été reconnue coupable d'incitation à la débauche. Elle a fait appel. Millers van Goeth, peintre en vogue de Malibu Vista a été retrouvé mort dans son hôtel particulier. Probablement une overdose, d'après son ex-amie l'actrice Mercedes Nilon. On se retrouve après une page de pub pour faire un point sur les bouchons du matin. Courage aux malheureux de l'A5. On vous avait prévenu.

Toute cette enquête va amener nos cops au concert des Underearth Songs (et à son curieux public). Peut-être vont-ils passer la nuit à suivre les trois oiseaux qui semblent, comme eux, sur la piste de Cath Madison. Il y a mieux à faire et surtout, il faut faire vite, leur supérieur le leur rappelle.

Pour enquêter sur les fameuses gammes, les professeurs de Miss Madison sont idéals. En les écoutant attentivement (l'extrait ne fait pas plus de trente secondes), ils expliquent que ce n'est pas chez eux qu'on apprend des exercices aussi académiques. Le professeur de piano de Cath le confirmera. Par contre, il connaît bien le professeur qui pourrait utiliser une telle technique : Rina Bernstein, son ex-femme. Elle vit au sud de Pasadena, dans un quartier populaire connu sous le nom de Ventura Log (juste à l'Est de Glendale, non loin du cimetière où était enterrée Cath Madison).

Se rendre sur place est simple, tout comme rencontrer la fameuse Rina, une vieille pianiste psychorigide qui enseigne encore avec une baguette pour frapper les doigts. À l'écoute des gammes et en voyant les clichés des partitions, elle relève quelques fausses notes (mais pas beaucoup) et affirme qu'un seul élève joue comme ça (et fait ces fautes). Son poulain (et son fils), Nick L. Bernstein. Le jeune homme est aveugle. Il a son propre piano dans sa chambre dont les fenêtres donnent sur une bâtisse à présent abandonnée (il n'a pas besoin d'avoir une bonne vue). Effectivement, il peut répéter les gammes (sous l'œil inquisiteur de sa mère). Il joue les fenêtres ouvertes et peut être entendu de la rue. Si vos joueurs ne captent pas l'astuce, aidez-les à l'aide d'un jet de Scène de crime / Perception (2) pour leur souffler que le bâtiment abandonné ne l'est peut-être pas tant que ça. Une petite visite s'impose donc.

Elle est légale. L'odeur qui prend les narines lorsqu'on approche de la porte en fer indique que quelque chose se nécrose de l'autre côté. Il y a donc, pour un cops, obligation de vérifier. Un bon moyen de donner le frisson à vos joueurs (à eux d'organiser la visite des lieux à la façon des flics).



Et ça commence fort. Dans l'entrée, un cadavre, vieux de plusieurs jours (du 23 au matin), la tête recournée. Dans une petite pièce à l'étage, un autre, la cage thoracique enfoncée par un tube (probablement de chaudière) et la nuque brisée. Dans un coin, une table qui semble avoir servi de table d'opération (drap blanc, perfusions, appareils respiratoires, etc.) et dans l'autre, une cage fermée par un cadenas qui a été probablement forcé.

Il est temps d'appeler les ramasseurs de poussière (autrefois appelés techniciens de scène de crime). Une heure après la découverte, un premier rapport sera fait par le chef d'équipe. S'ils ne touchent rien, les cops peuvent rester sur place, voire aider.

Les deux hommes sont jeunes, chicanos et portent les couleurs d'un gang latino. En se renseignant un peu (ou par expérience), les cops peuvent apprendre que le gang est un petit groupe, issu du Dieciocho (voir le supplément *Amitiés de LA*, page 89), qui se fait appeler les *Pesadillas* (cauchemars). Plus mercenaires que gangsta, ils offrent leurs services pour surveiller, enlever, abattre, etc. Actuellement, le LAPD suppose qu'ils ne sont qu'une quinzaine et qu'ils vivent surtout de petites opérations maritimes (faire disparaître un corps en mer, surveiller et protéger un yacht). Connus du RCD, pour le moment, ils n'ont jamais été pris en faute et utilisent des hors-bord customisés de type *Mazatlán 2*. Le chef se fait connaître sous le nom de *el Tiburón* (le requin). Pour ce qu'on en sait, ils sont basés dans une ancienne remise de la Navy à la sortie de la Baie de Sunset non loin de la Seal Beach. Les deux hommes morts n'ont, semble-t-il, eu aucune chance. Le premier avait encore une carte à jouer en main lorsque sa cage thoracique a été broyée. Le second fuyait sans doute et tentait d'ouvrir la porte lorsque son assaillant l'a rattrapé. Pour

preuve, le chicano, dans la panique, a laissé trois ongles incrustés dans la peinture écaillée de la porte. Il n'a même pas pensé à prendre le pistolet qu'il cachait dans son dos.

Le matériel médical vient du Canada, probablement importé de façon illégale. On y retrouve les empreintes d'un des chicanos (qui a éteint l'encéphalo) et les empreintes d'une autre personne (non référencée dans le fichier). Les produits chimiques sont ceux utilisés en salle de réanimation d'urgence. Il y a aussi des électrochocs et des réserves de glucose en grande quantité (toujours ce besoin de sucre). Un stock impressionnant de barres chocolatées traîne dans un coin.

Note : ce détail, les adversaires des cops le connaissent. Cath Madison a besoin de sucre pour survivre. En partant de Torrance et en remontant vers Glendale en ligne droite (où elle a été vue), il suffit de vérifier les vols de bonbons, de friandises, etc. pour suivre la trace de la jeune femme... ou écouter radio Flash (c'est elle qui a braqué les confiseries). C'est comme ça qu'ils vont la récupérer avant les cops.

Il faudra quatre jours (donc le 10 septembre au matin) pour que les produits dans les seringues soient analysés. Ils révéleront qu'il s'agit d'un mélange d'excitants inconnu mais qui pourrait déclencher une crise de nerf même chez un escargot. Son utilisation est inconnue mais aisée à deviner. L'activité cérébrale est boostée et une personne dans le coma pourrait se réveiller avec un tel mélange. Mais à quel prix ? Le cerveau ainsi malmené pourrait bien ne pas s'en remettre.

La cage est un modèle utilisé pour les chiens dangereux de grande taille. Le cadenas a bien été forcé avec le crucifix retrouvé à l'hôtel. Les relevés ADN de la cage confirment aussi qu'il s'agissait bien de la jeune morte. S'ils ne s'en doutaient pas, nos cops sont embarqués dans une histoire de zombie.

Les spécialistes n'ont pas de preuve mais pensent qu'il y avait deux autres personnes avec les deux victimes (elles auraient eu le temps de fuir). En effet, les chicanos jouaient au poker (argent sur la table) et on y joue rarement à deux.

1.5. El Tiburón prend le large

6 SEPTEMBRE 2030, 3 P.M.

Radio Flash : explosion d'origine inconnue à San Diego sur l'Imperial Avenue. Pas de mort. L'actrice Kelly Arian quitte le *Sitcom* My life with an Ape au milieu de la quatrième saison. Son agent semble s'être pendu en apprenant la nouvelle. Une enquête a été ouverte. On est toujours sans nouvelle de Stabbing Granny, notre serial killer en dentelles, échappée de l'Asile de Montebello après avoir assassiné un infirmier avec sa canne. Le LAPD est sur l'affaire. Stabbing, si tu nous écoutes, rentre au bercail et lâche ce couteau !

Très artificiellement, c'est quand les cops arriveront du côté de Seal Beach (et plus précisément du repère des Pesadillas) qu'une explosion titanesque soufflera toutes les vitres à plus de cent mètres à la ronde. La voiture des cops en sera presque retournée mais les vitres blindées (s'ils ont un véhicule de service) les protégeront. Par contre, leurs oreilles en auront pris un sacré coup. Chaque personnage devra effectuer un jet de 6+ / Carrure (2). Si ce jet réussit : pendant 1d6 heures, il devra faire tous les jets concernant l'ouïe avec un malus de 1 à la difficulté. Si ce jet rate : pendant 1d6 heures, il devra faire tous les jets concernant l'ouïe avec un malus de 2 à la difficulté. Le hangar des Pesadillas a été satellisé (reportez-vous à l'encadré : Résumé du dossier n°1 pour comprendre pourquoi). Par contre, filant sur l'eau, au loin, un hors-bord semble prendre la fuite. Comme il se doit, juste à côté des cops, un autre hors-bord du même modèle attend sagement. Avec des jumelles, il est possible de reconnaître le fuyard, en sang et partiellement brûlé : el Tiburón. À l'arrière une femme, habillée en noir, gravement brûlée aussi. Ce n'est pas Cath Madison mais la copine du Tiburón (morte). Ce quiproquo motivera les joueurs à prendre le fuyard en chasse. Apparemment, vue sa vitesse, il ne compte pas revenir. La poursuite peut commencer. Trois options s'offrent à vous. Soit l'un des cops sait conduire un hors-bord et c'est du bonheur en barre. Soit personne ne le sait et c'est un flic local qui les a amenés au repère du gang. Lui sait piloter en milieux aqueux (5+) et les joueurs pourront l'accompagner. Enfin, moins fun, indiquer la position du fuyard au RCSD qui le prendra en chasse et l'arrêtera rapidement (il est salement blessé).

Il va sans dire que cette poursuite est le point d'orgue de cette première partie (très cérébrale) et que vos joueurs doivent pouvoir s'écarter (au sens figuré). N'oubliez pas qu'ils sont sourds (« On passe pas ! Quoi ? »). À vous de tricher (oui je sais, c'est mal de dire ça dans un scénario officiel) avec les règles pour obtenir des beaux effets aquatiques et de belles cascades dignes des meilleurs *James Bond*. Il faut bien qu'ils se rendent compte que ce type est sans doute le seul à pouvoir leur expliquer ce qui s'est passé ici.



RÉSUMÉ DU DOSSIER N°1

Un gourou basé au Canada a organisé la fausse mort de Catherine Madison pour pouvoir prendre le contrôle de son père, un diplomate participant à une conférence secrète concernant la Conquête de l'Est, c'est-à-dire la décision finale concernant le déplacement des frontières du Nevada. Cath Madison fut empoisonnée et confiée aux soins d'un docteur à la botte du gourou. Le docteur déclare la jeune fille morte et pour lui donner l'apparence de la mort, utilise un produit qui arrête presque le métabolisme. Ensuite, le thanatopracteur prépare la morte. Leur rôle s'arrête là et après la visite des cops, ils mettent les voiles discrètement (le 6 septembre dans la soirée ou plus tard si vos joueurs se débraillent mal et ont besoin d'un coup de main). Le bras droit du gourou (en fait un tueur de l'Union, tout comme son patron) engage les Pesadillas pour qu'ils aillent discrètement chercher le corps. Là, le tueur change de profession et grâce à des *boosts*, ranime sous les yeux des chicanos terrifiés et superstitieux l'adolescente. Encore sonnée, elle est mise dans la cage où elle entend le jeune Nick L. Berstein faire ses gammes. Sa mémoire auditive enregistre tout (y compris les erreurs) et peu à peu elle reprend ses esprits. Douée d'une force terrible (qui l'oblige à consommer beaucoup de sucre) elle utilise son crucifix de morte pour forcer le cadenas et tue (ou fait fuir) ses gardiens. Deux d'entre eux s'en sortent. Le premier va prévenir le tueur qui fait appel à trois jeunes gens de la secte pour qu'ils partent à la recherche de Cath. Il tue le chicano. Le second se cache (il a peur du tueur et de El Tiburón) et finalement va prévenir son chef. Le tueur qui le traquait n'attendait que ça et fait sauter le hangar du gang. El Tiburón qui s'en sort par miracle prend la fuite sous le nez des cops avec le cadavre de sa copine. Mais ce n'est pas eux qu'il fuit, c'est le tueur d'une part et la zombie de l'autre. En fait, à partir de 3:45 p.m., Cath est de nouveau aux mains de la secte (d'où le départ des trois jeunes à 6 p.m.) et sera conduite, drogée, au Canada tout simplement par avion (dans une chaise roulante).

Le jefé de la bande (enfin, de plus grand chose) n'a pas d'arme mais il est terrifié. Si les cops arrivent à sauter à bord de son engin, il se débat mais comprenant que son intérêt est d'être à l'abri avec la police plutôt que dans la rue avec un tueur et un monstre (tueur) à ses trousses, il se laisse arrêter. Il faut le soigner (il est criblé de bouts de métal, de verre et brûlé dans le dos) et attendre que les docteurs acceptent les visites pour lui parler (il est menotté à son lit comme le permet la loi). Il accepte de dire ce qu'il sait en échange de sa protection et d'un billet pour n'importe où au Mexique. C'est négociable (après tout, il n'a pas grand chose à se reprocher et toutes les preuves de ses larcins doivent être en orbite actuellement). Si on le menace de le laisser seul (sans garde devant sa porte), il devient plus conciliant et raconte ce qu'il sait de l'histoire.

Il a été contacté par un homme du nom de Sam Granger. Il ne sait pas si c'est un pseudonyme. Lui et ses hommes devaient déterrer un cadavre à Glendale et le conserver. Ce qu'il ne savait pas c'est que le cadavre n'en était pas un. Granger, avec des produits chimiques, l'a réveillé. Ensuite, il est parti en donnant l'ordre aux chicanos de garder la fille en vie en lui donnant des sucreries. Après, il ne sait pas. Il n'a plus eu de nouvelles jusqu'à ce jour (ce qui était normal car il était occupé ailleurs). Il ne pensait pas que ces hommes étaient morts et surtout que le cadavre qui bouge (il se signe) les avait tués. En échange de son billet d'avion pour le Mexique, il donne l'info qui permet de relancer l'enquête. Granger parle avec un fort accent texan et a appelé deux fois au Canada en demandant à parler au Médiateur de toute urgence (c'est l'un de ses hommes qui avait surpris les appels). Granger voulait que le Médiateur rassure John. Un petit voyage s'impose.

2. In Guns we trust

« Ma cabane au Canada,
tapée au fond des bois... »

2.1. Les voyages forment la jeunesse

7 SEPTEMBRE 2030, 9 H.M., SIÈGE DU LAPD.

Radio Flash bonjour ! Plus de café ? Dommage ! Alors juste après, on va s'écouter le second titre des Underearth Songs, Isabelle has blue eyes. Une petite pensée pour les malheureux bloqués sur l'A105 au niveau de Bellflower. Non non, ce n'est pas du brouillard qui vous entoure, c'est bien de la fumée. Cette nuit, le groupuscule mystique One God One Church a revendiqué les quatre-vingt incendies qui ont ravagé autant de lieux de culte. Pour le moment, le LAPD dénombre une vingtaine de victimes et autant de disparus.

Non. C'est le premier mot que prononce le supérieur des cops. En général, suivant le ton, c'est négociable. Là, ça paraît plutôt mal engagé (les murs qui tremblent, la porte vitrée qui se fendille, etc.). En plus, il vient de passer une nuit blanche à cause des incendies de Bellflower et il n'est pas de bonne humeur. Santana, lui, s'occupe déjà de réserver les billets, comme s'il n'avait rien à faire de l'avis du boss. Le capitaine Isaac Hamilton, dans son coin, est pensif. Il étudie en long et en large le rapport des cops et tente de croiser ces informations avec ce qu'il sait déjà. Il propose aux fonctionnaires du LAPD de faire un maximum de recherches jusqu'à ce soir 5 p.m. pour motiver un départ vers le Canada. Pendant ce temps, il va intercéder auprès des canadiens pour voir s'il est possible que des cops puissent intervenir sur leur territoire et collaborer avec la police locale.

Sur LA, il n'y a plus grand chose à voir. Si les cops font une recherche au nom de Sam Granger à l'aéroport, il apparaîtra qu'un révérend et sa nièce ont bien pris l'avion dans la soirée du 6 septembre. Les caméras de sécurité les ont bien

filmés et confirment qu'il s'agit bien de l'employeur des Pesadillas (el Tiburón confirme) mais aussi du religieux ayant officié pendant l'enterrement (monsieur Cade, des pompes funèbres confirmera) aussi. Le capitaine Hamilton, si on lui montre la photo de Granger dira qu'il ne le connaît pas (ce qui est vrai). Il est possible qu'à ce moment du dossier, les cops commencent à croire que le docteur Alexandre Seventon est mêlé à cette affaire. Sa fuite le confirme. Comme les autres, il est parti au Canada. Si vos joueurs pataugent trop et qu'ils traînent à l'aéroport, ils pourront le croiser, par hasard (par contre, il se sera pas au Canada ce qui vous privera d'une rencontre rigolote dans le second épisode). En cherchant chez lui, il est possible de trouver toute une documentation sur l'Église de la Bonne Nouvelle Annoncée. Bouquin, bible (c'est un mouvement chrétien), enregistrements vidéos de conférences, il y a de quoi lire et s'instruire toute une journée (ou dans l'avion). Tout a été produit au Canada. Plus intéressant, un numéro de téléphone au dos d'une brochure. C'est un portable californien qui ne répond pas. Il sera utile durant le troisième épisode. Si on cherche le propriétaire auprès de la compagnie de téléphone, on obtient un très douteux John Smith... tien de plus.

En cherchant autour du terme Médiateur dans les dossiers concernant les Églises ou en demandant simplement à un religieux (ils connaissent bien la concurrence), il est possible de découvrir l'existence de cette secte pas si atypique que ça (voir encadré).



LA BONNE NOUVELLE ANNONCÉE ET LE MÉDIATEUR

Cette secte s'installe en 2025 à Vancouver sur la prestigieuse 49^e rue.

Les locaux sont la propriété d'une société fictive installée à Trinidad & Tobago, elle-même partie d'un consortium basé au Liechtenstein et dont le propriétaire est un canari du nom de Piou-Piou. Bref, le véritable financier de la BNA, l'Union, se cache bien.

Ce mouvement chrétien est spécialisé dans l'embrigadement et la formation des *coachs*. Les *coachs* sont ces personnes qui conseillent, *reboastent* et motivent les cadres des entreprises, les chefs d'État, les vedettes, etc. Jamais ils n'interviennent dans le travail mais par contre ils aident à trouver un sens à la vie, à l'action et à fixer des buts. Dans l'absolu, c'est plutôt une bonne chose et nombre de grands hommes (qui doutent plus que les autres) ont besoin de ça pour continuer. La BNA, dès 2025 offre les services des meilleurs *coachs* de la place, infiltrant rapidement les structures et orientant la vie des décideurs à coups de maximes religieuses. Attention, ils ne se cachent jamais de faire du prosélytisme, au contraire. Leur but est de montrer que le meilleur coach reste Dieu. D'ailleurs, le dirigeant de la secte se fait appeler le Médiateur pour mieux montrer qu'il n'est qu'un canal pour retrouver Dieu et son fiston.

La BNA est organisée comme une société avec des



68



cadres supérieurs, des cadres et des stagiaires (il n'y a aucun titre qui infériorise le membre de la secte). Tous font des séminaires régulièrement au siège à Fraser Lake (un bâtiment de mégalomane qui sera détaillé plus bas), à l'ouest de Prince George (à 800 km au nord de Vancouver), des stages et des conférences qu'ils payent avec leur salaire de coach (assez haut, ce qui leur permet aussi de bien vivre et de montrer que la BNA ne les ruine pas).

Actuellement, la secte compte plus de 500 cadres supérieurs, 4 000 cadres et 4 500 stagiaires répartis non seulement sur tout le Canada mais aussi sur l'Union. La phase suivante sera d'attaquer LA et d'implanter un peu partout, surtout à Sacramento, le plus de coaches de la BNA possible. Le projet est en cours.

Le Médiateur se nomme Albert R. Sullivan. Ancien instituteur, il dit avoir passé trois thèses (psychologie, médecine, philosophie) et avoir rencontré Dieu alors que sa voiture était tombée en panne en plein blizzard. Alors qu'il commençait à perdre connaissance à cause du froid, il vit une grande lumière... bla bla, bla bla... Cet homme à l'oreille des industriels, de certains médias mais pas de l'armée et encore moins du peuple canadien ou de la classe politique (ce n'est pas aux vieux singes de la manipulation qu'on apprend à faire des grimaces). Certains journalistes ont bien tenté de dévoiler l'escroc mais sans succès. Sa biographie (même si elle est fautive) est bien montée. Sa couverture est parfaite.

Son véritable nom ? Capitaine James Inlet des services spéciaux de l'Union. Vétéran des guerres d'Amérique du Sud, présumé mort (il n'avait qu'une vieille tante à l'époque) et transformé en super coach par la Maison Blanche afin de créer un groupe de pression religieux assez fort pour influencer les politiques du Canada, de l'Union mais aussi à terme de la Californie. Il est aidé par Granger dans sa mission, lui aussi un espion de l'Union (Modell est son vrai nom mais les cops ne le savent sans doute jamais).

Le dossier Résurrection qui consiste à retourner l'un des diplomates parmi les plus importants du gouvernement Californien n'est pas du goût de Sullivan/Inlet (on parlera de Sullivan et de son complice Granger pour faire simple). Il n'a pas eu le temps de tout bien planifier (la preuve, sa prisonnière s'est échappée quelques jours) et surtout, il n'est pas à l'aise pour manipuler une seule personne (alors que les foules le suivent).

Le Médiateur et sa secte ne seront jamais directement impliqués dans ce dossier en terre californienne. Par contre, Granger, lui, sera plus exposé. Si les cops sont vraiment très efficaces, ils pourront peut-être éliminer Sullivan et le remplacer. Du coup son successeur retardera d'autant l'implantation de son Église en Californie. Pour plus de détails à ce propos, reportez-vous à la fin du troisième épisode.

Il reste peu de pistes à explorer sur le sol californien et si les cops n'ont pas encore tout exploité (il y avait beaucoup

à faire pour rassembler tous les renseignements) ils peuvent en profiter pour figoler l'enquête (et régler le problème du Tiburon qui veut disparaître quelques temps. À 5 p.m., leurs téléphones sonneront (ou ils seront convoqués dans la salle de réunion). Qu'ils fassent leurs bagages : à 11 p.m., ils seront à Vancouver...

2.2. First Contact

Vancouver, 7 septembre, 11 p.m. 12° max. Forte humidité estivale.

Radio Flash Canada : hé hé, vous pensiez pas vous débarrasser de nous aussi vite ! Temps frais, maussade et crachin national sur Vancouver. La manifestation des fils de la terre s'est déroulée dans le calme et s'est dispersée sans incident au niveau de Cambie Avenue. Le premier secrétaire d'État n'a pas fait de déclaration suite aux accusations de corruption du journaliste Bill Finger si ce n'est une allusion au danger du verglas qui tue chaque hiver des centaines d'imprudents. Bill ! Opte pour le Mexique ! On s'écoute de suite un classique de Roch Voisine.

À l'aéroport, les cops sont immédiatement accueillis par les deux agents de la sécurité canadienne (en civil). Vous trouverez dans ce dossier une grosse annexe concernant le Canada, son histoire récente, ses relations avec la Californie (et l'Union) ainsi quelques suggestions pour exploiter au mieux, dans l'univers de COPES, ces forts gaillards du nord.

Le premier est un Noir américain, le sergent Jeff T. West du CSIS (Canadian Security Intelligence Service - Service du renseignement de sécurité canadien pour les francophones). Il explique rapidement que son travail consiste à gérer tout ce qui pourrait concerner la sécurité nationale mais que son service est civil et non militaire (le département de l'intérieur, pour être précis). C'est lui qui va gérer l'aspect administratif et juridique de l'intervention des cops sur le territoire canadien. En gros, conclut-il en souriant, il remplace leur supérieur et donne aussi bien les carottes que les coups de bâton.

La femme qui l'accompagne, habillée strictement, porte des galons discrets au revers de sa veste. La capitaine Neve N. Littleman appartient à la Royal Canadian Mounted Police (Police montée royale canadienne), c'est-à-dire à l'armée. Pour sa part, elle va participer aux opérations des cops et leur apporter le soutien à la fois logistique et juridique nécessaire (s'ils demandent l'aide d'un shérif local sans elle, le fonctionnaire va les regarder bizarrement et leur demander depuis quand le LAPD intervient sur le territoire canadien). Contrairement au sergent Jeff T. West, elle n'est pas leur chef mais une collègue. Sa spécialité dans la police montée, c'est la drogue. Elle dirige d'ailleurs le service des stupéfiants de Prince George ce qui en fait un guide parfait en ce qui concerne la région lacustre du Nord (là où se trouve le siège de la Bonne Nouvelle Annoncée). Si les personnages n'avaient parlé de la secte à personne, le hasard fait bien les choses. Sinon, c'est à bon escient qu'elle se trouve ici.

C'est dans une salle de réunion des douanes de l'aéroport qu'ils font un topo à propos du révérend Granger. Ils ne savent rien de Cath (ou de son père), de sa possible résurrection, Hamilton leur ayant uniquement parlé de l'explosion du hangar du gang et de la possible culpabilité de

Granger. Si les cops parlent de Cath (ils ont le droit), de sa fausse mort, de son exhumation, de son attirance pour la musique et de sa possible force prodigieuse, les deux agents ne feront aucun commentaire. Ils considèrent tout de même les Californiens (en général) comme des doux rêveurs, parfois drogués et surtout chaotiques. Pourtant, quoi qu'ils en pensent, ni l'un, ni l'autre ne feront de remarque. Ils regretteront juste le manque de confiance du capitaine Hamilton.

Suite à cet entretien, les deux agents diront, en fonction de ce qu'ils ont entendu, ce qu'ils savent. La secte du Médiateur est dans le collimateur du FIB (Foreign Intelligence Bureau). À plusieurs reprises, il a été prouvé que des décisions d'industriels pour favoriser l'Union plutôt que la Californie ont été suggérées par des *coachs* de la BNA (ils font un topo complet sur la secte si les cops n'ont pas eu le temps de tout découvrir). Cela ne veut rien dire mais comme l'Église n'a pas encore de chapelle en Californie, les Canadiens se demandent s'il y a une animosité particulière à l'égard de ce mouvement. Le plus inquiétant, c'est qu'il est presque certain que l'organisation religieuse commence aussi à gangrener l'appareil politique. Sullivan, le Médiateur, s'il est impliqué, doit savoir que les cops sont là. Pour le moment, toutes les demandes du sergent pour appréhender le révérend Granger se sont révélées infructueuses. Rien ne peut être retenu contre lui car rien ne prouve qu'il soit impliqué dans une explosion à LA. Si les cops ont parlé de Cath, la réponse sera la même. Si Granger a enlevé cette personne, il faut que la Californie lance un mandat. Or, à ce jour, Cath Madison est toujours considérée comme morte et enterrée. On ne peut même pas lui reprocher d'avoir importé un cadavre illégalement sur le territoire canadien. Si les cops ne le suggèrent pas, les flics locaux proposeront une solution de rechange. Cath Madison est entrée en fraude sur le territoire canadien (sous le nom de Milly Aberdeen). Elle peut être arrêtée à ce titre. Cela permet d'ouvrir une enquête officielle ici, sans pour autant enfreindre les règles imposées par Hamilton (qui a interdit que le dossier soit officiel en Californie, pas au Canada). Donc, le plus simple, c'est d'aller arrêter cette demoiselle. Le problème de ce plan est double. Quand les cops sortent de l'aéroport, il est minuit passé. Ensuite, comme aucune mesure n'a été prise à l'encontre de Granger, il peut être n'importe où. Le sergent Jeff T. West est confiant et propose de ne commencer l'enquête que le lendemain.

2.3. Vancouver by night

VANCOUVER, 8 SEPTEMBRE, 1 A.M. LE CONTINENTAL.

Radio Flash Canada : douce soirée sur la baie des Anglais ! On indique une baisse du taux de pollution moyen et des pluies pour la fin de la nuit. Attention, voyageurs nocturnes, l'A91 sera fermée toute la nuit pour réparer le tronçon effondré ce matin suite à une explosion qu'on sait, à présent, d'origine criminelle. Bob Kliskotte, leader de l'équipe des Icebrushers s'est dit confiant pour la finale intercontinentale de curling virtuel. On lui souhaite bonne chance face aux Suisses, toujours tenants du titre.

Vancouver en septembre, les cops vont le découvrir en se rendant à l'hôtel à quelques pas du commissariat principal, n'est pas sans rappeler les ruines de Redondo Beach, en plus gris et en plus froid. Ce que les Américains ont feint d'ignorer, c'est que le tremblement de terre qui a ravagé Seattle en 2008 a aussi touché la métropole canadienne. Vancouver, placée sur une avancée de terre, est descendue ce jour là de trois mètres par rapport au niveau de la mer, noyant Downtown, faisant s'écrouler six parmi les plus hautes tours et ravageant le port (avec la célèbre image du pétrolier Camille, échoué sur Main Kingsway). Quatre mille morts et de nombreux blessés, mais surtout, tous les immeubles de la côte à détruire pour les reconstruire plus loin. Impossible de repousser l'eau. Depuis, Vancouver est un vaste chantier. La ville n'est plus cantonnée au bras de mer mais s'étale au nord comme au sud et pollue la baie avec toutes ses industries pétrochimiques. Tout comme LA, la ville a de fortes minorités ethniques (asiatiques) et des gangs, mais la découpe des quartiers est moins visible. En septembre en Colombie britannique, il ne fait pas encore trop froid. Les cops vont être accompagnés à leur hôtel et auront rendez-vous le lendemain à 8 a.m. pour lancer l'enquête.

Laissez vos joueurs s'organiser avec les bagages et se reposer un peu dans leur chambrette. C'est vers 4 a.m. que la situation va se compliquer un brin. Sans prévenir, les portes et les vitres des chambres vont toutes sauter en même temps, ainsi que les voitures que devaient utiliser les cops pour leurs déplacements. Les charges explosives sont assez fortes pour faire du dégât matériel et beaucoup de bruit, pas plus. Les voitures sont, par contre, pulvérisées dans le parking de l'hôtel et un gardien grièvement blessé. La capitaine Littleman qui logeait au même hôtel aura eu le droit à la même petite blague. Sauf si les cops avaient décidé de dormir à côté de la porte, ils n'auraient subi aucun dégât. C'est la façon canadienne de souhaiter la bienvenue.

Le lendemain matin (tous finissent de dormir au Central dans des cellules utilisées par les flics pendant les nuits un peu longues) Jeff T. West expose la situation. L'explosif utilisé est un modèle fabriqué au Texas, un plastique utilisé surtout par l'armée. Les charges ont été posées par un professionnel, mais pas pour tuer (le gardien brûlé doit être un effet secondaire involontaire). Sur place, rien n'a été retrouvé pouvant revendiquer l'attaque. Pour en revenir au dossier principal, Milly Aberdeen, une fois à Vancouver, semble avoir pris le train de nuit permettant de remonter à Prince George. Ce mode de transport a été choisi probablement parce que le voyage en avion s'est mal passé. L'une des hôtesses a quasiment eu le bras cassé par la jeune fille au moment où elle a voulu lui mettre sa ceinture. Impossible de prendre la correspondance. La mauvaise nouvelle, c'est que ce matin, lorsque le train est arrivé à Prince George, la police locale a trouvé la cabine vidée. Granger et elle sont descendus à Quesnel, la grosse station précédente. La bonne nouvelle c'est que s'ils veulent rejoindre le siège de la secte à partir de là en voiture, ils ne seront pas sur place avant 4 p.m.. La capitaine Littleman sachant piloter, ils pourront

peut-être les intercepter avant qu'ils ne se réfugient dans le siège de la BNA. Le sergent West ne cache pas qu'il ne faudra pas attendre beaucoup du shérif/maire/garde forestier local. Il semble qu'il soit membre actif de la BNA.

2.4. Airplane

8 SEPTEMBRE, 3 P.M., AU-DESSUS DU NECHAND PLATEAU.

Radio Flash Canada : ffschfhshhshssshhh... « C'est vraiment la cambrousse ce coin ! On reçoit même pas la radio. Quelqu'un a un CD ? Céline qui ? Non je connais pas. T'as acheté ça à l'aéroport ? C'est une chanteuse canadienne ? Vas-y, lance. »

Un hydravion attend donc les cops dans le port de Vancouver. Les conditions de voyage ne sont pas idéales mais c'est le moyen le plus rapide d'arriver en même temps que Granger à Fraser Lake. Littleman semble plutôt à l'aise. Le temps, en remontant vers le nord est plutôt maussade, parfois même un peu mauvais. L'aéroglesseur peut facilement faire le trajet (aller et retour). Après quatre heures de vol, l'avion arrive au-dessus du bourg de Vanderhoof. Comme l'A16 est la seule grosse route du coin (elle file vers la côte, c'est dire vers l'ouest), il est assez dur de repérer la voiture que pourrait utiliser Granger. D'autant que la région (couverte de lacs) est boisée, vraiment bosselée et qu'un hydravion doit garder une certaine altitude. Les collègues de Littleman sont au sol sur la route, patrouillant, mais comme beaucoup de véhicules canadiens ont des vitres opacifiées, il est ardu de déceler la bonne voiture. De plus, Jeff T. West

n'a pas encore obtenu les mandats légaux pour procéder à l'arrestation de Cath Madison, trop occupé à régler le problème de l'hôtel et des autorisations d'opérer des cops (il est resté à Vancouver mais les rejoindra rapidement).

C'est entre Vanderhoof et Fraser Lake que la situation va se compliquer. En effet, il est probable que les cops scrutent les voitures avec des jumelles. Un jet de 6+/Perception (3) permet de repérer, sur l'une des sorties de l'autoroute, un petit point rouge. En grossissant l'image, il est possible de comprendre que le point rouge est une visée laser... et que la petite traînée de fumée qui part d'en bas est un petit missile sol/air. Le cops a droit à une seule action avant l'impact. S'il hésite, le missile touche l'avion. S'il donne un coup dans le manche ou bouscule la policière canadienne, l'avion vrille mais le trait ne le touche pas de quelques mètres. S'il y a impact, le capitaine Littleman est touché car le missile explose juste sous un des flotteurs. Ce dernier a été arraché et la jambe de la Canadienne transpercée par une tige métallique. Toujours consciente (la blessure est superficielle), elle va devoir laisser les commandes à l'un des cops (Santana ne sait pas piloter). La perte d'un flotteur n'est pas dramatique car il y a toujours le train d'atterrissage classique. Un petit appareil comme celui là peut tenter sa chance sur l'autoroute mais il faut détacher manuellement le flotteur avant restant (l'explosion a endommagé le délestage automatique, il faut donc sortir) et bien suivre les indications de la pilote blessée.

Cette petite scène est destinée à faire un peu stresser vos joueurs. D'ailleurs, si le premier missile ne touche pas leur avion, un second le fera (et toc !). À vous de leur faire poser



l'avion alors que les policiers de Littleman au sol dégagent la route au fur et à mesure qu'ils descendent. À moins d'avoir un pilote d'avion dans le groupe, des jets s'imposent 6+/Sang-froid (2) et 6+/Coordination (3) pour poser en douceur l'appareil. Si vos joueurs semblent ne pas prendre le danger au sérieux, écrasez l'avion avant de le faire plonger dans un lac voisin après avoir coupé quelques cimes d'arbres. 2d6+2 points de dégâts, la perte du matériel et la mort possible de Littleman si personne ne la sort de la cabine (elle ne peut pas nager avec sa jambe blessée). L'avion peut aussi finir dans le lac mais sans dégât corporel pour que les cops comprennent que leurs adversaires ne plaisaient pas. La dizaine d'hommes venus de Prince George sortent tout le monde de l'eau (sauf en cas d'atterrissage parfait). Le temps que tout le monde reprenne ses esprits, chasse les moustiques qui pullulent dans la région à cette époque de l'année et sèche ses affaires, Granger est déjà loin avec son invité. Le tireur de missile lui aussi est loin. Le sergent Jeff T. West, en route pour Fraser Lake en avion explique qu'il ne pourra jamais obtenir d'un juge de Prince George un mandat permettant de pénétrer dans le siège du BNA. Non seulement Sullivan a déjà fait part de son étonnement quand à la présence de policiers non Canadiens sur le territoire mais en plus, il a déjà fait savoir qu'il n'était pas question pour lui de se plier aux *desiderata* d'étrangers malvenus et à la réputation douteuse (il a déjà les dossiers personnels des cops). En ce qui concerne Granger, le Médiateur explique qu'il était en Californie pour enterrer une pauvre morte avant ses vingt ans (ce qui est vrai). Bien entendu, il ne parle pas aux cops mais à ses amis acquis dans le monde politique.

2.5. BNA Inc.

8 SEPTEMBRE, 6 P.M., FRASER LAKE.

Radio Flash Canada (toujours rien). « C'est la dernière fois que tu choisis la musique dans un avion ! Merde c'était si mauvais qu'on s'est fait descendre ! Comment ça tu as réussi à sauver le CD. Donne-moi ça tout de suite ! Ta Céline Dion elle porte la poisse ! *Madre de Dios* ! »

Cette petite bourgade en bord d'autoroute n'a que peu d'intérêt si ce n'est un camp de vacances pour jeunes canadiens, un golf, des mines, de quoi canoter, pêcher la truite et mourir d'ennui. Au mieux il fait 15°, au pire -11°. 1 400 âmes, sans compter les habitants du siège de la BNA qui vivent excentrés sur une petite île au milieu du Knapp Lake. Un cops amérindien pourra toujours observer la collection de totems qui bordent les routes du village. Toutes les bâtisses sont des cabines tout en bois, typiques, que les chasseurs ou pêcheurs louent à la semaine. Il faut descendre une petite route boisée et calme pour arriver dans la minuscule vallée qu'a creusé le lac. À plusieurs centaines de mètres, on peut apercevoir les trois croix géantes du mont Golgotha, symbole de la Bonne Nouvelle Annoncée. Le chemin est soudainement coupé par une barrière, elle-même gardée par un vigile et ses deux énormes chiens. Le tour du lac appartient à la secte et les cops ne sont pas les bienvenus. Le propriétaire, Sullivan, étant au beau milieu d'une vidéo-conférence avec le Japon, l'Australie et la

Russie en même temps, il n'a pas une seconde à consacrer aux « problèmes d'identité de sa propre police ».

La capitaine Littleman, blême à cause de la blessure et de la colère, confirme qu'il a raison. Demi-tour.

Le sergent Jeff T. West qui arrive un peu plus tard à Fraser Lake confirme que même si la jeune femme est dans la bâtisse, il n'y a aucun moyen d'aller la chercher. Il ne peut prendre la responsabilité d'un assaut car rien ne le motive et aucun juge n'a répondu à ses demandes de perquisition. Toujours le même discours officiel.

Incidentement, il fait remarquer que d'après ses observations aériennes avant de se poser dans un lac voisin, il a noté que le grillage n'allait pas loin de part et d'autre du portail (les animaux sauvages doivent pouvoir accéder au lac, c'est la loi). De plus, il a, tout à fait par hasard, remarqué la présence, dans le coffre de sa voiture d'un bateau pneumatique à rame pour six personnes. Encore plus par hasard, il se trouve que d'après les plans qu'il a laissés dans la boîte à gants du 4x4 dont il a oublié, par hasard, les clés dans la poche d'un des cops, il existe un chemin forestier qui mène de l'autre côté du lac. Enfin, il insiste sur l'arsenal présent de façon fortuite dans le 4x4 (en fait, qui appartenait aux stupés) et de l'urgence de s'occuper de la jambe de la capitaine Littleman. Il doit donc partir, avec elle, jusqu'à l'hôpital de Vanderhoof où elle aura des soins. Pendant ce temps, il compte sur ses collègues californiens pour s'occuper de la façon qu'ils jugeront la plus utile... Des cabines ont été louées pour eux et ils peuvent s'y reposer en attendant leur retour, demain midi.

Aux cops de comprendre que les Canadiens, bloqués par les lois de leur pays, leur laissent carte blanche.



LE CANADA

Comme indiqué durant votre stage spécial frontière, voici quelques indications sur nos presque voisins du nord, les Canadiens.

8 435 460 mètres carrés de surface (sans le Québec) les Canadiens ont toujours été considérés comme les voisins un peu bourrus, folkloriques et sympathiques des Américains. Cette image assez simpliste (américaine, pour ainsi dire) ne les dérange pas. 45 000 000 âmes avec seulement 35% d'indiens, une industrie forte, des problèmes de sécurité bien inférieurs à ceux des États-Unis et un taux de pollution faible en moyenne, le Canada a la chance d'avoir négocié en douceur sa séparation avec le Québec (dont nous ne parlerons pas car ses relations avec la Californie sont rares).

1 HISTORIQUE RÉCENT

2012, la belle province obtient par référendum son autonomie complète. Officiellement la scission s'est déroulée en douceur. Dans les faits, les amérindiens des réserves canadiennes, eux, ont posé un problème. En effet, leurs réserves se virent coupées en deux. Contrairement à la coutume, le conflit ne dégénéra pas



en échange de tirs nourris (la police contre les indiens) mais par une indemnisation phénoménale aux indiens, payée par les deux pays (et qui a servi à financer par la suite la fameuse réserve du Nevada).

Le Canada pouvait se le permettre. En effet, ses mines, son bois, les studios de Vancouver, son tourisme, ses industries pétrolières et de pêche, tout cela en faisait et en fait toujours un pays riche. L'actuelle premier ministre, Hellen Lang, est courtisée par la Californie d'une part et l'Union de l'autre. Pourquoi ? Parce que le Canada, c'est la porte terrestre vers l'Alaska et son pétrole. Actuellement la terre glacée est en proie à des soubresauts politiques pour savoir si elle va demander son rattachement au bloc californien. Logiquement les deux pays ont tout intérêt à avoir des bonnes relations diplomatiques. Manque de chance pour l'une comme pour l'autre. **CODE BLEU** Hellen Lang **CODE BLEU** Emmanuelle Donato Colasio Murrieta **CODE BLEU** qui dirige le Mexique et la soutient dans ses revendications. D'ailleurs, les services sanitaires canadiens sont déjà sur place pour tenter de trouver un moyen de ralentir les épidémies. À ce jour, Hellen Lang n'a pas d'adversaire politique digne de ce nom et les Canadiens l'aiment bien. Le Canada est un pays stable politiquement.

Au niveau social, le Canada est plus en avance que la Californie (moins de gangs, moins de violence, moins de drogue). Mais, les méthodes (les hors-la-loi comme de la police) sont beaucoup plus radicales. Dans un contexte sauvage comme le Grand Nord, on ne fait pas de quartier et rarement des prisonniers. Les mafias russes sont parfois déroutees de voir des gens si calmes habituellement, ne pas hésiter à enfumer des entrepôts et à tirer sur tout ce qui sort. Précisons tout de même qu'une part de la police appartient à l'armée (comme la gendarmerie française mais avec un réel et constant entraînement militaire) et que les services de renseignements dépendent du ministère de l'Intérieur.

Le Canadien est armé mais n'est pas violent (sauf contre ces ostie de colosse de fils de criss de tabarnak d'étrangers qui traversent les routes sans prévenir). Il ne vit pas dans la peur du voisin. Il est croyant mais pragmatique. Si Vancouver a été touchée par les tremblements qui ont secoué les côtes, les autochtones ont ressenti cela non comme un signe mystique mais simplement comme un signe qu'il fallait construire plus solide. Les colères de mère nature sont fréquentes au Canada. Du coup, les sectes, si elles sont nombreuses au Québec (leur base arrière par rapport à l'Europe où elles sont plus surveillées), ne sont pas courantes au Canada. La BNA a réussi là-bas car outre un dogme, elle offrait surtout un service de *coaching* efficace. Par contre, dans les communautés asiatiques, les sectes pullulent et mélangent souvent leurs activités avec celles des triades, très présentes sur la côte.

2 LES SERVICES DE SÉCURITÉ

Historiquement, les services de sécurité canadiens se sont inspirés à la fois de la police irlandaise et des

fusillers-montés américains. La fameuse police montée est ainsi née en 1873. Le but policier (autre tenir en respect les indiens, à présent appelés les Premières Nations) était d'empêcher la contrebande de whisky et le feu de prairies tout en assurant une bonne colonisation. Après quelques transformations, le service de police principal est aujourd'hui le RCMP (Gendarmerie royale canadienne). Globalement, ce service fonctionne comme le LAPD à la différence que, en 2030, tous les gendarmes dépendent de l'armée (depuis la sécession avec le Québec et la réorganisation des services). La police civile est assurée par le CSIS qui est aussi un service de renseignement au même titre que la CIA pour l'Union. Du coup, il prend à sa charge les dossiers qui peuvent avoir des liens avec des pays étrangers (tous les trafics, l'espionnage industriel, le contre-espionnage, la subversion, etc.) alors que la police montée va plutôt s'attacher à la criminalité intérieure. Les deux services, suivant les cas, cohabitent plus ou moins bien (en fait, cela dépend surtout des personnes et pas des méthodes de travail).

Les douanes et les contrôles des frontières sont pris en charge par le RCMP en ce qui concerne l'aspect administratif (tout comme le CCS) et par le CSIS lorsqu'il y a une infraction constatée (tout comme les têtes de l'Hydra). L'armée est très peu présente car depuis que le Canada a reconnu faire partie des puissances nucléaires, il a réduit ses effectifs. Même s'il a des services de renseignement très efficaces (et souvent en concurrence amicale avec la Californie et l'Union), le Canada n'est réellement menacé que par le froid hivernal et les moustiques estivaux.

3 COPS ET LE CANADA

Vous avez plusieurs possibilités pour intégrer le Canada dans votre univers de COPS. D'abord, pour changer un peu d'ambiance. Le scénario présent dans le livret se passe en été. Donc pas de neige. Par contre, dès novembre et jusqu'à mai, vous avez de quoi organiser une chasse aux traquants sur jet-skis. De plus, il est toujours intéressant pour un cops de rencontrer des collègues aux méthodes différentes (Japan, Canada, Mexique, Union ou Royaume-Uni).

À la création d'un personnage, vous pouvez choisir des études comme codet de la police montée ensuite envoyé à LA dans le cadre des échanges avec la police canadienne. Cette origine de type exotique lui permet d'avoir des notions de français, d'équitation (5+1 de base et 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes : Armes d'épaule, Athlétisme, Équitation et Premiers secours).

ÉQUITATION

Caractéristique généralement associée : Coordination
Spécialisation : aucune (sauf pour monter des griffons et des dragons)

Utilisation des points adrénaline : oui

Description : vous avez toujours rêvé de chevaucher les cheveux au vent tel Zorro (sans son chapeau), cette compétence est faite pour vous.

Exemples d'utilisation :

- Chevaucher : Équitation / Coordination
- Sauter un obstacle : Équitation / Sang-froid
- Calmer une monture : Équitation / Charme

En tant que relation, vous pouvez avoir des contacts chez des spécialistes canadiens en ce qui concerne les trafics divers et variés ou les triades. En général, les policiers sont fiables et motivés. Le Canada ne comprend pas pourquoi l'Union le méprise actuellement (en fait l'Union méprise tout le monde). Autant il est simple de travailler avec le LAPD autant le FBI traîne des pieds et les douaniers ne font aucun effort.

Mais le Canada a aussi ses hors-la-loi. Les mafias, avant tout.

Actuellement, il y a une réelle concurrence entre les organisations asiatiques (entre elles) et les Russes. Entre Port Edward et Vancouver, il y a tellement d'îlots, de lieux impraticables huit mois par an à cause de la glace et de cachettes potentielles que la marine canadienne ne peut arrêter tous les passeurs. Le problème est exactement le même en Alaska. Dès que les bateaux ont déchargé leurs marchandises, soit elles transitent ensuite en camion et descendent vers Vancouver au milieu du flot de 1997 soit elles partent en hydroavion. En effet, si les nombreuses îles aident à cacher les bateaux, les nombreux lacs, pendant l'été, offrent autant de pistes aux hydroavions. En hiver, par contre, des pistes d'atterrissage illégales sont installées à l'aide de plaques d'aluminium solidaires qu'on démonte aussi vite qu'on les monte.

On comprend que les malfaiteurs qui traversent le Pacifique trouvent le Canada bien pratique et se battent pour en conserver le contrôle. Cette guerre des gangs est surtout présente sur la côte mais à des répercussions à Calgary (avec l'incendie du stade Mc Mahon qui tua plus de 1 500 personnes, juste pour assassiner un chef mafieux) et à Ottawa où les gangs indiens sont à présent en réelle concurrence avec les Asiatiques.

La seconde cause de criminalité, c'est la pollution. Les lois canadiennes sont très sévères à ce niveau suite aux six marées noires subies sur la côte ouest depuis 2010. L'une des missions prioritaires du RCMP est de vérifier les super-tankers et de les arraisonner s'ils ne sont pas aux normes. Ils sont alors déchargés (le pétrole est confisqué) et conduits aux chantiers navals de Gibsons où ils sont réparés (à grands frais pour l'armateur) ou démontés (à grand frais pour l'armateur). Un bruit se répand chez les industriels véreux qui jouent sur les pavillons de complaisance : certains d'entre eux auraient disparu corps et biens lorsqu'ils auraient tenté de fuir leurs responsabilités après un naufrage et une marée noire. On impute ces disparitions à un mouvement écologiste (à sa branche armée) : les Fils de la Terre, un lobby très puissant au Canada.

Une criminalité, que les Canadiens pensaient disparue, revient en force : les gangs. Italiens (surtout à l'est) et indiens, des bandes de jeunes commencent à réaliser qu'il y a probablement de l'argent à tirer de la frontière entre le Québec et le Canada. De plus, les agressions de touristes sont de plus en plus nombreuses. Certains gangs indiens (utilisant le prétexte de la terre) n'hésitent plus à faire disparaître des expéditions dans le Grand Nord et à revendre les bagages dans les réserves ou dans les scieries, véritables villes perdues au milieu de rien avec leurs propres règles. Certaines (tout comme les mines ou les stations offshore) sont de véritables places fortes au cœur des montagnes, pour se protéger des agressions des gangs. On y trouve des filles de joie, des dealers, des tripots, etc. le tout vaguement toléré par les patrons (il faut bien occuper les hommes). D'un certain point de vue, ce type d'agglomération est assez proche d'un décor post-apocalyptique. De nombreux malfaiteurs s'y font oublier quelque temps. Un cadre idéal pour une petite enquête. Enfin, et c'est nouveau aussi, le Canada est probablement l'un des seuls pays au monde dont la faune augmente. Ours (grizzlis, blancs, bruns), élans, loups, etc., ces animaux envahissent peu à peu les espaces sauvages et certains bûcherons ou mineurs n'hésitent plus à tirer à vue.

Une fois les deux Canadiens partis et leurs subordonnés chez le shérif local pour l'occuper et qu'il ne puisse surveiller les cops, nos joueurs ont tout le temps pour préparer une expédition nocturne. Le soir, cependant, ils pourront observer qu'un hélicoptère doté d'un système de vol silencieux passe dans le ciel et va au siège de la BNA.

2.5. Ruses de Sioux

9 SEPTEMBRE, 0.30 A.M., FRASER LAKE.

Radio Flash Canada (toujours rien). « Non, putain, pas ta gueularde ! Si tu ressorts ce CD de Dion, je te bute. Compris ? »

La nuit est chargée, donc sombre. Les cops peuvent suivre les indications laissées par le sergent et prendre le petit chemin forestier. Les hommes de Littleman se sont arrangés pour que le shérif se couche, fin saoul, et ont déplacé le 4x4 à la sortie de la ville pour qu'aucun autochtone ne puisse donner l'alerte. Autant dire qu'ils mâchent le travail et que les joueurs n'ont pas intérêt à jouer les marionnettes.

Le trajet à travers bois est difficile. Il ne faut pas utiliser les pleins phares et le chemin (peu utilisé) est encombré de branches, parfois de troncs. Le 4x4 passe, néanmoins sans problème. Par contre un jet de 6+ / Perception (2) permet de remarquer un point lumineux rouge au loin. C'est un système d'alarme pour avertir la BNA de l'utilisation du sentier. En fait, il ne fonctionne plus, une branche l'ayant déréglé en tombant. Non. C'est juste, pour vous, meneur de jeu, l'occasion de détourner l'attention du réel



danger qui attend vos joueurs au coin du bois : un grizzly. Si vos joueurs s'y attendaient trop, sauter la scène. Sinon, laissez-les gérer le problème suivant. Tirer, c'est prendre le risque de donner l'alerte et de rendre folle la bête. Non, agiter les bras en hurlant n'est pas non plus la bonne solution. Ça ne marche que dans les films remarquera Santana avec un humour déplacé. Rentrer vite fait dans le 4x4 et foncer sur le monstre, ça c'est déjà mieux. Un jet de Conduite / Réflexes (2) permet de faire reculer l'ours quel que soit le résultat. Par contre, échouer, c'est rouler sur le dispositif d'alarme et crever un pneu sur la tige métallique qui le retenait. On peut aussi choisir de courir, c'est stupide, ces bêtes cavalaient plus vite qu'un homme. Monter dans un arbre. Pareil. Les ours peuvent grimper tout en transportant un cerf. Ou combattre (après tout, ça doit pas être plus dangereux qu'un croco mutant vivant dans les égouts de LA).

Conduite	7	Charme	-
Coordination	3	Éducation	-
Perception	4	Song-froid	3
Réflexes	4		
Points de vie 41			
● Jet d'encaissement : 6+ / 7 (FA+mod. de localisation)			
● Armure corporelle : 1d6-2 (min. 0) sur toutes les localisations			

Compétences

- Athlétisme 4+
- Corps à corps 4+ [coups]
- Discrétion 5+

Informations disponibles

- Trafics de miel +1
- E-mail de Mowgli et J.J. Annaud -1

Combat

Si moitié des PV ou plus

Initiative -1

Attitude : Ultra-violent

- Coup de patte : Att. 4+/6
- Dommages : 1d6+7 FA : 2
- Bonus pour être touché : 2 (nécessite une difficulté de moins)

Si moins de la moitié des PV

Initiative -1

Attitude : Fuite (ou

Ultra-violent si contraint de combattre)

- Coup de patte : Att. 4+/5
- Dommages : 1d6+7 FA : 2
- Bonus pour être touché : 2 (nécessite une difficulté de moins)

Une fois le problème réglé, il faut continuer jusqu'au lac. Il n'y a pas d'autre mouchard sur la route. Le canot se gonfle seul et peut contenir six personnes, pas plus. Quatre rames permettent d'avancer rapidement (d'abord au milieu des roseaux et ensuite à découvert). L'arsenal du sergent se

compose de trois fusils à pompe, des munitions, des couteaux de chasse, un gros coupe-boulons (glissez-le au milieu de la liste des objets sans insister, il servira plus tard), une petite hache, des pelles pliables, de la corde... Il n'y a rien de dangereux dans le lac (gelé de novembre à mai) dont la profondeur maximum est de 7,6 m. L'eau est fraîche mais pas glaciale et y tomber n'est pas dangereux. Il n'y a pas de jet particulier à faire pour atteindre l'île si ce n'est un jet de Discrétion / Coordination (2) pour ne pas faire trop de bruit. En cas de trop nombreux échecs (trois rameurs sur quatre), une sentinelle va jeter un œil mais sans voir l'embarcation (c'est juste pour faire stresser les joueurs comme dans toute bonne scène d'infiltration). Sur place, l'hélicoptère est toujours présent.

Des roseaux bordant l'île permettent de cacher le canot et de débarquer côté jardin.

Le siège de la BNA est divisé en quatre parties. En fonction de ces parties, la sécurité est plus ou moins renforcée. Dix vigiles s'occupent de la sécurité et ont reçu des ordres pour être plus attentifs.

À partir des jardins, on peut entrer facilement (les portes restent ouvertes en été et seules des moustiquaires protègent les intérieurs).

LES COMMUNS (deux chances sur dix de croiser un vigile)

Ici, il suffit de trouver des vêtements de ville pour passer inaperçu (un pyjama, car il est tard et on peut toujours pré-tenter aller aux toilettes). Des caméras enregistrent les mouvements mais personne ne surveille les écrans (le bâtiment n'a jamais été visité). Chambres pour les cadres, salons de travail, cuisine, salle de repas, chapelles, salle de sport et piscine, le tout étant décoré façon New Age à tendance chrétienne. Actuellement, il y a une centaine de personnes en séminaire de fin d'été. Les prochains commencent à arriver ce qui fait que les vigiles ne s'étonneront pas de voir des nouvelles têtes. Par contre, si ça vous amuse, vous pouvez vous arranger pour que le docteur Alexandre Seventon croise les cops (ou qu'ils le surprennent dans la salle de sport). Terrifié, il avouera tout ce qu'il sait mais donnera l'alerte dès que possible (il faut le baïllonner).

LES SALLES DE CONFÉRENCE (une chance sur dix de croiser un vigile).

Pas de caméra ici, sauf lorsque le Médiateur ou ses sbires donnent des cours.

Rien à trouver si ce n'est une bonne cachette (il y a des petites salles de classe dans tous les sens).

L'ADMINISTRATIF (quatre chances sur dix de croiser un vigile).

Les caméras surveillent ces locaux mais personne ne regarde les écrans. Les vigiles y ont leur bureau mais c'est aussi là que se trouvent les archives de la secte avec les dossiers de tous les membres (sauf Sullivan et Granger). Tout est informatisé et protégé. Par contre un jet en Informatique / Éducation (2) permet de partir avec le contenu du disque dur du serveur secondaire (le principal est protégé dans une salle blindée). La police canadienne et le LAPD seront intéressés d'avoir les noms de tous les membres de la secte sur leur territoire. Ce n'est pas légal mais c'est comme ça. Quelques dossiers imprimés traînent,

dont celui du docteur Sullivan (si vos cops ne l'ont pas encore croisé). Une facture traîne aussi sur un bureau. Elle concerne la location d'un jet privé au départ de LA vers Sacramento pour Prince George aujourd'hui même. Le jet repart vers 5 a.m., le lendemain pour effectuer un retour direct pour Las Vegas en passant uniquement par l'Union (donc impossible à intercepter). Sur un post-it, un nom va sans doute interpellé les joueurs s'ils ont perquisitionné chez Seventon : John Smith. Sous le nom un numéro de téléphone californien et sous le numéro la mention suivante : urgence uniquement. S'ils n'ont jamais vu ce nom de code, ne le mentionnez pas (ou noyez-le vraiment au milieu d'un flot d'informations).

LA SECTION PRIVÉE (un vigile en permanence devant la seule porte mais ni caméra, ni ronde). Il faut trouver un moyen de l'éloigner (en utilisant le talkie-walkie par exemple) ou de le neutraliser.

C'est ici que le Médiateur vit, reçoit les hôtes de marque et communique avec le monde.

Outre sa chambre, une salle de conférence, son bureau et un salon luxueux (qui donne sur les jardins), au moment où arrivent les cops, il se trouve dans la pièce la plus importante, un petit amphithéâtre.

2.7. Lève-toi et marche !

9 SEPTEMBRE, 2 A.M., FRASER LAKE.

Radio Flash Canada : « coupe ce truc, c'est pas le moment ! »

Cette scène est la conclusion du second épisode. À vous de la rendre intense pour les joueurs. De leurs actions va dépendre une bonne part du troisième épisode. Reportez-vous à l'encadré Résumé du dossier n°2 pour bien cerner les enjeux.



RÉSUMÉ DU DOSSIER N°2

Pendant cette course-poursuite, mêlée d'actions, le Médiateur, Sullivan, fait venir Cath Madison, mais aussi ses parents en les remplaçant par des sosies (presque parfaits) pour tromper la vigilance des militaires le temps d'un jour de repos pour Madison père. Comme tout doit se passer en une nuit et que le père de Cath est censé faire le trajet Sacramento-Las Vegas (d'overton) pendant cette nuit, quand il reviendra du Canada, personne ne s'apercevra de la supercherie. Comme madame Madison n'est plus trop surveillée (Hamilton redoutait surtout l'indiscrétion des cops), elle n'aura qu'à prendre un avion pour LA et personne ne trouvera à y redire.

Le Médiateur lance, ce soir dans son siège, le plan Résurrection. Depuis que Cath est (fussement) malade, la BNA a travaillé le couple Madison pour les convertir en leur expliquant que s'ils priaient pour leur fille, elle serait sauvée, même par-delà la mort. Au début, ils n'ont

pas accroché. Mais l'état de Cath empirant, ils se sont affaiblis et ont été brisés à sa mort présumée. Sullivan les contacte via le révérend Granger, en répétant que tout n'est pas perdu, non, tout n'est pas perdu. S'ils ont la foi, ils peuvent encore sauver leur fille. Lui, le Médiateur, peut faire des miracles et, avec leur aide, va tenter de... la ressusciter. Les Madison sont tellement désespérés qu'ils gobent tout dans les grandes largeurs et pire, en redemandant. Edward Madison a toutes les peines du monde à organiser pour le gouvernement une réunion secrète avec l'Union pour faire appliquer sur le terrain l'absorption du Nevada. Le Médiateur lui apporte un soutien moral dont il a besoin pour continuer (c'est un coach très doué). En fait, le Médiateur pourra, à partir de cette nuit, le manipuler comme un pantin et obtenir de lui le sabotage de la conférence secrète.

C'est lors de la conclusion du second épisode qu'il va, à grand renfort d'effets spéciaux et de drogues, ramener réellement à la vie la jeune Cath Madison. Bien entendu, pour revenir à la vie complètement, elle devra rester au Canada, entourée des prières du Médiateur et des siens. Si elle devait le quitter, il est probable que Dieu la rappelle à elle. De même, si cela devait s'ébrouter au que des fâcheux (lisez, les cops) interféreraient, ça la tuerait à coup sûr...

On comprend que les Madison soient, éventuellement, méfiants vis-à-vis des cops.

Les cops arrivent par un accès en surplomb. Ils peuvent observer, cachés derrière des rideaux. Un couple (qu'ils ne connaissent pas mais dont ils vont probablement deviner l'identité) se trouve tout en bas et serre entre ses bras une jeune femme que les cops, par contre, connaissent bien. À présent, elle a les cheveux blancs comme neige (un petit artifice de Sullivan pour bien montrer qu'elle était avec les anges), est habillée en blanc et a repris un peu des couleurs au niveau du visage. Les trois pleurent comme des madeleines. Il y a de la fumée artificielle ainsi que tout un appareillage complexe d'hologrammes qui diffuse des formes géométriques aveuglantes. Le tout est censé recréer une ambiance paradisiaque. Pleurent aussi (des larmes de crocodile), un homme contemple cette scène attendrissante et semble inspiré par la grâce divine. C'est Sullivan, le Médiateur. Les cops arrivent juste après la fausse résurrection de Cath et les retrouvailles. Un jet d'instinct de flic / Perception (2) permet de se rendre compte que la famille Madison agit un peu trop lentement et qu'ils bougent comme s'ils étaient drogués (ce qui est le cas et les rend plus perméables aux délires mystiques du gourou).

Plus contraignant, sans jet, les cops peuvent remarquer qu'à leur niveau, trois hommes lourdement armés tiennent en joue la petite famille, immobiles comme des statues. Il n'est pas impossible qu'ils aient repéré les flics au moment où ils sont arrivés. Les tenues des tireurs d'élite, comme leurs armes, ne sont pas des modèles californiens. Un cops ayant une expérience de l'armée pourra reconnaître les nouvelles tenues des troupes spéciales de l'Union. Pour avoir cette info, il faut vraiment être calé.

Enfin, le Médiateur, la mort dans l'âme, se voit contraint d'arrêter cette belle scène. Si les joueurs veulent intervenir, il regardera ouvertement de leur côté (il sait qu'ils sont là) puis fixera des yeux les fameux tireurs. Si les cops bougent, il fait abattre la famille Madison. D'un mouvement, il leur intimera l'ordre de sortir de l'amphithéâtre. Santana, toujours présent, conseillera d'obtempérer.

Qu'ils le fassent contraints ou d'eux-mêmes, le résultat sera identique. Une quinzaine de fusils mitrailleurs les braqueront... ils seront pris au piège.

3. Staying Alive !

« Nos deux nations sont sœurs. La république de Californie et l'Union partagent des vues et des fins communes. Dans le respect et la confiance mutuels, nous avancerons main dans la main, monsieur le Président. »

...

« Cause toujours sale con ! »

3.1. Que d'eau ! Que d'eau ! (his)

9 SEPTEMBRE 2030, 7 A.M., FRASER LAKE.

Radio Flash Canada : Glou, glou, glou...

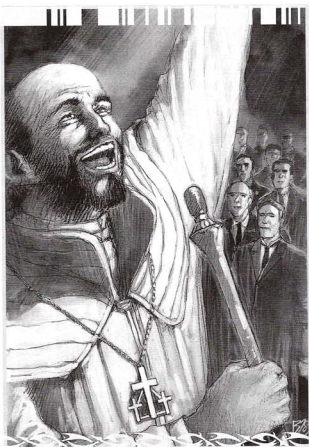
Les cops doivent comprendre que leur intérêt est de rendre les armes. S'ils choisissent l'option violente, c'est la mort. D'ailleurs, Granger n'attendra pas longtemps avant de donner l'ordre d'ouvrir le feu. Les armes doivent être posées à terre, les cops à plat ventre et les menottes passées avant que les armes ne se baissent. Ensuite, Granger utilise une petite seringue qui endort ses prisonniers, non sans les avoir tous gratifiés d'un bon coup de rangers dans le ventre, les côtes ou le visage (homme ou femme).

Le réveil est brutal et frisque. Les cops sont dans le 4x4, les pieds dans l'eau, la tête dans le vague. À l'extérieur, il fait sombre et brumeux. De grandes herbes molles les entourent. En fait, un détail devrait les réveiller un peu mieux. Ils ont toujours les menottes et ce ne sont pas des herbes ou de la brume qu'ils voient par les fenêtres mais bien de l'eau vaseuse et des algues d'eau douce. Revenez sur le détail des pieds dans l'eau... le 4x4 est au fond d'un lac. Leur chance : avoir été réveillés par le choc et se trouver dans un véhicule relativement étanche. Leur malchance... tout le reste...

Les cops ont en tout, six bonnes minutes pour réagir (le temps d'avoir de l'eau au torse). Il faut qu'ils trouvent un moyen de retirer les menottes (modèle canadien, donc pas les mêmes clés que les leurs) et remonter. Dans le coffre du 4x4 (qu'on peut atteindre assez rapidement en éclatant la plaque arrière à coup de

pied) les cops peuvent se souvenir qu'il y avait un coupe boulon. Idéal pour se débarrasser des menottes. Ensuite, il faut casser les vitres... non... les vitres sont blindées (comme pour toutes les voitures de flic). Impossible d'ouvrir à cause de la pression qui plaque les portières... Impossible de démarrer ? Non. L'électricité fonctionne encore par contre. Les vitres blindées ? Elles sont électriques pourquoi ? Oui, on peut les ouvrir. Bref, respirez un bon coup et hop ! Un jet d'Athlétisme / Carrure (2) est nécessaire pour vous éviter de réviser vos règles concernant la noyade. Une fois à la surface (quatre mètres plus haut), les cops s'apercevront qu'ils sont seuls au milieu de nul part. Nager jusqu'au ponton qui les a aidés à plonger n'est pas dur. Une échelle permet de se retrouver au sec rapidement. Enfin... il pleut... Journée de merde...

Laissez vos cops râler, reprenez leurs esprits et tenter de comprendre ce qu'ils ont vu. Si vous jouez en trois fois, ils auront sans doute échafaudé des théories. N'oubliez pas que si l'histoire vous paraît simple à comprendre, c'est que vous avez tous les éléments. Il est probable que cela ne soit pas le cas de vos joueurs. Ensuite, une fois que tout le monde peut tenir debout (avec quelques bosses et une sérieuse envie de revanche), indiquez qu'il y a une cabine, non loin, probablement destinée à abriter, le temps d'un week-end, des pêcheurs de truites. Elle est fermée mais simple à fracturer. Sur place, de quoi se chauffer, manger,



se sécher et consoler Santana qui vient de s'apercevoir qu'on lui volé tout son matériel et les enregistrements faits au Canada. Un petit téléphone de secours permet de prévenir le shérif le plus proche. Vers 11 a.m., la capitaine Littleman et le Sergeant Jeff T. West arrivent en hélicoptère (les secours à terre arrivent une heure plus tard).

Après un petit topo sur la situation, il s'avère qu'on ne peut toujours rien prouver contre le Médiateur et sa secte. Jamais un juge canadien ne pourra accepter le témoignage de policiers étrangers entrés par effraction dans le siège de la BNA et ça même les cops le savent. D'ailleurs, pour ne pas prendre de risque, Sullivan n'a pas porté plainte. Il ne s'est rien passé cette nuit chez lui.

En plus, précise Jeff T. West, comme de nombreux adeptes sont arrivés et repartis pendant la matinée, impossible de savoir si Cath Madison est toujours sur place ou pas...

Bref, c'est un peu un constat d'échec, sauf si les cops ont toujours dans leur poche le disque dur du serveur secondaire (pas plus gros qu'une carte modem, waterproof, il aura résisté). Quel cas, la mission n'aura pas été si négative que ça.

3.2. Retour au bercail et contrat

9 SEPTEMBRE 2030, 8 P.M., VANCOUVER.

Radio Flash Canada : arrestations massives à la frontière. Plusieurs kilos de spleen acid et de gommettes watts ont été saisis pour un montant de 190 000 dollars canadiens. Nouvelle séparation du Boy's Band les Papy Boeingtown. Pour mémoire leur manager a déjà réussi à recoller les morceaux entre les quatre garçons deux fois. Jamais deux sans trois ? Les publicités pour les fusils Colt-Hartley ont été interdites sur les chaînes nationales au motif qu'elles incitent à la haine envers les Premières Nations. On se retrouve après la pub !

Les deux agents canadiens accompagnent les cops à l'aéroport. Ils seront à LA vers minuit. Les Canadiens repartent de suite pour tenter de continuer, chacun de leur côté l'enquête. C'est quand leur voiture est à une cinquantaine de mètres des cops qu'elle explose et se retourne comme une crêpe. Les cops, au milieu d'une pluie de verre et d'acier (1d6 points de dégâts), doivent agir vite pour sortir les deux collègues protégés par le blindage mais salement amochés, avant que le réservoir n'explose. Quelques jets 6+ / Sang-froid (2) pour éteindre le feu (ou au moins ralentir sa progression) et Premiers secours / Coordination (2) pour protéger les deux agents salement touchés. Au bout de quatre tours d'action, le réservoir explose à son tour, brûlant vif les passagers s'ils n'ont pas été évacués.

Rapidement les pompiers interviennent, ainsi que la police. De nombreuses vitres de l'aéroport ont été soufflées par l'explosion et il y a beaucoup de blessés légers. Plus aucun avion ne décolle ce soir par mesure de sécurité et si les cops ne vont pas eux-mêmes à l'hôpital voisin (pour accompagner les collègues ou se faire soigner), ils devront passer la nuit à l'hôtel. Ils ne pourront repartir qu'avec le premier vol, le lendemain.

Cet attentat ne sera que le premier. Sullivan a demandé à son homme de main, Granger, de réparer sa faute et de faire un exemple. Il devait éliminer les cops, il a échoué, du coup il frappe d'abord les canadiens et une fois de retour à LA, il va pourrir la vie des personnages. Il tentera deux fois de les éliminer avant la fin du scénario. Plus de menace mais du concret.

La première fois, à LA, il va piéger le siège d'un des cops. Clic ! Il a compris qu'il est préférable de poser les bombes sous le siège et non pas sous la voiture. À vous de rendre la scène haletante (un peu à la façon de l'Arme Fatale 2). Les gars de la Bomb Squad seront impressionnés par le professionnalisme de l'installation. Seul un militaire peut opérer de la sorte. La seconde attaque aura lieu à Overton, Nevada comme nous le verrons plus tard.

10.18

10/18 Situation

Les cops reçoivent un avis d'alerte. Les anges du CMMD font état d'un enlèvement en cours. La victime est une femme de 30 ans, caucasienne, blonde, fille d'un industriel propriétaire d'une usine de fabrication d'écrans à plasma du Mexique (dans les Maquillas). Nom : Clara Barns. Les kidnappeurs l'ont interceptée à la sortie de son club de gymnastique quinze minutes plus tôt. Ils sont à bord d'un Californian Hauler bleu, marquée d'impacts de balles (les vigiles du club de gym ont tenté d'intervenir, ce qui leur a coûté la vie). Justement, le Hauler passe en trombe à côté des cops... La poursuite s'engage.

Explication :

Enlevée par un gang de Mexicains qui compte monnayer sa libération d'ici deux mois, Clara a peu de chance d'en sortir vivante. Drogée, elle sera finalement vendue à un bordel clandestin pour camionneurs, non loin de Tijuana. La grippe brésilienne l'emportera au bout de six mois.

Intervention :

Empêcher l'enlèvement est une chose. Remonter jusqu'au gang qui veut faire pression en est une autre. Ils recommenceront d'ici trois mois. Pour éviter cela, il faut combattre le mal à la base et aller au Mexique... Pas simple. Les cops sont des flics, pas des justiciers. De plus les conditions de travail des usines Barns sont terribles (mais sa fille n'y est pour rien), ce qui ne rend pas le gros industriel très sympathique.

3.3. Petits secrets d'État

10 SEPTEMBRE 2030, 11 A.M., LAPD.

Radio Flash. Bon appétit. Petite hausse de la température sur notre belle ville. On a retrouvé une nouvelle octogénaire égorgée dans son appartement. Le LAPD n'a rien confirmé mais il est probable que cela soit l'œuvre de Stabbing Granny. Violences ethniques cette nuit à South Central. Trois morts et un agent du RISQ gravement blessé. On lui dédicace ce classique : Dancing in the Street et on vous donne les derniers résultats de la ligue nationale de water-polo. Bon retour à tous ceux qui reviennent de vacances...



Le supérieur des cops et Hamilton écoutent leur rapport sans broncher. Le militaire (en uniforme) est gêné par le récit des policiers. Il attend de savoir ce qu'ils savent et avoue ne pas croire que Madison ait pu se rendre au Canada, puisqu'il est à Las Vegas. Physiquement c'est possible mais il a fallu qu'il soit sacrement malin pour y arriver. Enfin, après avoir passé quelques coups de téléphone dans une pièce isolée, il revient avec l'autorisation de lâcher le morceau aux cops.

Edward Madison est un ancien militaire qui organise pour le gouvernement en place des réunions secrètes avec l'Union pour traiter de tous les problèmes de douane. L'aspect de son travail est plutôt militaire mais avec des répercussions commerciales. Actuellement, il est confronté à un problème majeur. L'Union ne veut pas lâcher le Nevada. Las Vegas ne lui pose pas de problème. Par contre, le reste de l'état (et Reno), couvert de bases militaires secrètes, riche en argent et en pétrole, est trop dur à céder pour les politiciens de l'Union. C'est pour cette raison que la fameuse Conquête de l'Est est si lente. Le travail de Madison est de faire tenir à l'Union ses engagements et pas seulement pour Vegas. Dans la négociation, il est donc en première ligne. Pire, l'Union a fait savoir qu'elle ne négocierait avec personne d'autre (ce qui peut donner un indice sur ceux qui sont à l'origine du complot contre les Madison). Son homologue de l'Union est le sénateur John W. Kingston, ancien militaire et vétéran des guerres d'Amérique du Sud. Texan de pur souche, il fait régner sa loi sur la capitale depuis la sécession et a plaidé de nombreuses fois pour « la récupération et la mise au pas » de la Californie. Autant dire qu'il est contre la décision de ses collègues sénateurs concernant le Nevada aussi. Il est intouchable.

La conférence a lieu en ce moment même à Overton, Nevada. Elle doit se terminer au plus tard sur un accord ou un désaccord le 12 septembre à 3 p.m....

Hamilton, pour le moment ne voit qu'une solution viable : tuer Madison dans un accident de voiture et le remplacer. Kingston ne pourra s'opposer à son remplacement. Il prendra cette décision le 12 septembre à midi lorsque les diplomates iront déjeuner avant la conclusion des négociations.

Les cops ont deux jours complets pour tenter de trouver une solution...

Hamilton les autorise à se rendre à Overton à la condition qu'ils n'interfèrent pas avec la conférence et qu'ils n'approuvent pas sans autorisation Madison.



3.4. You're in the army now

10 SEPTEMBRE 2030, MIDI, LAPD.

Radio Flash : sachiez-vous que si vous écoutez en boucle toute l'œuvre Michael Jackson et bien c'est que vous n'allez pas bien du tout ! Arrestations massives suite à la tuerie du SuperGiant de Duarte. Le SWAT a isolé un pâté de maisons voisin du centre commercial avant de donner l'assaut, ce matin à 10h30. Des coups de feu ont été échangés mais sans blessé de part et d'autre. Des nouvelles du petit Kevin, retrouvé presque quatorze jours après sa disparition dans le parc pour enfants où il avait ses habitudes. D'après des sources confidentielles du JSD, le gamin portait les mêmes vêtements, aussi propres. Il n'a pas été mal nourri ou maltraité et parle juste de messieurs en blanc. Des extraterrestres ? On s'écoute de suite le dernier Switzelzedizeul : E.T. was a nigga.

Les pistes à suivre ne sont pas nombreuses, il n'y en a qu'une à LA. Au Canada, les deux policiers sont hors de



danger et communiqueront les résultats de leurs enquêtes sur place aux cops depuis leur lit d'hôpital. Notamment, il leur semble probable que Granger se trouve à LA.

D'autre part, si le disque dur est aux mains de la police, il est possible de procéder à des perquisitions chez le docteur Seventon et son complice.

Si les personnages ne l'avaient pas encore fait, ils pourront alors mettre la main sur le numéro de téléphone de John Smith (S'ils sont allés dans la section administrative du BNA et qu'ils voient ce numéro, qu'ils fassent un 6+ / Education (2) pour se souvenir qu'ils l'ont déjà vu).

Composer le numéro maintenant est une bonne idée. Il va sonner dans le vide six fois avant de passer sur un répondeur sans nom précis. De simples cops risquent d'avoir du mal à avoir les autorisations pour localiser l'endroit où se trouve le portable. Hamilton peut le faire tout comme les Kids au service de la directrice des douanes nouvelles Dorothy Fink. Bien entendu, il faudra argumenter et promettre un retour d'ascenseur mais si on lui explique que la victime est une gamine, que l'Union est détreinte tout ça, Fink acceptera de donner l'info.

Le téléphone de John Smith a sonné à Overton (le lieu de la conférence), relayé par une borne située non loin du musée des cités perdues (Lost City Museum) 721 South Moapa Valley Boulevard.

Comptez une demi-journée complète pour la localisation et une arrivée des cops le lendemain matin à Overton.

RÉSUMÉ DU DOSSIER N°3

C'est à Overton que se termine le dossier Madison, acquis à la cause du Médiateur, va tout céder au Sénateur Kingston qui représente l'Union. Il sera tellement manipulé qu'il va même accepter sur le papier (il en a le pouvoir) que la Californie dédommage l'Union pour la perte du Nevada. Bien entendu, à Sacramento, on n'acceptera jamais ça. Ce conflit va bloquer la Conquête de l'Est un certain temps (voir l'encadré : implications et effets secondaires). Il provoquera un scandale qui va discréditer la Californie au niveau international puisqu'elle n'est pas capable d'obtenir de son voisin ce qui lui a été promis. Madison sera limogé mais le mal aura été fait. Sa fille restera au Canada jusqu'à ce qu'elle s'échappe et il sera assassiné avec sa femme quelques jours plus tard. John Smith (agent Peter Milford) est le conseiller technique de Kingston (l'équivalent de Hamilton) et c'est lui le lien avec le Médiateur. C'est lui qui, avec Granger, a organisé le projet Résurrection. Le numéro de John Smith est un numéro d'urgence et c'est ça qui va probablement le trahir.

Si Hamilton met son plan à exécution Madison aura un accident de voiture (un camion-citerne fou qui percutera son véhicule en pleine ville) le 12 septembre à midi, ce qui ne changera rien au final. Pire, le sénateur Kingston rendra publique la réunion en expliquant comment la Californie provoque de faux accidents pour ne pas avoir à affronter ses échecs. Bref il faut que les cops interviennent. Suivant leur efficacité c'est l'évolution de la Californie qui sera en jeu.

3.5 Cactus

11 SEPTEMBRE 2030, MIDI, OVERTON.

Radio Fla... « Coupe cette radio, on arrive ! »

Les cops doivent filer dans ce bled perdu au nord du lac Mead, à cheval entre le début du désert et une région plus verdoyante. De Vegas, il faut deux bonnes heures sous un soleil de plomb en remontant sur l'A15. Sur place, il n'y a vraiment rien, si ce n'est le sable, un début de végétation (beaucoup de cactus) et le soleil qui tape de toutes ses forces sur les crânes.

Il n'y a que deux hôtels en ville. L'un d'eux est indiqué comme étant fermé mais les nombreuses grosses voitures à fenêtres fumées (immatriculées en Californie et dans l'Union) le démentent. Si les cops (en uniforme ou pas) s'y rendent c'est Hamilton qui les intercepte. Le service de sécurité de l'Union n'est pas très compréhensif avec les cow-boys qui débarquent dans une réunion censée être secrète. D'après le militaire, le Sénateur John W. Kingston semble ne pas vouloir céder et menace même de reprendre le Nevada, sauf Vegas, par la force. Madison, lui, a perdu tous ses moyens et ne trouve plus rien à répondre au gros homme. Les conférences ont lieu de 9.30 a.m. à midi, reprennent à 2 p.m. jusqu'à 6 p.m.. Le soir, les délégations retournent dans leur partie de l'hôtel.

Les cops doivent s'installer au second hôtel, plus miteux, plus cher et dont la nourriture (point commun de tous les restaurants du coin est grasse). Il est, néanmoins, juste en face de l'autre et à côté du merveilleux musée « des bouts de ruines indiens ». Hamilton leur a signifié que les balades en uniforme ne sont pas les bienvenues. Point positif, ils seront plus discrets. Point négatif, le shérif Huxley, lui, n'hésitera pas à sortir la pétroire si des « pédés de drogués de californiqueurs » utilisent des armes dans son secteur. Heureusement, il ne tire plus très bien.

Trouver John Smith dans cette petite ville est impossible. Par contre, lorsque les délégations sortent un moment et que les conseillers rallument leurs téléphones, il suffit de composer le numéro pour voir l'un d'eux, le plus proche du sénateur Kingston avoir le réflexe de le prendre, regarder autour de lui, paniqué, et de l'éteindre. Bien entendu, impossible d'approcher le diplomate.

C'est quand les cops auront réussi (par un moyen ou un autre) à localiser leur John Smith, que Granger choisira de terminer sa mission. Sur le toit d'un immeuble en face de l'hôtel des cops (qui ne fait que trois étages), il se postera et attendra qu'ils sortent pour les canarder avec un fusil mitrailleur dotée d'un silencieux. À vous de voir s'il touche (ou s'il touche un passant) et d'organiser la grosse poursuite de cet épisode. Granger, voyant qu'il a échoué, va descendre du toit et se réfugier dans le musée d'art indien, un ensemble de reconstitutions d'habitations indiennes décoré de mannequins singeant la vie de tous les jours. Si l'attaque et la poursuite se font de jour (à vous de choisir), des élèves seront en visite avec leur école et Granger n'hésitera pas à s'en servir pour couvrir sa fuite. Si l'action se fait de nuit, jouez sur les mannequins dont les ombres bougent avec la lumière. L'un



d'eux est Granger. Le tueur tentera de prendre la fuite à bord de sa Gran Turismo, filant à toute allure vers l'Arizona. Après les règles de fusillade, ressortent celles de poursuite (avec le shérif local qui tire indifféremment sur Granger ou les cops). Attention, cette scène sera une revanche pour les flics. À vous donc de la rendre intense, difficile et pleine de rebondissements (fusillade, cache-cache, prise d'otage, poursuite sur l'autoroute, etc.). Le plus important, c'est de l'avoir vivant. Si ce n'est pas le cas, la suite sera vraiment compliquée pour les cops (comme précisé plus haut, il n'est pas dit qu'ils gagnent à tous les coups, ce n'est pas grave).

3.6. le Chacal

11 ou 12 SEPTEMBRE 2030, OVERTON, NEVADA.

Radio Flash : on s'écoute la reprise d'Another One Bites the Dust par les Mics & Kitten juste après la page de pub.

Granger est un soldat et un espion à la solde de l'Union. Il ne parlera pas si on le cuisine (ou alors trop tard). Par contre, les cops ont assez de preuves contre lui (le témoignage de El Tiburón par exemple) pour l'envoyer à l'ombre pour un bon moment. En plus, s'ils laissent courir le bruit que l'espion a parlé, il y a des chances pour qu'il soit éliminé assez rapidement (par le Médiateur ou John Smith). Laissez les cops trouver les bons mots pour le secouer un peu. N'oubliez pas non plus le contexte. Ils ne sont pas au LAPD mais en plein désert, loin de leur juridiction. Granger le sait.

Il faudra être subtil (en empêchant, par exemple, Santana de tout filmer). Si les joueurs n'y viennent pas eux-mêmes, c'est Hamilton qui prendra sur lui de proposer un deal simple. Ils peuvent lui proposer, en échange d'une immunité totale de travailler pour la république de Californie. Changement de nom, de ville et éventuellement de visage. Granger acceptera l'option, regardant les cops non plus comme de simples flics mais comme des interlocuteurs qui méritent son attention. Suivant ce que les joueurs ont cumulé à son encontre il donnera (dans cet ordre) les renseignements suivants. À eux, ensuite de respecter leur parole (sinon il s'arrangera pour les faire payer).

- Le Médiateur est un agent de l'Union qui se fait les dents au Canada avant d'attaquer la Californie avec sa secte. Son but est de créer à Sacramento un nouveau groupe de pression qui joue à la fois sur le côté business et le côté mystique. Il n'y a aucun moyen de le percer à jour, d'autant que Sullivan commence à se prendre au sérieux.
- John Smith est le lien entre le Médiateur, le sénateur et lui. Piéger John Smith, c'est arrêter le projet Résurrection. Le Sénateur n'est pas au courant des moyens employés mais c'est lui qui a donné les ordres à Smith de tout faire pour torpiller la Californie de l'intérieur. Il suit les conseils de Smith sans les discuter. Donc, contraindre Smith à suggérer au sénateur de céder, c'est marquer un point pour la Californie.

Attention, il faut promettre beaucoup pour obtenir les renseignements qui suivent.

- Granger affirme qu'il connaît l'endroit d'où John Smith a piloté, sous un faux nom, tout le projet Résurrection. C'est à Glendale, justement. Là-bas, il sait qu'il doit y avoir assez de preuves pour lui faire passer le restant de sa vie dans une fosse. Il propose aux cops de les y emmener de suite en échange d'un changement complet d'identité et un aller simple plus le Mexique, là où se trouve El Tiburón (il désire toujours châtier cet incapable). Suivant le temps qui reste aux cops, une course contre la montre va s'engager. À vol d'oiseau, il y a 426 km de Vegas à LA. Cinq heures bien tassées (sans les bouchons). Par contre, c'est payant et sur place, effectivement, il y a de quoi faire chanter le fameux John Smith.
- Ce dernier coup de pouce n'est disponible que si les cops se montrent à la fois rigoureux et professionnels. Il demande deux choses aux policiers : qu'après la conférence secrète, ils tuent John Smith. Qu'eux ou Hamilton se débrouillent comme ils le désirent, mais Smith ne devra jamais quitter ce bled vivant. La seconde chose est un aller simple pour le Canada, sans problème, et que les polices des deux pays regardent ailleurs, le temps qu'il se débarrasse du Médiateur et qu'il prenne sa place. Oui, il continuera sa mission d'infiltration de la Californie mais les seuls à savoir qu'il travaille à présent pour elle, comme agent double, seront morts (ou seront des cops). Bienvenue dans un univers d'espionnage. Petite cerise sur le gâteau, il rendra Cath à ses parents et là, les cops auront un 100% de réussite.

Conclusion

12 SEPTEMBRE, OVERTON.

Radio Flash : bonsoir les canailles ! Joé R. Santana, le célèbre reporter des VIP a annoncé qu'il venait de terminer l'enquête du siècle et qu'il gardait pour le moment le secret car des vies étaient en jeu. Effet d'annonce ? Le premier ministre du Canada a signé hier un accord de coopération policière avec la Californie. Hellène Lang a déclaré qu'une première expérience avait eu lieu dans le domaine et que malgré quelques effets secondaires explosifs, il y aurait sans doute une suite. À quand la police montée à South Central ?

Faire pression sur Smith avec tout ce qui se trouve dans son studio de Glendale est une chose simple. Il suffit de l'appeler et de lui laisser un message sur le téléphone en lui donnant un bout de preuve et un rendez-vous. Ensuite (dans le musée d'à côté), les cops peuvent déballer leur sac en promettant le plus gros scandale jamais connu (Santana sera là pour tout filmer) : l'Union, accusée de sévices sur une jeune fille, de subversion des dirigeants du Canada via une secte, etc. Il préférera reculer et dire au sénateur de céder aux exigences de la Californie. Arranger son meurtre n'est pas compliqué (il sera lâché par le sénateur, furieux de devoir reculer). Justement, il y a un camion citerne prêt à l'emploi...

À présent, les cops peuvent aussi avoir un sens moral. Peuvent-ils sauver Cath en tuant de sang-froid un homme ?

Hamilton les laissera choisir et Santana, lui, se cachera derrière la caméra en disant qu'il n'a pas à influencer leur décision. Voilà une conversation qui devrait être intéressante.

IMPlications ET EffETS SEConDAIRES

ATTENTION MJ, cet encadré est pour vous.

Vous venez de faire jouer ce scénario. Bravo. À présent, prenez votre plus belle plume et dites-nous dans quelle mesure vos joueurs ont réussi le scénario. Ont-ils pu simplement arrêter ou tuer Granger (ce qui ne changera rien au résultat des négociations) ? Smith a-t-il été piégé ? A-t-il cédé ? Est-il mort et Cath libre ? Comment s'est passée la coopération avec les Canadiens ?

En fonction de vos récits et des réussites de vos cops, nous accélérerons la Conquête de l'Est (enfin, la vérité sur la zone 5) et nous vous donnerons des détails sur l'arrivée du GRC dans les locaux du LAPD.

Envoyez-nous vos réponses avant fin juillet 2003 à Asmodee éditions - COPS - 91 Rue Tabuteau - BP 408 - 78534 BUC cedex ou par e-mail sur notre site www.asmodee.com.

Les protagonistes

GRANGER

Le tueur froid et mauvais. Il utilise des explosifs, des armes à feu et des armes blanches sans aucune difficulté. Ancien des troupes spéciales de l'Union, il a fait l'Amérique du Sud avec Sullivan. Il se bat jusqu'au bout et doit être dur à tuer. Il peut blesser un cops (pour montrer sa dangerosité) ou tuer un PNJ que les cops trouvent sympa.

Caractère	4	Charme	2
Coordination	4	Éducation	3
Perception	3	Sang-froid	4
Reflexes	4		

Points de vie 32

- Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA+mod. de localisation)
- Boss de fin de niveau

Compétences

- Armes d'épaule 5+ [fusil]
- Armes de contact 5+
- Armes de poing 5+
- Athlétisme 6+
- Conduite 5+ [voiture]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Discrétion 5+
- Électronique 7+
- Informatique 6+
- Intimidation 5+
- Lancer 5+

- Mécanique 7+
- Premiers soins 7+
- Psychologie 8+
- Tir en rafales 6+ [arme d'épaule]

Attitude lors d'un interrogatoire

- Ne parle jamais mais accepte les deals
- Affinité et déficience : Aime les professionnels et n'aime pas les baroudeurs qui ne savent que se servir de leurs armes.

Informations disponibles

- Services Secrets -1
- Sectes -2

Combat

Si moitié des PV ou plus

Initiative 0

- Ruger Falcon 041 Att. 5+/5
- Hellfire 032fx Att. 5+/5
- Poignard de combat (121) Att. 5+/6

- Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV

Initiative +2

- Ruger Falcon 041 Att. 5+/4
- Hellfire 032fx Att. 5+/4
- Poignard de combat (121) Att. 5+/3
- Malus pour être touché : 1

Attitude : Agressive

Attitude : Prudent

Matos

- BMW M8 « Gran Turismo »
- Poignard de combat
- Hellfire 032fx
- Ruger Falcon 041
- 3 grenades lacrymogènes
- Explosifs divers
- Drogues diverses et légales (somnifères, calmants, etc.)

Et TROUV

Caractère	3	Charme	3
Coordination	3	Éducation	2
Perception	4	Sang-froid	2
Reflexes	3		

Points de vie 24

(10 au moment de la rencontre avec les personnages)

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

Compétences

(-1 dé sur tous les jets car il est blessé)

- Armes de contact 6+ [couteau]
- Armes de poing 7+

robustesse et le fait que jamais aucun de ses nombreux utilisateurs n'a pu affirmer en avoir vu un s'entraîner un jour.

Para-Ordonnance P031 :

PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	M	Prix
0	3	1	-	25m	3	2	14m	1500\$

II III

SANTANA

Carrière	2	Charme	4
Coordination	4	Éducation	4
Détection	4	Sang-froid	2
Réflexes	3		
Points de vie	16		
● Jet d'encaissement : 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)			

Compétences

● Athlétisme	7+
● Conduite	6+ [voiture]
● Connaissance	5+ [médias]
● Corps à corps	7+
● Déguisement	6+
● Discrétion	5+
● Électronique	6+
● Éloquence	5+
● Instinct de fil	8+
● Intimidation	7+
● Psychologie	6+
● Rhétorique	6+
● Scène de crime	6+

Attitude lors d'un interrogatoire

● Agressif	+2
● Inquisiteur	+1
● Froid	-
● Poli	-1
● Amical	-2
● Affinité et défiance : Aime les scoops et déteste les menaces	

Informations disponibles

● Trafic de drogue	-2
● Hautes Sphères (Milieux artistiques / politiques)	-1
● Prostitution	-3

Motos

● Caméra-casque	
● Dodge Interceptor M2 (civile)	
● Beaucoup, beaucoup d'argent	

CATH MADISON

Cette jeune femme est morte, a été enterrée puis ranimée à l'aide de drogues violentes. Pendant tout ce temps, elle a été consciente et a été traumatisée par l'expérience. Conclusion,

lorsqu'elle se réveille, elle développe une force surhumaine déclenchée par sa peur (un peu comme Hulk mais en moins vert). Après le scénario, si les cops n'arrivent pas à la sortir de chez le Médiateur (en passant un deal avec Granger), elle s'échappera et disparaîtra dans le Grand Nord. Personne ne la retrouvera (vivante ou morte)... pour le moment.

Si elle est libérée, la famille Madison se retirera loin de LA. Cath, dont le cerveau a subi trop de dégât continuera à jouer du piano, fera même des concerts (pour l'orphelinat des cops) mais le reste du temps sera plongée dans une sorte de mélancolie, fredonnant des chansons des Underearth Songs pour elle-même.

PETITE CHRONOLOGIE INDICATIVE

- 17 août 2030 à 7h31 p.m. : mort de Cath Madison constatée par le docteur Seventon
- 18 août 2030 : le corps est préparé et rendu à la famille
- 20 août 2030 : enterrement en présence de Granger
- 20-21 août 2030 : le corps est retiré du cercueil par les Pesadillas
- 21 août 2030 midi : Granger ressuscite Cath devant les gangsta.
- 23 août 2030 8 a.m. : Cath se libère, tue deux gardiens et prend la fuite
- 23 août 2030 11 p.m. dans la salle de concert du Palladium : première apparition de Cath
- 25 août 2030 10h45 p.m. Richmond's Hotel, à Torrance : seconde apparition de Cath
- 27 août 2030 10 Richmond's Hotel, à Torrance : troisième apparition de Cath
- 1 septembre 2030 : les militaires ouvrent la tombe mais ne trouvent rien
- 3 septembre 2030 15h30 LA : début de l'enquête
- 4-5 septembre 2030 : enquête
- 6 septembre 2030 : Granger retrouve Cath et l'emmène au Canada
- 8 septembre 2030 : arrivée à Vancouver / explosions à l'hôtel
- 8-9 septembre 2030 : visite de la BNA
- 10 septembre 2030 : retour à LA et première tentative de Granger pour tuer les cops
- 10 septembre 2030 : résultat des analyses chimiques des produits ayant permis la résurrection de Cath
- 11 septembre 2030 midi : arrivée à Overton, Nevada
- 11 septembre 2030 : quand cela vous arrange, seconde tentative de Granger pour tuer les cops et poursuite
- 12 septembre 2030 midi : élimination possible d'Edward Madison par le capitaine Hamilton
- 11 septembre 2030. 3 p.m. : fin de la conférence secrète d'Overton.

LA DROGUE



84

La pyramide avait été installée derrière la colline à côté de laquelle passait la 101, protégée des regards indiscrets des automobilistes par des rochers escarpés et des riches particuliers de la côte par la forêt, laquelle servait d'ailleurs de parking improvisé aux centaines de véhicules rutilants des « invités ». Les organisateurs, reconnaissables à leur visage peint à la manière de divinités aztèques, s'étaient chargés de distribuer des masques représentant divers animaux à l'élite qui avait eu le privilège d'être invitée à cette free-party. L'immense chapiteau, ouvert sur trois des quatre côtés, était gardé par des vigiles aux muscles saillants, semblant tout droits sortis d'une reconstitution historique. À l'intérieur du temple, une foule – faune – surexcitée gesticulait au rythme des basses assourdissantes du tek-trib diffusé par une énorme sono, située juste derrière la scène où sept créatures à demi-nues, à mi-chemin entre le serpent et l'homme tant par leurs vêtements que par leur comportement, ondoyaient en écho à la musique. Catalina Jones, déjà en sueur sous son déguisement de coyote, se mordit machinalement les lèvres et soupira. Elle avait réussi à obtenir trois invitations via l'une des innombrables relations que Desperado entretenait avec les anciens d'Olvera – une pour elle, les deux autres pour les détectives Sanchez et Massouda, des renforts que leur avait fournis le Central, des spécialistes du quetz et autres substances gracieusement revendues par les narcotrafiquants d'Amérique du Sud.

Ils lui avaient fait un rapport détaillé sur les effets hallucinogènes de cette drogue et les séquelles qu'elle entraînait, afin qu'elle puisse le cas échéant simuler une transe animale. Catalina espérait que cette épreuve lui serait épargnée, elle n'était pas très bonne comédienne et n'avait aucune envie de perdre quelques précieuses minutes à hurler à la mort, grogner, ou encore ramper comme un lézard pour éviter d'éveiller les soupçons des cholos. À côté d'elle, un homme se laissa tomber à terre en feulant et se ramassa aussitôt sur lui-même, prêt à bondir sur la première proie venue. Elle s'écarta un peu de lui, se fraya un passage

parmi les danseurs massés sur la piste improvisée, se faufila tant bien que mal vers l'un des passages menant à l'air libre. S'il y avait quelque chose, ce serait dehors – et pas immédiatement. La fête était trop surveillée de l'intérieur pour que des débordements aient lieu. Sanchez lui avait précisé que les dérapages se produisaient souvent au cours des descentes – ou de l'absence de descente – de quetz, des types dont l'intellect restait « emprisonné » sous une forme animale et qui finissaient par adopter le comportement de ce qu'ils pensaient incarner – ce qui n'était pas si grave pour un aigle : au pire une mort due à une chute d'un immeuble de vingt étages – mais bien plus lorsque le consommateur se transformait en fauve... Le quetz pouvait métamorphoser un innocent employé de bureau en cannibale incontrôlable. Malgré le risque, c'était souvent pour cela, pour la communion avec les « esprits totem » et le retour à la liberté de « l'état de nature », que les gens l'expérimentaient. Cependant, dans le cas de « l'affaire Tlaltecuhli », comme on l'appelait à Olvera, s'il y avait anthropophagie, elle n'avait rien de sauvage mais faisait partie de sacrifices rituels, peut-être effectués sous influence, mais rien n'était sûr. Ce qui était certain, en revanche, c'était que les adeptes de ce probable culte, après s'être servis dans les foyers de clandestins et les clikas ennemies, s'attaquaient maintenant aux free-parties telles que celle-ci, peut-être même avec l'approbation tacite des organisateurs. La jeune femme soupira de nouveau. En quelques semaines, elle en avait appris plus au sujet des drogues, des gangs et des résurgences de cultes aux anciennes divinités qu'elle ne pouvait le supporter : ocelot, peyotl, quetz, séquelles, cœurs arrachés, chiva, joker, sacrifices, Quetzalcoatl, Way Kot, AM 27, Mexican mafia, overdoses, tout se mélangeait et tourbillonnait dans sa tête, mêlé aux souvenirs écœurants de cadavres estropiés, de sueur aigre, de ce pauvre vato « possédé » par l'esprit d'un renard, seul témoin d'un meurtre qui s'était produit une quinzaine de jours auparavant près d'une pyramide. Malheureusement – heureusement pour les derniers vestiges de sa santé mentale – sous l'effet des hallucinogènes, il

n'avait eu que la vision fugitive d'une cérémonie effectuée par des prêtresses touchées par la grâce divine et n'avait pu apporter d'informations précises...

Un couple, un mâle et une femelle, d'espèces différentes au vu de leur masque et de leur comportement, s'étaient engagés dans un étrange ballet nuptial, un peu à l'écart de la pyramide. L'oiselle, bras écartés, visage dressé vers le ciel nocturne, tentait d'échapper d'une démarche mi-sautillante mi-dansante à son prédateur bondissant.

— Elle simule, souffla un homme qui s'était coulé juste derrière elle sans qu'elle s'en aperçût. Une nab, certainement.

Catalina se tourna vers lui, soulagée que son masque de coyote dissimule la surprise inscrite sur son visage. À ses côtés, un cobra. Sobre de quetz comme d'alcool.

— Comment le sais-tu ? murmura-t-elle en tournant les yeux vers le couple, soudainement très intéressée.

— L'habitude, chavala. L'habitude. C'est ta première pyramide ?

— Oui.

— Et... Tu n'as pas envie d'essayer quelque chose d'un peu exotique ?

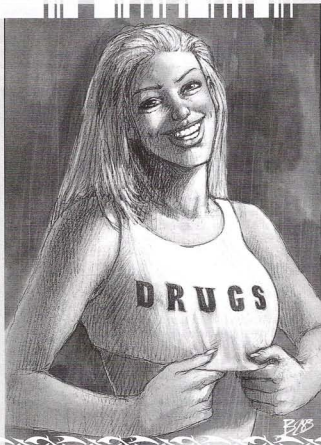
— L'atmosphère est suffisamment « exotique » pour moi, répondit-elle, un peu trop sèchement, peut-être.

— Du calme, chiquita ! Le quetz n'est pas une obligation ! C'est les pigs qui te mettent dans un état pareil ? T'inquiètes... On ne risque pas grand-chose ici.

Le tigre et sa proie avaient disparu dans les bois. Catalina se mordit nerveusement les lèvres. Son instinct lui disait de les suivre, de prévenir ses équipiers, mais, coincée par ce cholo qui faisait manifestement partie des responsables de la fiesta, elle ne pouvait rien faire sans risquer sa couverture. Autant prendre son mal en patience et tenter d'en savoir un peu plus sur le « reptile ». Celui-ci était venu se placer à ses côtés et, les bras croisés sur une poitrine tout en muscles, contemplait, songeur, la direction prise par le couple.

— Je m'appelle...

Elle fut interrompue par le hurlement de bête égoragée qui déchira la nuit.



rues lui sourient en le gratifiant de leur amour sûr et éternel à travers les âges. Des panneaux de lumière défilent, livrant leurs messages secrets et indécodables à propos de la qualité de leurs hamburgers millénaristes, tandis que la représentante du 4e âge en noir le file pour le compte du gouvernement. Pendant ce temps, et à aucun autre moment d'ailleurs, il ne songe pas à toutes les étapes parcourues par l'hallucinogène qu'il a ingéré deux heures plutôt avant de venir livrer à son organisme ces quelques fragments de vérités inutiles et bien vite oubliées.

Autant de mains par qui le stupefiant est passé, autant de trafiquants de grande ou de toute petite envergure qui ont œuvré à la transformation finale de la gélule en une pièce d'or de 50\$ frappée de l'emblème de la république de Californie.

1. Le trafic en provenance d'Amérique du Sud et d'Amérique centrale

Il est le fait des cartels comme des forces de sécurité, des hauts fonctionnaires et des guérillas. Quand on parle de production et de cargaisons de drogues en provenance de ces régions, il faut raisonner en tonnes et non pas en kilos.

Les empires du narco dollar

Un Californien observe des gammes de couleurs kaléidoscopiques sur Figueroa Street. Des divinités mexicaines à moitié



En ce qui concerne la cocaïne et ses dérivés (crack et quetz), une partie importante de la production passe par la Californie pour ensuite être exportée vers l'ensemble de l'Amérique du Nord et vers l'Asie. La marijuana et son dérivé, le joker, passent par la Californie pour aller alimenter l'Amérique du Nord, tout comme l'héroïne, dont la production reste plus marginale.

Il s'agit donc là de drogues d'origine végétale, issues de trois cultures différentes, cannabis, pavot et coca. En cours de route, les plants ont été génétiquement modifiés, afin de résister aux guerres herbicides menées depuis plus de cinquante ans par les États-Unis. Mais leurs propriétés restent sensiblement les mêmes.

À côté de ces gros volumes de production, les trésors végétaux du continent, plantes et champignons, sont convoités par les trafiquants du monde entier. Ils cherchent à synthétiser leurs formules et à les utiliser dans la composition de nouveaux produits.

1.1. Les cartels colombiens

Ils tirent leur production de cocaïne de la coca cultivée en Colombie, en Bolivie et au Pérou. Bien souvent des guérillas ou des forces de sécurité locales contrôlent les hectares de production et ce sont eux qui vendent la coca ou la pâte base aux cartels.

Même en Colombie, un certain nombre de raffineries sont « protégées » par les guérillas qui assurent ainsi un écran face aux forces gouvernementales. C'est dans ces laboratoires qu'est obtenue, à partir de tonnes de précurseurs chimiques, la cocaïne, appelée aussi quetz. Le vrai quetz, lui, fait l'objet d'un traitement particulier, car il doit encore être mélangé à la psilocybine. Produit dans des quantités moindres, son raffinage se fait en général dans des laboratoires à part qui sont l'objet de la plus grande attention.

Les organisations criminelles étrangères cherchent à louer leurs services depuis la Colombie afin de s'immiscer dans la vie des cartels, et évidemment afin de s'en prendre le contrôle.

Les Jamaïcains louent leurs services pour l'exportation vers la Jamaïque. Ils achètent les cargaisons sur place qu'ils convoient ensuite par bateaux de transport. Ce système est apprécié par les cartels, pour qui les risques de saisie (menaçant alors les nouveaux acquéreurs) sont ainsi considérablement diminués. Les Jamaïcains servent dans les assassinats de personnalités politiques, de policiers ou pour terroriser des guérilleros trop entreprenants. Les Jamaïcains ont aussi fait venir des membres des posés de Californie pour s'attaquer au cartel de Cali. Par cette opération, ils espèrent se rapprocher du cartel de Bogota.

La mafia russe est présente à plus grande échelle. Elle fournit matériel militaire high-tech, blanchiment de capitaux et transport. Les systèmes russes de blanchiment d'argent sont très appréciés par les cartels dont beaucoup de dirigeants ont pris des peines de prison lourdes parce qu'ils ne pouvaient faire la preuve de l'origine licite de leur fortune. Mais consécutivement, ce système implique l'implantation de sociétés russes aux activités légales qui deviennent ainsi très présentes dans le paysage économique du pays.

Les transports maritimes russes assurent une grande sécurité aux cargaisons ainsi convoyées directement jusqu'en Californie. Les cartels de Medellín et de Cali utilisent ce système pour une partie de leur production mais il leur en coûte 30 % de chaque cargaison en nature, ce qui avec le temps leur paraît de plus en plus cher.

La mafia russe présente en Colombie est composée de Vory et d'Autorité californiens et russes. Au final, il y a là beaucoup de factions différentes et des luttes fratricides ont commencé. Les cartels colombiens n'apprécient pas ces règlements de comptes entre Russes dans leur pays.

Le Dieciocho et le MS13 sont aussi présents et nombreux. Ils servent de tueurs mais aussi de pilotes ou de passeurs pour des cargaisons qui vont vers le nord, dans des pays qu'ils connaissent mieux que les Colombiens. Le MS13 a commencé une infiltration efficace du cartel de Bogota. Un de ses membres est maintenant proche du noyau central de l'organisation.

La sécurité des exportations repose en partie sur le chantage, la corruption ou la manipulation de fonctionnaires. Parfois une enquête gouvernementale ou une purge entraîne la saisie en chaîne de cargaisons. Mais ces séries noires ne durent jamais très longtemps. Tous les moyens sont bons pour exporter de lourdes cargaisons : camions, transport maritime, jets, bimoteurs, sous-marins. Chaque organisation essaie de varier un maximum ses modes de transport afin de réduire au maximum les risques de saisies.

Dans leurs délites perfectionnistes de rentabilité, les cartels ont expérimenté toutes sortes de techniques pour passer les douanes. Du Boeing « maquillé » (tous les passagers sont des mules) aux greffes de cocaïne dans les fesses d'une mule ou dans les seins d'une bande de call-girls manipulées, il n'y a pas de limites (nourrissons morts remplis de drogues...). Mais souvent ces trouvailles trop fantasistes ne tiennent pas longtemps face à la suspicion des douanes. Elles ne permettent pas en général de transporter de très grandes quantités et sont plus utilisées par les mules travaillant pour leur propre compte, les narcos touristes et les petits criminels. En effet, les cartels payent souvent les services loués avec de la drogue et en vendent très largement en petite quantité ou au détail dans les rues des villes colombiennes. C'est une tradition qui permet de s'attacher tout un tas d'esclaves à bas prix. Des esclaves qui iront vendre dans des endroits du monde où les narcos n'ont pas encore eu l'idée de se rendre. Les marchés se créent ainsi, sans effort.

Une technique sophistiquée est toutefois largement utilisée par les cartels car elle permet de passer des grosses cargaisons d'objets totalement inodores, négatifs aux tests chimiques et pourtant en quetz pressé ! Une semaine des CD, une semaine des jouets, une semaine des godemichés... Il n'y a pour autant pas de risque 0% en matière de contrebande. Les douaniers ont appris à repérer les cargaisons douteuses et les organisations criminelles, colombiennes ou autres, cherchent toujours de nouvelles techniques pour faire passer le quetz et le joker. La plupart sont très vite abandonnées et tout le monde l'oublie à part la mule qui les a expérimentés et qui croupit en prison.

Ces techniques sont plus utilisées par les cartels comme leurre pour détourner l'attention pendant que des cargaisons plus importantes passent. Pour un douanier, un kilo de quetz

représente un paquet de pognon. Il va donc dépenser beaucoup d'énergie à trouver la dope s'il a des soupçons ou si quelqu'un de bien attentionné lui a filé un tuyau (son pote des stupps qui amène toujours une dinde pour Thanksgiving par exemple). Pendant ce temps, il ne regarde pas ailleurs.



MASS BODY-PACKING

Les Occidentaux, pour fuir un temps leurs conditions de travail ou fêter l'obtention de leur diplôme, ont pris pour habitude d'aller visiter d'autres contrées, rimpromptu lesquelles du moment que ça ne ressemble pas trop à chez eux. Depuis que les guerres ont ravagé l'Amérique latine, parmi les destinations obligées se trouvent les Caraïbes. On se rencontre à Cuba, on se donne rendez-vous en Jamaïque, ou au bout d'un an ou deux on est toute une bande à avoir expérimenté ensemble tout un tas de produits et à se poser la question du retour. Parmi les effectifs, il y a souvent un Californien bien disjoncté (parce que dans la fin du monde c'est pour bientôt) qui propose alors la super idée du siècle. Dans son pays la came s'écoulera facilement, on pourra toucher un paquet de dollars vite fait bien fait et revenir se la couler douce sur les îles... On fait une dernière fête, on ingurgite chacun trois cents boulettes de plastique remplies de quetz et on prend l'avion tous ensemble ou sur des vols successifs. Arrivés au LAH, John, Lorena et Will sont morts, leurs sucs gastriques ont rongé le plastique des sachets. Wynona s'est fait coincer par les douanes, elle va en prendre pour dix ans. Henry son boyfriend se dénonce par solidarité. Le Californien ne supporte pas le retour au pays, il se tape une crise paranoïde et se fait interner. La came, on se la fait braquer par le Latino à qui on a voulu la vendre. La prochaine fois on s'y prendra mieux. On prendra un chirurgien pour greffer du quetz dans les seins et les fesses des filles. On enduira les boulettes à ingurgiter de géloplast, ça ralentira les sucs gastriques. Au LAH, on balancera Bob, pour détourner l'attention, depuis que Wynona s'est fait serrer il devient trop égoïste ! En fin de compte, le système peut bien fonctionner. Alors les Jamaïcains ont repris l'idée à leur compte. Ils bourrent Lorena de quetz et lui donnent une adresse en Californie. Si elle ne s'y rend pas, elle ne reverra jamais John. Des bandes entières sont ainsi réduites en esclavage.

patiemment gravi les échelons. Le MS13 l'a choisi autant pour ses compétences de contrebandier que de tueur. Il a d'ailleurs rempli de nombreuses fonctions avant de se hisser jusqu'au noyau dur du cartel. Assassinats, contrebande de pâte base en provenance du Pérou, achat de fonctionnaires, export vers le Mexique. À présent, il est chargé de la logistique. Il est constamment entre la Colombie, le Mexique et la Californie. Il exporte de grosses cargaisons et renseigne le MS13 sur le cartel. Mais à présent une chose l'inquiète. Depuis huit ans qu'il a infiltré l'organisation et alors qu'il participe aux décisions les plus importantes, il ne sait toujours pas qui tire les ficelles. Il y a les chefs aux lubies excentriques mais il y a aussi un ordre de religieux indiens, présents à tous les niveaux. Rafael a le sentiment de continuer à être le pion qui assassinait des membres des forces de sécurité dans les rues de Bogota.

Les Russes ont déclaré la guerre au cartel en Californie. Ils s'attaquent aux aéroports clandestins des Colombiens. Rafael se retrouve en première ligne. Une des jeffs, Ana Lisa Prisco, vient de débarquer avec beaucoup de moyens. Elle vient faire la guerre. Ou plutôt, elle vient financer la guerre que son petit général, Rafael Molina, va faire pour elle.

ANA LISA PRISCO, 32 ANS, CARTEL DE BOGOTA

Elle n'est pas ce qui se fait de plus discret en matière de narcos. Depuis son arrivée à LA, elle écume toutes les boîtes branchées de la mégapole. Officiellement femme d'un riche homme d'affaires brésilien, elle se montre avec sa cour de fidèles et dépense beaucoup d'argent. Elle a déjà rencontré de nombreux membres de son organisation présents sur le territoire. Ana Lisa ne donne pas d'ordres, elle informe de ses desseins. Elle a un carnet d'adresses bien rempli, l'eldorado des agents de la NADIV, mais il est implanté sur une puce électronique, à l'intérieur de sa tête.

MIGUEL PHEZ, 36 ANS, CARTEL DE BOGOTA

Mick est un type super hype, qui règne sur sa petite cour de branchés et de cols blancs. Les premiers, il les appâte avec de la came, les seconds avec les premiers. À la fin les uns et les autres sont accros et vendent pour le compte de Mick. Il paraît avoir 20 ans, il en a 36. Il a toujours la grande forme et le mot pour rire. Ce qui fait que Mick aux premiers abords paraît être un fétard inoffensif. En réalité, Mick est un vétéran de la guerre d'Amérique centrale. Des dealers de Bogota, il y en a des dizaines comme lui, à LA. Arrivé en 2027, les lieutenants de Molina lui ont expliqué quelques combines et l'ont « testé » sur plusieurs ventes. Ensuite, ils lui ont payé des faux papiers, une opération de chirurgie esthétique et Mick a commencé à vendre beaucoup. Granturismo, poupées de silicone, palaces 5 étoiles, Mick est un modèle de réussite pour tous ses fans. Il n'a pas d'adresse fixe. Il ne sait pas où trouver ses supérieurs. Une fois par mois, il a rendez-vous dans une boîte de Van Nuys, où un intermédiaire l'informe du lieu où il devra aller chercher la dope. Dix kilos à chaque fois. Jamais le même endroit. Mick change d'adresse tous les trois jours, grands hôtels, villas prêtes. Quand ses junkies ne savent pas où le trouver ils arpentent les boîtes où il fait la fête : « t'as pas vu Mick ? ». Parfois Mick fait passer des messages par le net ou sur les écrans plasma de boîtes de nuit : « ... et pour tous ses fans, Mick est à Venice ! »

1.2. Personnalités en provenance de Colombie

RAFAEL MOLINA, 29 ANS, CARTEL DE BOGOTA

Le Mara Salvatrucha l'a envoyé en Colombie infiltrer le cartel de Bogota. Arrivé sur place, il s'est fait passer pour un guerrillero désœuvré. Aidé par les membres de son organisation, il a



À chaque contrat un nouveau visage. Personne ne sait qui elle est. La DEA californienne soupçonne Luisa d'être une agent qui a été formée par les services spéciaux argentins.

Luisa est une tuesue. Elle travaille indifféremment pour tous les cartels colombiens. Uniquement eux, et ne s'attaque jamais à un trafiquant important. Ses cibles favorites sont les incorruptibles ou les repentis. Journalistes, magistrats, politiques et membres des services de police, elle est soupçonnée d'être l'auteur de trente exécutions publiques.

Luisa-4 est l'instrument de terreur des narcos colombiens. Si leurs cargaisons commencent à être trop souvent saisies, ils trouvent les responsables et envoient Luisa. C'est ce qui arrivera à LA comme ailleurs.



1.3. Le Mexique

Il n'est plus l'énorme grenier à poudre du début du XXI^e siècle. Des voies maritimes d'exportation se sont ouvertes, par les Caraïbes et l'océan Pacifique. Toutefois, les colonnes de bimoteurs remontant jusqu'au Mexique sont le plus court chemin vers la Californie. La jeune république est une destination choyée par les trafiquants. Même si elle augmentait son budget de la défense et des frontières de 100 %, elle n'aurait pas de quoi entretenir le système de radar, de surveillance et d'intervention que les États-Unis ont placé sur la frontière mexicaine durant la guerre en Amérique centrale.

Par ailleurs, face au voisin américain, le Mexique est un partenaire économique vital pour la Californie. Il n'est donc pas question de se lancer dans une politique de fermeture des frontières.

Avec la guerre et le démantèlement de certains cartels par les forces de sécurité mexicaines, les grandes organisations criminelles mexicaines ont subi de cruels revers ces dernières décennies. De plus, les narcos colombiens ne supportaient plus les pourcentages farineux prélevés sur les cargaisons en échange de leur passage à la frontière (60 % !). Ils ont fait le ménage. Dans cette tâche les Latinos californiens qui fuyaient la justice de leur pays les ont bien aidés. Cela leur a permis de nouer des liens avec les Colombiens et d'être admis comme hommes de main au pays de la coca. De plus, ils ont ainsi nettoyé un peu la place pour reprendre les affaires.

Ainsi plusieurs membres du Dieciocho font partie du noyau dur du cartel de Jalisco et on en trouve dans toutes les cellules (assassinats, logistique, renseignements, douanes, communication etc.). Ils ne sont pas les boss. Ils sont les associés des nouveaux boss. Ils ne font pas ce qu'ils veulent. Au Mexique ont se fait facilement des ennemis. Le cartel de Sinaloa, par exemple, considère que le Dieciocho l'a enfié (il n'a pas respecté les accords commerciaux).

La présence du MS13 est plus discrète, il s'insinue dans le cartel de Tijuana sans interférer sur les choix stratégiques. Au lieu de partager les pourcentages sur les cargaisons colombiennes, comme le fait le Dieciocho avec le cartel de Jalisco, le MS13 paye le prix fort. De cette manière, il se fait plus d'alliés et évite les représailles et les arrestations.

L'Aztec Mafia compte des partisans chez les paysans de la région du Guadalajara et du Chiapas. Elle travaille avec les cartels mais cherche à les maintenir à distance. La raison en est simple : les services mexicains de contre-espionnage s'infiltrèrent chez les narcos pour tenter de la piéger. Ils sont d'ailleurs si bien infiltrés qu'on les retrouve en Californie dans les rangs du Dieciocho et du MS13. À se demander si ce n'est pas eux qui contrôlent le trafic au Mexique.

Les narcos de Bogota, pour leur part, cherchent à tirer profit des inimitiés entre les cartels mexicains. Au prix de lourds investissements, ils importent leur organisation et montent, dans l'est mexicain, des aéroports clandestins. Ceux-ci servent de relais à la colonne de bimoteurs arrivant de Colombie. Les cargaisons sont alors prises en charge par des petits appareils rapides et furtifs, une nouvelle génération de bimoteurs, à destination des déserts californiens.

Bogota importe ainsi des quantités importantes en Californie sans payer d'intermédiaires.



JAVIER RODRIGUEZ 4
RODRIGUEZ, 34 ANS, SERVICES
SECRETS MEXICAINS.

Petit filic de Tijuana, trop malin pour ne pas se faire repérer par les huiles. Il a gravi les échelons, trempé dans toutes les magouilles avant de se faire accrocher par les services secrets. Il n'a jamais vraiment eu le choix, à chaque fois c'était soit la mort soit la loyauté totale envers son nouveau patron. Javier est infiltré chez le Dieciocho, à LA. Sa hiérarchie veut qu'il débuse les cadres de l'Aztec Mafia. Son contact à la DEA le tance pour qu'il participe au programme « Rescuing kids » (voir les drogues de masse). Mais lui, ce qu'il veut, c'est la tête de son patron, Hugo Vales. Alors il est prêt à collaborer avec des filics californiens, mais c'est donnant-donnant. Les types en face devront se mouiller autant que lui. Ce qui l'intéresse en ce moment, ce n'est pas la DEA ou la RADI, c'est le COPS qu'il voit désormais tous les jours sur le terrain.

HUGO VALES, 48 ANS, SERVICES SECRETS MEXICAINS.

Vales est un caïd de Tijuana. Mais il travaille aussi pour le gouvernement mexicain. Vales est trafiquant de drogues. Mais depuis la fin de la guerre, il trafique aussi des armes. À Mexico, les marchands d'armes de la Fédération Europa sont nombreux. Attirés par le conflit avec les États-Unis, ils sont maintenant bien implantés. Vales laisse le Dieciocho distribuer la dope en Californie, mais il veut s'imposer sur le marché des armes. Il veut travailler avec le Florencia mais aussi avec les Russes et les Colombiens. Il veut connaître tous les fournisseurs de la place, et tisser un réseau parmi les criminels qui sont en contact avec l'Aztec Mafia.

Vales se rend lui-même souvent à LA, pour proposer ses cargaisons aux différentes organisations criminelles. Exactement ce qui plaît à Javier Rodriguez.

1.4. L'arrivée en Californie

Après être passées par de multiples réseaux et intermédiaires, la plupart des cargaisons se chiffrent en centaines ou en milliers de kilos reviennent à quelques organisations bien définies, peu disposées à partager le marché avec de nouveaux venus.

Pour ce qui est des narcos colombiens, les cartels de Llanos et Pereira vendent leur stock aux Jamaïcains et aux mexicains. Ils peaufinent leurs réseaux de distribution pour l'Europe. Restent sur le territoire californien les cartels de Cali, de Medellín et de Bogota.

Pour les Mexicains, les bénéfices sont plus grands en stockant la came chez eux et en la revendant aux contrebandiers californiens (ils jouent le rôle d'entrepôts). Pour autant ces cartels ne se privent pas d'aller vendre de manière irrégulière en Californie.

Dans les organisations californiennes on trouve les Russes, les posses jamaïcains, le Dieciocho et le MS13.

Ces deux derniers vendent et exportent (États-Unis) par le biais de leurs réseaux respectifs de gangsters, et à personne d'autre. Les posses font de même mais dans une moindre mesure : les cargaisons en provenance de Jamaïque sont convoquées par lignes aériennes régulières, les risques de saisie sont grands et les quantités passées plus faibles.

Le cartel de Bogota vend beaucoup aux Crips et casse régulièrement les prix pour écouler ses importants stocks. Ses dealers sont soit les pires des tueurs, soit des jeunes gens très hype. Ils ont pour mission de faire découvrir à la population californienne sa vocation de trafiquant de drogue internationale. Bogota arrive en tête des bénéfices au classement, grâce à son pont aérien, ce qui a le don d'énerver ses concurrents.

Les Russes, en transportant par camion depuis la frontière mexicaine ou par bateau depuis la Colombie, se sucent des pourcentages assez massifs en nature. Ils vendent en gros ou exportent. Baba-Yaga est en train de créer des nouvelles voies de transport vers le nord. Les Russes évitent de vendre aux organisations asiatiques depuis la Californie, car entre eux, trop d'intérêts divergent.

Cali travail avec les triades ; par esprit de contradiction, Medellín travail avec les yakusa. Les trafiquants de ces cartels sont des businessmen avec des fausses identités, des faux passés et des visages refaits. Ils rachètent des petites entreprises en difficulté dont l'activité économique facilitera l'export. Pour ces narcos, la flotte de la mafia russe a fait de la Californie un entrepôt de joker et de quetz.

2. Le trafic en provenance d'Asie de l'est

Il est issu des productions d'héroïne, drogue végétale obtenue à partir du pavot, et de drogues synthétiques. Il a un visage bien différent de celui provenant d'Amérique latine. La production se concentre au sein du fameux Triangle d'or, entre la Thaïlande, le Cambodge et le Laos.

Toutefois, la nouvelle Corée, réunie dans la douleur est le premier producteur mondial de drogues synthétiques. Elle produit notamment du screen-freaking, des amphétamines et du shabu en masse mais aussi du néo et du vénéus 08. La Corée vend aussi bien aux Chinois qu'aux Japonais, bien qu'officiellement, elle n'ait aucun contact avec eux.

L'héroïne est produite par les seigneurs de guerre dans des régions frontalières qui échappent à toutes autorités réglementaires. Les narcos ne sont pas mis en prison parce qu'ils ne peuvent pas justifier l'origine de leur fortune. Ils ne se font pas saisir leurs cargaisons, ils gagnent ou perdent une bataille ou une guerre. Ces situations géostratégiques attirent les triades qui proposent des pourcentages contre la protection du maître des lieux. Elles implantent leurs laboratoires et se lancent dans des productions massives de drogues synthétiques en particuliers : screen-freaking, MDMA (ecstasy) métamphétamines (shabu), vénéus 08 et amphétamines. Le trafic de précurseurs chimiques légaux est aussi très répandu. Ils sont le fait des armées régulières qui sont aussi mises à contribution pour la logistique. Les triades jouent un rôle clé car elles mettent en relation ces différentes factions. En cas de changement de rapport de forces, elles ont donc toutes les chances de trouver un arrangement avec le nouveau pouvoir.

Les triades n'ont pas la manie du rendement au kilo des narcos colombiens. Elles ne cherchent pas à avoir la mainmise sur l'ensemble de l'exportation, ni à innover dans les produits proposés. De frontières en frontières, les cargaisons sont ainsi vendues et ventilées. Celles à destination de LA passent en général par Hong Kong ou Singapour. C'est là que les notions de marketing vont réapparaître et les chimistes se pencher sur la question. Les marchés des nouveaux produits synthétiques, venant des Philippines, de Californie et de Corée vont aussi être surveillés, pour éventuellement être copiés si ces derniers, tels le lapin de Mars, le screen-freaking et le vénéus 08, se révèlent prometteurs.

De leur côté, les yakusa en font de même. Mais comme ils n'auront jamais les unités de production capables de concurrencer le Triangle d'or, ils cherchent à s'imposer dans la production de nouveaux produits.

Dans cette optique, ils sont très actifs sur le territoire californien, où les laboratoires de recherche et les chimistes pullulent.

2.1. Arrivée en Californie

L'import de cargaisons de drogues synthétiques est très aléatoire. En effet, beaucoup sont déjà produites en Californie même. Les triades font donc passer ces cargaisons en période de pénurie ou pour casser les prix pratiqués par leurs concurrents.

Les cargaisons d'héroïne, par contre, arrivent d'Asie en flux continu, et cela aussi bien des Philippines, de Singapour, de Hong Kong, que de Malaisie ou de Shanghai...

Ce produit a perdu de sa popularité, un temps, lors de l'arrivée du quetz et de la dee'cee sur le marché. Les triades, qui avaient tout un tas de drogues synthétiques sous la main, l'ont couplé avec d'autres produits,



89

CHAPITRE TROIS

inventant ainsi des dérivées de l'héroïne. Le marché est reparti de plus belle, et les triades travaillent maintenant avec les Russes (pourcentage sur les cargaisons passées) pour augmenter les quantités convoyées vers la Californie puis les États-Unis.

Les yakusa restent pour l'instant les plus actifs dans le trafic de lapin de Mars en provenance de Corée. La production de cette drogue synthétique est complexe et le marché encore incertain.

2.2. Personnalités en provenance d'Asie

OTAKI SENSO, 40 ANS, YAKUSA

C'est un yakusa qui a pour tâche de réduire les risques de saisies des cargaisons en provenance de Corée. Senso se charge d'identifier et de « recruter » les cols blancs susceptibles de faciliter le passage des frontières, cela peut être aussi bien un fonctionnaire des douanes, un politicien, qu'un homme d'affaires. Il dispose d'un réseau de geisha qui offrent des services haut de gamme aux personnes fortunées. Elles ont pour mission de leur faire découvrir tous les vices qu'ils n'ont pas encore et de renseigner Senso sur leur compte. Il a un club dans Little Tokyo, un palais délicat de fantasmes sanguinaires. Les cibles sont attirées dans cet endroit. Harmonie, beauté, sexe, drogues : beaucoup sont fascinés. Les geisha n'imposent aucun désir, elles les suggèrent jusqu'à ce leurs cibles soient totalement dépendantes du paradis artificiel de Senso. Elles les poussent alors vers des pentes beaucoup plus sombres qui permettront ensuite au yakusa de les faire chanter.

TSUN LEE SHAN, 28 ANS, TRIADE DES REFLETS

Femme d'affaires de Hong Kong, elle exporte pour le compte des triades. Elle vend ses cargaisons indifféremment à toutes les factions mais uniquement aux triades et aux trafiquants de Little Korea. Sa propre cellule n'est composée que de mercenaires aux horizons divers, mais surtout pas Chinois. Elle pense ainsi pouvoir préserver son autonomie. Elle-même est entièrement dévouée à la triade des reflets de Hong Kong et elle veut éviter d'être infiltrée par d'autres. Mais l'empreinte des Tsing Foo se fait omniprésente, actuellement, et elle sent qu'il ne suffira pas à la nouvelle triade de travailler avec elle, mais que c'est la reprise de son réseau qui est visée.

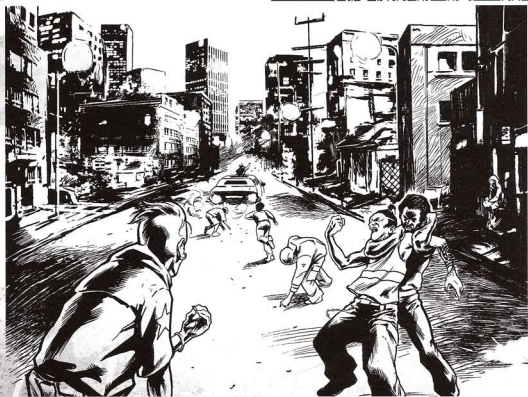


LE PASSAGE DE LA FRONTIÈRE

Les événements politiques ont fait de la Californie un lieu de passage obligé pour les cargaisons.

Les arrivages se sont multipliés depuis 2026. Beaucoup de cargaisons sont importées, vendues en Californie à des acquéreurs qui vont les exporter vers d'autres destinations.

L'avantage d'une tonne de poudre, de pilules ou de patchs c'est qu'on peut lui donner différentes formes, en faire des cylindres creux, des rectangles... Ces structures sont façonnées à l'aide de géopack, une substance



gélatineuse qui en séchant durcit, figeant ainsi cent grammes ou cent kilos de quetz dans une forme cylindrique. Comme pour les objets en quetz pressé, on mêle ainsi ces fausses marchandises à de vraies marchandises. La surface externe du gélapack est maillée. Parfois aussi les containers ou les caisses enfermant la dope sont eux-même faits de gélapack. Toutes ces cargaisons sont à destination de sociétés appartenant aux trafiquants. En général, il s'agit d'un simple entrepôt. Certains narcos se pressent de retirer la dope du gélapack et de la faire partir vers un autre lieu. Mais d'autres vont la réexporter telle quelle vers les États-Unis sans même avoir vérifié le contenu de la cargaison. Comme les sociétés de chimie, ces sociétés pullulent de San Diego à Big Sur. Implantées dans des zones industrielles ou résidentielles, beaucoup de narcos ne protègent leur cargaison qu'avec les sociétés de surveillance privées qui sont en charge de la zone. Une manière de ne pas éveiller l'attention du voisinage.

Le gélapack est utilisé par tous les réseaux criminels. La multinationale qui le produit dispose de filiales implantées en Amérique latine comme en Asie. Cette société fabrique tous les produits de la gomme gela, tel le gélapack supporté par l'organisme et qui ralentit l'action des sucres gastriques. Mais aussi la gélone, cette matière qui permet aux écailleurs de faire des bonhommes en plastique pour leurs mamans.

Même si des méthodes telles que l'utilisation du gélapack permettent de convoier des quantités importantes, tous les narcos utilisent aussi d'autres méthodes beaucoup plus brutales pour rentrer et sortir du territoire.

3. Los Angeles parano

LSD, vénéus 08, ecstasy, lapin de Mars... Les Californiens ne sont pas les derniers à inventer ou produire des drogues synthétiques. Ils sont imprégnés de l'idéologie des beatniks de la première heure selon laquelle les drogues ouvrent les portes de l'inconscient. Les millénaristes y voient aussi un moyen de communiquer avec les entités extra cosmiques.

Nombreux sont donc les chimistes des laboratoires de recherche ou des campus universitaires à se consacrer clandestinement à l'étude de nouvelles molécules-miracle, sur lesquelles on compte pour sortir l'humanité de sa fange. Une enquête scientifique très controversée tendrait d'ailleurs à mettre en cause le vénéus 08 et le lapin de Mars dans le processus mental suivi par les karma killers avant de passer à l'acte pour la première fois.

Mais depuis les années 1960, durant lesquelles les scientifiques de la CIA testaient le LSD en le diluant dans le café de leurs collègues de bureau, le seul pont découvert, grâce à ces drogues, entre la planète Terre et Dieu est la schizophrénie.

Pourtant, les Californiens, friands d'univers hallucinés, continuent sans relâche leurs recherches.

Certains d'entre eux ont parcouru toute l'Amérique latine ; ils sont les premiers à avoir génétiquement

modifié des plantes ou des champignons hallucinogènes comme l'ayahuasca ou la psilocybine dans les années 2010, espérant ainsi percer les mystères des croyances shamaniques. Ces travaux ont été récupérés par des organisations criminelles et des produits comme le quetz, le voodoo ou plus récemment l'apocalypse S et le red chasm ont ainsi vu le jour.

À côté des laboratoires clandestins appartenant aux organisations criminelles fleurissent tout un tas de petites unités qui produisent des drogues synthétiques, le temps d'un week-end ou d'un été. Beaucoup ne font que copier les recettes des autres, avec ce qu'ils ont sous la main, ce qui cause souvent des effets secondaires involontaires, tels que le décès des consommateurs.

Les vrais scientifiques de la dope de synthèse, eux, pourchassés par les autorités, finissent en général, de gré ou de force, dans les gangs.

4. Corruption & manipulation

Tous les politiciens le disent : la corruption n'existe plus en Californie. Les narcos, le savent bien : elle s'est généralisée.

Par réaction, des corps de métiers sensibles, des services entiers ont développé une conscience aiguë de leur responsabilité et deviennent parfois totalement incorruptibles alors qu'ils sont plus mal payés encore que les fonctionnaires du COPS. À croire que la Californie devient une Colombie bis : quoiqu'on fasse, on travaille pour ou contre les narcos.

4.1. Les rouages hiérarchiques

L'équation idéale pour une cargaison, c'est d'avoir des individus corrompus sur le terrain, bagagistes, dockers, douaniers... et des individus corrompus dans une administration, directeur de service, département de la défense, DEA...

Comme ce type d'association devient difficile à mettre en place, on se reporte plus facilement sur des professionnels qui ne sont pas directement impliqués dans le contrôle des biens et des personnes. Évidemment, ceux-ci seront par-là même moins soupçonnés.

Ils auront pour tâche d'étudier le fonctionnement d'un service, ses méthodes et habitudes. On peut prendre n'importe qui, des hommes de ménage, des agents d'une société de maintenance, un fonctionnaire du ministère qui passe ses journées à rédiger des rapports, etc.

La méthode ici change : il ne s'agit plus d'avoir un individu qui ferme les yeux au bon moment mais des espions qui vont collecter des renseignements sur « l'ennemi ». Cela peut aussi bien passer par la pause de micros dans les bureaux, les études statistiques du nombre de passages à une frontière sur vingt-quatre heures, que par la surveillance de la vie privée d'un fonctionnaire lambda.

Pour compléter les deux précédentes méthodes, il reste celle du leurre. Là, il ne s'agit plus de la mule sacrifiée sur l'autel des douanes avec sept cent cinquante grammes de quetz dans un bisounours rose (les narcos lui ont affirmé

que la méthode était infaillible) pour détourner l'attention. Le leurre ici, c'est l'agent du NADIV infiltré chez le Dieciocho depuis plusieurs mois, dont les gangers connaissent la véritable identité. Ils lui ventilent des informations qu'il va transmettre à sa hiérarchie dans le but de l'induire en erreur, faire perdre du temps et des moyens. Du genre, la dope est convoyée dans les camions de la société de transport Slenza & Co...



LES GUÉRILLAS FRONTALIÈRES

Par mer, par terre, par air, tous les moyens sont bons pour faire passer la dope.

Toutes les méthodes aussi. Chaque cargaison à importer va faire l'objet d'un plan minutieusement préparé. On joue avec le flux constant des biens et des personnes, qu'on passe une tonne d'un coup ou qu'on la ventile par paquet de dix kilos, en vingt-quatre heures le résultat sera le même. On laisse dériver des centaines de petits paquets munis de systèmes de repérage dernière génération dans les eaux territoriales. Mais surtout, on trompe des sociétés, des syndicats de transport et des douaniers.

Et comme tout cela ne suffira jamais à faire passer des montagnes de dopes en Californie, on fait la guerre ! On envoie des commandos-suicide sur des postes frontalière avec le seul but de détruire, on torpille les avant-postes des douanes... Il n'y a aucune limite à la logique meurtrière des narcos. Bien sûr, ces faits d'armes bouleversent l'opinion publique, mais ça n'empêche personne de sniffer un gros rail de quetz le vendredi soir.

92

4.2. Les corrompus

Des gens comme Carlos Galvez Ojoruela du cartel de Sinaloa (*Amitiés de Los Angeles*, p 92) se chargent de trouver les cols blancs à graisser suffisamment pour diminuer les risques de saisies sur une frontière.

Le jour où le cartel de Tijuana a loupé l'assassinat de Libertad (directeur de service à la frontière mexicaine) c'est toute son organisation qui en a fait les frais. Ojoruela avait tellement bien réussi à corrompre tout son petit monde, que les cargaisons de Sinaloa passaient dans 95 % des cas quand celles de Tijuana ne passaient que dans 60 % des cas. Après cet événement, l'autorité de Libertad fut renforcée, il nettoya son service, et les risques de saisies augmentèrent pour Sinaloa, là où ils diminuèrent pour Tijuana. Pourtant, les membres du cartel de Tijuana n'avaient même pas conscience qu'Ojoruela rendait certains agents des douanes sur leur trafic et qu'il était à l'origine de leur perte de bénéfices. Ils tenaient Libertad pour seul responsable.

Quoi qu'il en soit un même fonctionnaire du CCS, du département du commerce ou de la défense peut très bien être corrompu par plusieurs organisations criminelles en même temps.

Il mènera un train de vie austère, accumulera son argent sur des comptes à l'étranger pour disparaître un jour avec ou sans sa famille et sans laisser de trace. Ses motivations peuvent être diverses, l'argent bien sûr, mais aussi une revanche à prendre sur l'administration californienne. Nombreux sont les fonctionnaires qui atterrissent sur des voies de garages ou qui n'ont pas apprécié les enquêtes de moralités de la purge de l'indépendance. Si c'est un individu qui travaille dans le privé qui est corrompu, il ne prendra pas forcément autant de précautions, ignorant l'atmosphère de paranoïa collective qui règne dans les services de l'administration.

À côté de ces « indépendants », on trouve aussi des clubs de cols blancs, des amis de longue date qui travaillent à la fois dans des administrations et dans le secteur privé. Ils ont beaucoup de relations, d'argent et un grand appétit de pouvoir. Puisque les politiciens ne pensent qu'à leur carrière et que les mafias ont suffisamment d'argent pour avoir toujours une longueur d'avance sur tout le monde, ces clubs décident de leur côté de créer leur propre organisation. Ce qui compte, c'est la réussite. Ils vont donc eux même aller trouver les mafieux. Ils proposeront des solutions pour diminuer les risques de saisie, pour se renseigner sur les *modus operandi* des services, voire corrompront ou influenceront eux-mêmes certaines personnes. Plus ils prendront de risques, plus ils seront puissants. Ces clubs sont un peu des sociétés de conseils pour organisations criminelles. Certains auront aussi les moyens de se lancer dans des opérations de blanchiment d'argent.

Leur plus grande faiblesse est qu'ils n'ont pas l'expérience de la clandestinité que peuvent avoir des organisations qui existent depuis cinquante ans voire même un siècle ou deux. Leur grand atout est qu'ils sont au-dessus de tout soupçon.

4.3. Les manipulations

En sortant du travail, même un agent de la DEA va boire un verre. Il a des envies, des faiblesses : les femmes, les hommes, les jeunes garçons, la famille, la fête, les amis. Il y a forcément un côté de sa personnalité qui ne demande qu'à être un peu bouleversé, forcément des instincts à susciter, quelque chose à briser...

Si celui-là paraît trop confiant les agents des narcos étudient le suivant, et ainsi de suite. Mais le cadre professionnel peut aussi suffire. Beaucoup de flics n'arrivent plus à exercer leur métier sans recourir eux-mêmes à des moyens hors la loi (perquisitions illégales, recours à la force...) en raison de la pression de la hiérarchie, de pratiques qui se banalisent...

Tant dans la sphère personnelle que professionnelle, la finalité est la même : on observe, on réunit les preuves, on constitue des dossiers. Le chantage fonctionne par crainte de la prison ou du déshonneur.

Mais d'autres moyens apparaissent par le biais des nouvelles technologiques. Les cartels s'intéressent activement aux remplacements de hauts fonctionnaires par des clones, sans même savoir que le LAPD utilise déjà cette technique pour infiltrer leurs rangs.



5. Le petit personnel

5.1 Les extras

Dans le trafic, des phases comme l'import / export et la vente en gros font apparaître des besoins constants en personnel extérieur à l'organisation. Sans parler des « sbires » souvent utiles aux frontières et qui nécessitent beaucoup d'argent, d'énergie et une corruption active, d'autres compétences s'avèrent être d'une grande utilité : celles du petit gigolo, de la femme fatale, de l'indigène de quartier, du gourou, du batteur, du journaliste...

Le recrutement est aussi plus facile car il ne se fait plus directement au sein du « milieu ».

Les extras ne sont pas des « freelances » débauchés par une organisation à coût de millions de dollars tels des chimistes de génie, des grands financiers ou des diplomates. Il ne s'agit pas non plus d'enfants de trafiquants prospères qui sortent de l'université bardés de diplômes et prêts à reprendre le flambeau familial. Il s'agit de personnes qui présentent l'avantage d'avoir un passé qui n'est pas mêlé à l'organisation, et qui pourront être « sacrifiées » à moindre frais.

LES TÂCHES :

ESPION :

L'œil ou l'oreille qui traîne là où il ne faut pas, qui récolte des renseignements ou se charge de filatures.

S'il faut empoisonner un témoin, poser un micro, ou récupérer des documents dans un cambriolage, on enverra plutôt un professionnel de l'organisation, le risque qu'un espion « flanche » au dernier moment ou qu'il s'avère incapable d'improviser dans le feu de l'action étant trop important.

Bas de gamme – l'homme de ménage, l'indigène, le pilier de bar, la pute...

Standard – le paparazzi, le détective privé, le journaliste...

Haut de gamme – le fonctionnaire, l'agent de la NADIV...

SÉDUCTEUR :

Le sourire perdu dans la foule qui cherche à faire croire que LA n'est pas encore complètement déshumanisée. La séduction peut aussi bien jouer sur l'amitié que sur le sexe. Ce qui est important c'est le rapport affectif qu'elle crée.

Bas de gamme – la jeune millénariste disjonctée, l'écudiant en droit, le pateur...

Standard – la pute pas encore ravagée, le maldito (voir vénéus), le clubber...

Haut de gamme – la femme fatale ou le supra beau gosse, la bande d'anciens sportifs de haut niveau, l'actrice célèbre...

PSYCHOLOGUE :

Le type qu'on rencontre dans un bar un soir de perdition et qui s'avère être très compréhensif.

Il analyse la personnalité du sujet, recherche les traumatismes et les faiblesses, recoupe et trouve la faille. Il

prolonge la collecte de renseignements de l'espion sur le terrain de l'esprit.

Bas de gamme – le pote ivrogne, le vendeur de journaux (ou de tacos) sympa...

Standard – le psy, la femme d'affaires divorcée, le bon voisin de palier...

Haut de gamme – le gourou...

RECRUTEUR :

Celui-là ne devrait pas se retrouver confronté aux ennemis de l'organisation, il fait le lien entre elle et les extras. C'est un intermédiaire. Il y a forcément quelque chose dans son passé qui le rapproche de la pègre et qui pourrait être exploitable par les cops qui le chopent.

Standard – le compagnon de cellule, le drug dealer, l'impressario, l'artiste...

Haut de gamme – le patron d'entreprise, le producteur...

CRACKÉ CRAMÉ :

Celui-là à quelque chose qui ne tourne vraiment plus très rond. Il est fou, victime des effets secondaires des drogues et totalement en manque. Il n'est pas question de lui demander de mener une opération complexe ou discrète ou impliquant la moindre discipline. Par contre pour un gramme de quetz, il va se jeter sur le poste frontière à bord d'une bagnole bourrée de plastic.

Bas de gamme – les junkies au cerveau cramé par la dope...

5.2. Les méthodes de recrutement

Tout dépend de l'empreinte de l'organisation sur la société californienne. À priori, les cartels colombiens recrutent assez facilement dans les milieux du spectacle. Pour autant il ne faudrait pas croire que le Dieciocho est confiné au ghetto, même si ses « extras » en sont souvent issus. D'autres gangs peuvent aussi bien servir d'intermédiaires avec les recruteurs.

N'importe qui ne va pas travailler pour un employeur inconnu sur des coups où il peut très bien risquer dix ans de prison, voire sa peau.

C'est un passé de came, de dettes, de problèmes judiciaires, qui vont le pousser dans les bras des narcos. L'« extra » a accumulé tellement d'impairs que le retour en arrière n'est plus possible.

Mais parfois aussi, ce sont des motivations personnelles ou un système pervers de valeurs qui amènent l'individu à faire ce travail. Quand on vit dans une société où les membres du gouvernement ont été remplacés par des E.T. et qu'on sait pertinemment que les pigs travaillent pour des aliens nazis, on n'hésite pas très longtemps.

6. Chemical kitchen

Los Angeles, et la Californie en général, ne manquent pas d'endroits où installer des laboratoires clandestins : Norwalk, Montebello & Alhambra, Hawthorne, South Gate, les cimetières d'Ontario, Paolos Verdes, les montagnes de San Bernardino, South Central, Compton, Watt, Inglewood...



6.1. Zones immunisées

Les lieux choisis dépendent de la quantité de produit que le trafiquant désire traiter. Le plus souvent il fractionne sa production en petites unités éparpillées dans tout le pays afin de s'assurer une plus grande discrétion. Mais des gangs comme les Maravaderos de Hawthorne misent plus sur la spécificité des lieux. En effet, leur territoire est suffisamment grand et bien défendu pour qu'ils ne soient pas inquiétés par les autorités. La DEA a bien tenté de coordonner deux plans confidentiels d'intervention avec le SWAT. À chaque fois ce fut le fiasco. Les laboratoires repérés par satellite avaient été déplacés et sur le terrain les unités se sont fait massacrer. Le destin tragique du sergent Manuel A. Rodriguez, père de trois enfants, mordu par un babouin et décédé suite à une infection de muerte del oro, pèse encore entre les deux services. Le SWAT a fait comprendre à la DEA qu'il ne serait pas question de monter un troisième plan d'intervention à Baboon County. Du moins, tant qu'elle ne se serait pas un peu plus « mouillée » sur le terrain pour vérifier ses informations. Mais à l'époque un agent UMA et deux de la Narcotics Division avaient déjà disparu en cherchant à infiltrer le gang.

Pour l'heure les Maravaderos restent le premier fournisseur de sonic de la Californie.

Mais l'exemple de Baboon County n'est pas unique. Dans South Central un certain nombre de laboratoires (qui sont en fait des raffineries de crack) sont connus de la DEA, mais en pratique restent totalement inatteignables. Ce genre de données ne manquera pas de provoquer un scandale si elles étaient portées à la connaissance de l'opinion publique.

6.2. Raffineries & unités de production

Dans les laboratoires clandestins, il faut distinguer les raffineries des unités de production de drogues synthétiques. Celles-ci peuvent être tenues par des organisations criminelles, des « indépendants » ou des petits gangs.

Les raffineries mélangent des drogues déjà existantes à d'autres composants pour obtenir un dérivé. C'est le cas typique du crack, obtenu en associant la cocaïne (largement renommée quetz) à de l'ammoniaque, du bicarbonate ou encore de la benzocaïne. Ce type d'opération est en général moins compliqué à réaliser que celles concernant la production de drogues synthétiques, pour laquelle un matériel et des compétences très spécifiques sont requises. La drogue est créée à partir de molécules contenant les principes actifs du futur produit auxquelles on ajoute les précurseurs chimiques nécessaires. On obtient ainsi du PCP, du shabu, de l'ecstasy, du vénus 08, du LSD est bien d'autres saloperies encore, à sniffer, gober, fumer, s'injecter, faire fondre sur la rétine ou dans l'anus.

Toutefois le sonic (dérivé du PCP et non hypno-beat), le shabu (métaamphétamine), les amphetamines et tous les ecstasy-like sont faciles à produire et leurs précurseurs chimiques largement en vente au marché noir, voire dans le commerce. Ils se présentent sous tellement de formes,

de couleurs, de nocivité et de noms différents (coconut, bigjoe, fucked-mamma, speed, death angel...) qu'un bleu du LAPD croit facilement qu'il a à faire à trois cents produits différents.

Les labos clandestins tenus par des indépendants ou des petits gangers produisent des quantités bien moindres et avec des produits dérivés, voire impropres, qui ont pour effet d'aggraver la nocivité du produit. Tout un tas d'ecstasy-like, de vénus-like, d'amphétamines-like fleurissent ainsi sur le marché. Ils s'adressent en particulier aux consommateurs les moins expérimentés qui confondront facilement les effets du PCP et de l'ecstasy, l'apparence du quetz avec celui du shabu. Ce genre de confusion peut entraîner des dérèglements psychiques et physiologiques très graves voire même immédiatement mortels. Mais en général, c'est plus de la simple escroquerie, des drogues de merde vendues à prix d'or. C'est quand la came est bonne que le cops sait qu'il est en train d'approcher un vrai réseau organisé. Les triades du Triangle d'or ne vont pas s'amuser à vendre de la mort au rat à la place de l'héroïne à leurs confrères de Shanghai.

Lors de descentes, la confusion entre ces deux types de laboratoires peut s'avérer catastrophique pour les services de polices... Le SWAT débarquant chez un étudiant en chimie au prix d'une opération minutieusement paramétrée ou au contraire une patrouille du LAPD venant naïvement frapper à la porte des narcos de Bogota.

6.3. Sur-mesure

La fabrication de drogues comme le vénus 08, le néo ou encore la dee'cee est extrêmement complexe. Elle nécessite un matériel de pointe, des précurseurs très spécifiques et un personnel qualifié en génie chimique.

Les organisations criminelles qui se lancent dans ce genre de fabrication sont obligées d'investir beaucoup d'argent, et ne feront des bénéfices qu'au prix d'une production massive.

Il devient difficile de fractionner les unités sous peine de multiplier les coûts. Les laboratoires sont donc de véritables complexes industriels, difficiles à dissimuler. Pourtant, les services de polices s'avèrent rarement capables de les localiser.



DES HOMMES D'HONNEUR, MAINS PROPRES, TÊTES HAUTES

Les Old Ones ne sont pas du genre à se compromettre dans le trafic de drogue. C'est sale et illégal : ils préfèrent laisser ça aux Latinos et aux Afro-Américains. Par contre, il serait dommage de leur laisser se partager les bénéfices des narcos sans en prélever sa part. Tous ces gangs de rue pourraient alors devenir bien trop riches et menacer l'harmonieux équilibre de corruption et de chantage que les hommes d'honneur s'achinent à préserver à Los Angeles.

Pour des raisons purement éthiques, donc, ils interviennent dans les activités semi-légales en amont et en aval du trafic. En aval, ils se chargeront du réinvestissement des capitaux blanchis, en évitant toutefois de trop toucher aux opérations de blanchiment elles-mêmes. En amont, il n'existerait pas de drogues synthétiques sans matériel high-tech et précurseurs chimiques adéquats. Pour les gangs, approcher des intermédiaires de l'industrie chimique, monter des sociétés-écran qui vont faire transiter les produits commandés entre elles jusqu'aux unités de production, s'avère être un travail long et fastidieux. On ne peut pas faire confiance aux industriels et les risques de se faire repérer par la DEA sont présents. Les Old Ones s'intéressent aux filiales des multinationales de l'industrie chimique présentes sur les sols californiens et américains. Ils achètent, revendent, se mettent en relation avec les sociétés mères concurrentes, s'imposent comme intermédiaires, nomment des incompetents, placent des pions, truquent les chiffres d'affaires... Et voilà un industriel allemand qui produit du vénéus 00 à San Diego sans même le savoir !

6.4. Petit récapitulatif géostratégique des labos

Il y a des lieux tellement exploités que ça en devient surréaliste. Un gang russe rencontre un gang Crips à Palos Verdes pour lui vendre un kilo de quetz. L'échange se passe mal et dégénère en fusillade. Le CRASH intervient. Au milieu du champ de tir un gang latino débarque de nulle part et assomme tout le monde. Au petit matin, le LAPD ramasse les morts et compte les balles perdues. Il s'aperçoit que les Latinos faisaient tourner un labo de sonic à cent mètres du lieu de rendez-vous, ce qu'ignoraient aussi bien les Russes que les Crips.

Certes, cette pure coïncidence permet la saisie de deux cargaisons de drogue plutôt qu'une. Mais c'est révélateur du fait que la fabrication et la vente de dope sont dramatiquement répandues. À croire qu'elle pousse sur les avenues !

Le roi du marché reste le crack, on en trouve des raffineries dans un ghetto sur deux.

Il est suivi par le sonic et le shabu dont les labos de production pullulent dans toute la Californie : les égouts, les cuisines, le métro, les caves, les entrepôts en ruine...

Le trafic de sonic et de shabu est très lucratif, il en général tenu par de petits gangs pas forcément affiliés à de grosses organisations.

Ensuite vient le carnaval des labos indépendants qui produisent des drogues-like de la manière la plus anarchique qui soit. Plus sûrement que les descentes du LAPD, ce sont les fréquentes pénuries d'approvisionnement d'Asie qui vont les faire disparaître durant un temps.

Enfin les laboratoires coûteux, fabricant les nouvelles drogues mortelles que raffolent les Californiens, appartiennent aux grandes organisations. Depuis l'indépendance aucun de ces complexes n'a pu être démantelé.

7. Les nouvelles armes

Il s'agit de produits qui sont présentés à part des autres drogues. En effet, elles ne sont pas destinées à la contrebande de masse mais à gagner des guerres contre les factions adverses.

Dans l'esprit de leurs créateurs, elles constituent le « dernier cri » en matière de technologie et ils les conservent jalousement. Leur pire crainte est que l'« ennemi » arrive à se la procurer.

La conception de ces drogues tient autant du génie chimique et moléculaire que génétique. La fabrication requiert un paquet d'argent, de savoir-faire, de précurseurs adéquats et de matériel de pointe. Tout ça peut se trouver ou être importé en Californie. Mais il n'est pas dans l'intérêt des narcos de Cali de monter un laboratoire de sejo-0-17 à LA pour voir la CIA ou les services secrets mexicains débarquer et leur piquer leur recette maison.

La question du savoir-faire est donc un enjeu politique. Les chercheurs qui ont mis ces drogues au point sont quasiment les seuls à savoir les faire. Retrouver leurs méthodes de fabrication à partir d'un seul échantillon peut prendre plusieurs paires d'années. Ainsi le mystérieux chimiste connu sous le surnom de Gros Lapin reste une des seules personnes avec son homologue coréen à savoir fabriquer du lapin de Mars.

7.1. Sejo-0-17

Les autorités américaines l'ont découvert durant la guerre en Amérique centrale, lorsque ses services spéciaux se sont fait hacher menu par une bande de narcos fous furieux sous l'emprise de cette drogue.

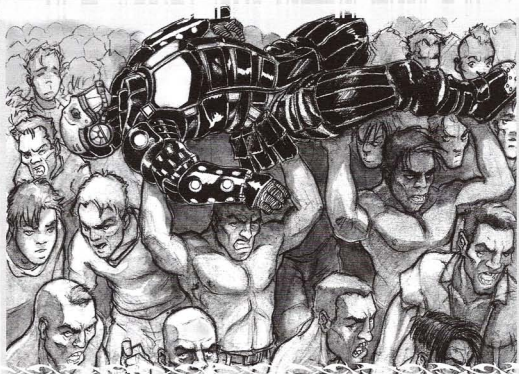
C'est une équipe de chercheurs du cartel de Bogota qui a conçu le sejo-0-17. Medellín et Cali, craignant l'avantage que le produit conférerait à leur concurrent, se sont associés dans une opération de kidnapping de trois scientifiques de l'équipe.

Par conséquent, les trois cartels savent produire cette drogue. Son existence elle-même reste totalement ignorée en Californie.

Toutefois, les cartels en importent quelques échantillons à LA de temps à autre. Si un des cartels commence à l'utiliser, rêvant ainsi son existence, les autres ne tarderont pas à faire de même.

À priori, le sejo sera surtout utilisé à LA pour faire une « démonstration de force ».

Le sejo désigne une drogue qui a plusieurs variétés chacune ayant différents effets « guerriers ». Le sejo est utilisé sur les petits soldats sacrifiés à la « cause ». Le pouvoir de conditionnement de certaines variétés, telles que le G1 fuc-ker, le noche ou le cracker permet, le cas échéant, de retourner les éléments adverses en sa faveur. Toutefois, les conséquences de ce genre de tactiques restent encore trop souvent aléatoires. Il est intéressant de noter que nombre de ces produits sont souvent utilisés sur des sujets à leur insu. (Pour plus de précisions sur les caractéristiques techniques des drogues, reportez-vous à la page 131.)

**LES VARIÉTÉS DE SEJO**

Désignation : GI fucker
Provenance : Colombie
Complexité de fabrication : extrême
Présentation du produit : pilule ou liquide volatile
Mode d'administration : ingestion ou inhalation
Prix : non disponible
Public ciblé : agents des cartels colombiens
Durée des effets : 96 h
Effets : résistance au sommeil, résistance à la douleur, absence d'émotions, rapidité de mouvement et d'actions augmentée. Berserk, Vif, Énérvé (3), Noctambule, Bufo bufo.
Degré d'addiction : à la fin des effets de la drogue le sujet succombe au moment où son cœur finit par exploser.
Addiction : non applicable
Contrecoup : non applicable
Overdose : non applicable
Description : le sujet ne ressent plus ni le besoin de dormir, ni la douleur, ni la peur ou la crainte d'être impressionné par un lâché de napalm. Toutefois, dans ce cas, il se met à couvrir, car il sait que s'il est mort, il ne pourra pas atteindre son objectif. C'est en effet son seul souci, et il exécutera à la lettre les ordres reçus au moment de l'injection du produit. Il sera même capable d'improviser selon ses capacités intellectuelles habituelles ou de modifier les plans si on le lui ordonne. Le sujet reste totalement et entièrement dévoué à sa tâche durant quatre-vingt seize heures. S'il n'y a plus d'objectif, ni d'ordre sur le terrain, il reformule selon le contexte dans lequel il se trouvait à l'injection du produit et sa personnalité propre. Il est donc

important d'utiliser des soldats psychologiquement dévoués à la « cause » recherchée avant toute injection.

Désignation : noche
Provenance : Colombie
Complexité de fabrication : extrême
Présentation du produit : pilule ou liquide volatile
Mode d'administration : ingestion ou inhalation
Prix : non disponible
Public ciblé : agents des cartels colombiens
Durée des effets : 24 h
Effets : résistance au sommeil, résistance à la douleur, absence d'émotions, rapidité de mouvement et d'actions augmentée. Invulnérable, Speed, Énérvé (1), Noctambule, Bufo bufo.
Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-Froid (4)
Addiction : permanente
Contrecoup : -2 Carrure, -1 Réflexes, -1 Coordination (permanent), épuisement physique et nerveux. Après un trip au noche le sujet sera alité une semaine durant, dans un état grave.
Overdose : 2
Description : le noche a à peu près les mêmes effets que le GI fucker, sa durée est simplement plus courte.

Désignation : predator
Provenance : Colombie
Complexité de fabrication : extrême
Présentation du produit : pilule ou liquide volatile
Mode d'administration : ingestion ou inhalation
Prix : non disponible

Public ciblé : agents des cartels colombiens

Durée des effets : 72 h

Effets : absence d'émotions (similaire à l'ice), rapidité de mouvements et d'actions décuplée. Speed, Bullet time, Énérvé (1).

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-Froid (4)

Addiction : permanente

Contrecoup : -2 Carrure, -2 Réflexes, -1 Coordination (permanent), le sujet se transforme peu à peu en tueur en série. Il éprouve le besoin de tuer pour éprouver des émotions. Il commence autant que tueur organisé avant de finalement se comporter de manière de plus en plus chaotique.

Overdose : 2

Description : le sujet atteint un nouvel état de perception. Il vit, mange, dort et la drogue continue à agir. Le predator n'a pas le pouvoir hypnotique du noche et du Gl fucker. Le sujet reste libre de ses actes.

Désignation : cracker

Provenance : Colombie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : pilule ou liquide volatile

Mode d'administration : ingestion ou inhalation

Prix : non disponible

Public ciblé : agents des cartels colombiens

Durée des effets : 3 h

Effets : absence d'émotions, rapidité de mouvements et d'actions décuplée, résistance à la douleur, irrésistible besoin de tuer tout ce qui se trouve dans le champ visuel du sujet. Invulnérable, Berserk, Rico, Vif.

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-Froid (5)

Addiction : permanente

Contrecoup : -1 Carrure, -1 Réflexes (permanent), -1 Coordination (permanent). Amnésie totale concernant la période pendant laquelle le sujet était sous cracker. Flash-back (réminiscences des effets de la drogue) à n'importe quel moment, n'importe où.

Overdose : 2

Description : le sujet shoote, shoote et shoote encore. L'expression du cracker est tellement démente que la plupart des témoins survivants sont bons pour l'internement en milieu psychiatrique. Cette drogue transforme son utilisateur en machine à tuer dépourvue de toute conscience durant sa durée d'effet.

Désignation : mygale

Provenance : Colombie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : pilule ou liquide volatile

Mode d'administration : ingestion ou inhalation

Prix : non disponible

Public ciblé : agents des cartels colombiens

Durée des effets : 12 h

Effets : résistance au sommeil, vision nocturne accrue. Absence d'émotions. +1 Perception, Noctambule. L'utilisateur n'est plus affecté par des malus d'obscurité. Du moment qu'il existe une source lumineuse (même infime) il voit comme en plein jour.

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-Froid (3)

Addiction : permanente

Contrecoup : -2 Perception, -1 Éducation. En général, au bout de six mois le sujet reste « perché ». Il reste à guetter au coin de la rue. Il ne sait pas quoi mais il guette.

Overdose : 1

Description : le sujet est aux aguets. Il ne relâche pas son attention 12 heures d'affilée.

Effets secondaires : détérioration de l'acuité visuelle et des capacités intellectuelles. Le sujet est accroc physiquement après la seconde prise, le manque se caractérise par une série de crise d'épilepsie.

Désignation : clean up

Provenance : Colombie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : pilule ou liquide volatile

Mode d'administration : ingestion ou inhalation

Prix : non disponible

Public ciblé : agents des cartels colombiens

Durée des effets : 12 h

Effets : absence d'émotions (similaire à l'ice), résistance au sommeil, coordination et vision renforcées. +1 Perception, +1 Coordination, Noctambule.

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-Froid (3)

Addiction : permanente

Contrecoup : -2 Perception, -1 Éducation (permanent).

Overdose : 1

Désignation : Pablo Escobar

Provenance : Colombie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : pilule ou liquide volatile

Mode d'administration : ingestion ou inhalation

Prix : non disponible

Public ciblé : agents des cartels colombiens

Durée des effets : 2 h

Effets : Berserk, Speed, Invulnérable, Vif, Énérvé (4), Noctambule, Rico, Bullet Time, +1 Perception, +1 Coordination, Vision nocturne, absence d'émotions.

Degré d'addiction : à la fin des effets de la drogue le sujet succombe au moment où son cœur finit par exploser.

Addiction : non applicable

Contrecoup : non applicable

Overdose : non applicable

Description : le sujet tue consciencieusement tout ce qui ressemble de près ou de loin à « l'ennemi ». Cette drogue est généralement donnée aux soldats des cartels chargés de missions suicides (abattre un parrain ennemi, défendre une position de manière à permettre un repli stratégique du reste des troupes...)

7.2. Les épines du lotus

Ce qui ce fait de mieux en matière de drogue high-tech. C'est le produit parfait, sans effet secondaire. Sa conception procède d'une philosophie bien différente de celle des narcos colombiens. Il ne s'agit pas de sacrifier des soldats, mais de les récompenser de leur loyauté envers le clan, en les perfectionnant.



97





Noir ou noir-geisha	+1 Perception, vision nocturne (pas de malus dans l'obscurité).
Rouge ou sang-dragon	+1 Carrière, Invulnérable.
Vert ou peau-oni	+1 Coordination, Énergique (3).
Jaune ou aille-phénix	+1 Réflexes, Vif.

La drogue est contenue dans l'encre qui sert à réaliser les tatouages du clan. Au bout de dix mois, les effets s'estompent complètement et le processus doit être recommencé depuis le début. L'encre doit être entièrement repassée sur tout le tatouage. Un tatouage n'est pas entièrement jaune ou noir, il est à couleur dominante jaune ou noir. Sur un même organisme une seule encre dominante peut être utilisée. Si une encre jaune est utilisée sur un organisme accoutumé jusqu'à présent au noir-geisha, les effets du nouveau lotus seront neutralisés, dans le meilleur des cas. Dans le pire, le sujet meurt dans d'atroces souffrances.

Ainsi, l'utilisation d'une couleur sur un lieutenant détermine aussi sa fonction à un poste fixe dans le clan.

Pour les clans, les épines du lotus n'ont pas d'effets secondaires. Les sujets accompagnent leur « nouvel état » d'exercices physiques et mentaux très stricts. Si un inculte de base se faisait tatouer du lotus, il serait victime de graves hallucinations et d'épisodes paranoïaques durant dix mois. Il est intéressant de noter que certains yakusa tatoués au lotus qui trahissent leur clan sont victimes de ces syndromes.

D'après Tchikara Hideo, sergent du LAPD, la couleur bleu, réservée aux *oyabun*, leur permettraient d'être en contact avec « le monde des morts ». Typiquement le genre de considérations qui fait que Tchikara est à deux doigts d'être mis à la porte par sa hiérarchie.

Tous les clans yakusa maîtrisent la technique du lotus. Le produit est exclusivement fabriqué au Japon et rentre au compte-gouttes sur le territoire californien.

7.3. Spécial B ou agent dormant

À l'origine utilisé par les services secrets américains et israéliens, son usage se répand dans toutes les grandes organisations criminelles depuis 2020. Il reste rare, très onéreux, et ses précurseurs chimiques sont interdits à l'importation sur le territoire californien.

Le spécial B se présente sous forme de gouttes qui peuvent être versées dans une boisson ou une nourriture. Il peut aussi être versé sur du papier à lettre ou un tissu, la substance agira alors de la même manière et sera absorbée par le sujet par simple contact. Dans tous les cas, une fois la goutte versée, elle perd toutes ses propriétés si elle n'a pas été absorbée dans les vingt-quatre heures.

Une fois le produit absorbé par un sujet, il est nécessaire de le conditionner à réagir à certains stimuli. Une fois le conditionnement terminé le personnage ne gardera plus aucun souvenir de cette période (si ce n'est éventuellement sous la forme de quelques flashes).

Le spécial B agit de manière hypnotique. À un stimulus déterminé, une musique, une couleur, un choc émotionnel, le sujet réagit par une sorte de transe, comme sous hypnose. Un interlocuteur peut alors demander au sujet

d'exécuter des ordres précis. L'état d'hypnose peut se prolonger plusieurs heures durant. Les ordres peuvent aussi être contenus dans le stimulus. Par exemple une fonctionnaire décroche le téléphone, entend une salsa brésilienne au bout du fil. Elle raccroche, envoie un dossier confidentiel à une adresse inconnue et reprend ses activités habituelles. Elle n'a aucun souvenir de ce qu'elle vient de faire. Avec le temps, les ordres contenus dans le stimulus se détériorent ; par contre, l'état de transe provoqué par un déclencheur persiste. Bien qu'il soit sous hypnose le sujet n'exécutera pas des ordres contraires à son moi inconscient. Un secrétaire ne se transformera pas en tueur sanguinaire, ni un mercenaire jamaïcain en charmeuse de serpents.

Il arrive encore occasionnellement que certains individus parviennent à résister partiellement aux effets du conditionnement.

Les services secrets utilisent aussi le spécial B comme sérum de vérité. Leurs agents ont pris l'habitude de nommer le produit par son stimulus déclencheur présumé : salsa caliente, hamburger, play-off, urban jungle...

8. Les drogues gadgets

Ces produits se trouvent fréquemment sur le marché noir, vendus par des truands ou des intermédiaires de l'industrie pharmaceutique. Officiellement, les forces de l'ordre et les agences gouvernementales ne les utilisent pas. C'est prohibé par la loi.

Ils ne sont pas consommés pour se défouler mais plutôt comme « outils de travail ».

8.1. Xynocline ou xyno, ou super Miss Powell

Depuis quatre-vingts ans, les sociétés occidentales ont testé des générations et des générations de « drogue de l'oubli ». La xyno est la nouvelle molécule vedette en la matière. La période oubliée démarre quinze minutes après la prise du produit et se prolonge durant trois, six, douze ou vingt-quatre heures selon la quantité absorbée. La xyno se présente sous toutes les formes, poudre, liquide et même gaz et, évidemment, est totalement inodore et incolore. Elle est donc très facile à faire absorber à une « victime » potentielle.

La personne sous l'effet de cette drogue plane un peu mais conserve entièrement son libre arbitre. Pour cette raison, les violeurs la couplent souvent avec des drogues telles que l'oni, qui rendront la victime un peu plus docile.

Une fois les effets retombés, le sujet ne se souvient absolument de rien. Seules certaines drogues aux puissantes propriétés hypnotiques peuvent créer des réminiscences de la période oubliée.

Certaines organisations l'utilisent aussi sur leurs agents avant certains briefings et missions un peu spéciales.

En vingt-quatre heures, l'organisme ne conserve plus de trace de xyno, il l'a oublié...



8.2. Stéroïdes ou supra alpha, big steak, green effects...

Ils sont nombreux et variés. Les Californiens les utilisent couramment pour améliorer leurs performances athlétiques ou avant d'aller à la plage. Ils sont souvent plus utiles sur le plan purement esthétique que sur le plan pratique. Ceux qui veulent véritablement bénéficier d'effets sensibles se rabattent généralement sur des versions adoucies de drogues de combat.

Les effets secondaires sont variables et, en général, tout aussi déplorables pour le corps que l'esprit (troubles du comportement, cancer...).

Politiquement, il est intéressant de constater que les autorités ne font presque rien pour endiguer ce fléau.

8.3. Onamine ou miracle-woman

C'est la de premiers secours distribuée par les services sociaux aux familles qui viennent de se rendre compte que leur enfant s'est drogué.

Le produit atténue les effets secondaires et les risques d'accoutumance. Mais ça ne dure qu'un temps.

En clinique privée, les gosses de riche suivent des traitements longs et coûteux avec des dérivées de l'onamine. Au bout de six mois, ils sortent, physiquement guéris de leur dépendance (mais pas de la schizophrénie ou d'une destruction du système immunitaire). Remis sur pied, ils peuvent se lancer dans une nouvelle consommation abusive de drogues.

9. Matériels en dotation

C'est l'équipement de pointe utilisé par la NADIV, la DEA et aussi parfois le CCS dans leur lutte contre le trafic.

À noter que ce matériel est aussi en dotation chez les narcos.

Du point de vue technique il existe deux types d'écoute électronique : active (le micro capte et transmet vers un récepteur) et passive (le micro enregistre simplement sans émettre de signal).

Brouilleur alpha (actif)

Ce petit appareil brouille les émissions radio et radar dans un rayon de deux cents mètres. Quand on fait la guerre, on sort les modèles beaucoup plus gros qui prennent tout l'arrière du van. La portée est alors de plusieurs kilomètres.

Utilisation : l'utilisateur du brouilleur alpha doit effectuer un jet d'Électronique / Coordination (1). La marge de réussite détermine la difficulté du jet d'Électronique / Perception de celui qui cherche à capter les émissions ou à repérer l'emplacement du brouilleur.

Naina 37 ou traqueur ou scoubidou (passif)

Minuscule puce étanche qui se colle sur n'importe quelle paroi. Elle indique sa localisation sur un récepteur pouvant se

trouver jusqu'à dix kilomètres. Elle fonctionne de manière passive. Elle n'émet pas de signal, elle se contente de faire « rebondir » un signal envoyé régulièrement par le récepteur.

W-sensin ou phreaher (actif)

Un micro directionnel qui capte à deux cents mètres des conversations comme si l'utilisateur se trouvait à portée. L'utilisateur doit avoir une ligne de vue vers sa cible. Le micro directionnel peut aussi espionner les conversations en « lisant » les vibrations sur les vitres.

Tie (actif)

La nouvelle génération de micros qu'on place aussi bien dans le bureau d'un narco que dans le col d'un agent de la NADIV.

Le Tie ressemble à une minuscule pâte bubblegum et se colle à n'importe quelle paroi. Il émet dans un rayon de cent mètres.

Trouver un Tie : 6+ / Perception (4)

S-Tie (actif)

Le même en mini caméra.

Trouver un S-Tie : 6+ / Perception (3)

Black cat (actif)

Un brouilleur de Tie. Il désactive tous les micros actifs dans un rayon de dix mètres. Mais il provoque aussi des bugs dans le parc informatique situé dans la zone et brouille les cellulaires.

Vibreux (actif)

Cette pastille de trois centimètres de diamètre sur un demi-centimètre d'épaisseur se colle sur une vitre. Elle émet de légères vibrations qui empêchent la lecture des conversations sur les vitres par des micros directionnels.

Compartiment dermal

Une petite poche (2cm x 2cm) sous la peau qui permettra d'accueillir n'importe quoi, comme un Tie par exemple. Le compartiment s'ouvre et se ferme par un petit système autocollant ayant l'apparence d'une fine cicatrice (6+ / Perception (4) pour la trouver).

Help!

Dans les cinq minutes suivant son absorption, cette pilule contient un produit susceptible d'annuler les effets d'une drogue inhalée ou ingérée. Elle est utilisée par les agents sous couverture qui veulent pouvoir prendre de la drogue pour ne pas attirer les soupçons tout en gardant leurs moyens. L'Help! est sans effet sur les dérivées de l'ayahiline au rang desquels compte le sejo-0-17, le quetzacoatl (celui des pyramides) et le voodoo.

1-2

Ce produit a pour but de réduire l'accoutumance et les effets secondaires des drogues. C'est un dérivé de l'onamine beaucoup plus puissant.

La division médicale en donne aux UMA qui commencent à paniquer suite à des prises répétées de drogues ultraviolettes comme la dee'cee ou le vénus.



La L-2 permet de faire disparaître l'accoutumance physique. Par contre elle aggrave voire provoque des effets secondaires, comme la schizophrénie.

La L-2 est utilisée depuis un an. Le temps que lesoubis admettent qu'elle est la cause de l'internement psychiatrique de plusieurs UMA, il peut se passer encore un an ou deux.

DOP-BABOU

Un babouin qui flaire un gramme de dope à deux cents mètres. On les prête en cas d'urgence lorsque la K9 n'est pas disponible.

Si le dop-babou bouffe la dope, il se transforme en psychedelico-babou.

10. L'OPPOSITION : NARCOTICS DIVISION, DEA ET COPS

10.1. Confrontation entre services

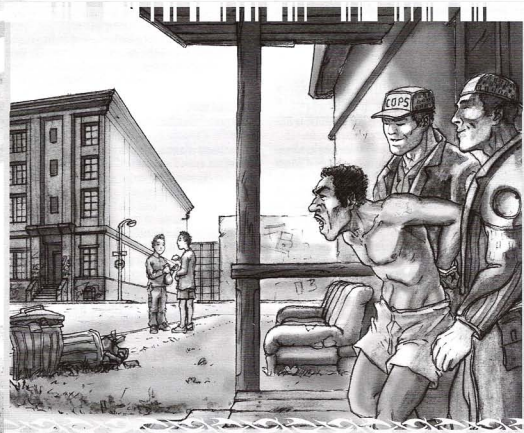
Parce que la drogue est partout, les cops se retrouvent souvent dans les pattes des stup.

Là où un agent du CRASH va saisir le NADIV s'il trouve un kilo de quetz lors d'une descente, les cops, eux, vont avoir tendance à démarrer des investigations de leur côté. Cela énerve les stup.

L'échange d'informations est donc relativement anecdotique entre les deux services.

De toute manière, pour un stup il est relativement facile de balader un membre d'un autre service qui ne connaît pas grande chose aux drogues et leurs trafics. C'est un univers très complexe dans lequel junkies et trafiquants sont eux-mêmes perdus. Alors pour un cops lambda, qui, au maximum, a peut-être lui-même vendu ou consommé un peu de marijuana ou de sonic durant sa jeunesse, le trafic est totalement opaque. « Du shabu ? Il est produit massivement par les triades d'Asie centrale » confiera un agent de la NADIV au cops lui demandant conseil. Voilà que ce dernier oriente son enquête sur Little China. Le stup a simplement oublié de préciser que n'importe qui pouvait en produire à LA et que justement, d'après une de ses sources, un gang de Vory s'est dernièrement procuré les précurseurs chimiques adéquats. Non pas que le stup voudrait lui-même s'acaparer l'affaire, après tout il connaît encore au moins dix autres gangs dans LA qui ont le profil pour se lancer dans ce genre d'opération. Simplement, les cops, il n'aime pas. Ni lui, ni ses collègues.

Quant à la DEA, approcher un de ses agents est peine perdue, vu qu'ils se sentent hautement supérieurs. Ils ont souvent le profil, cadres bien propres derrière les oreilles ou



vieux barbouzes prêts à réaliser des opérations hors légalité dans LA même.

Par contre, ils n'hésiteront pas à venir chercher un membre d'un autre service le cas échéant. Leur habitude est de manipuler les autres en faisant miroiter une affectation et un beau salaire, mais ils ont de sinistres réputation. Ils privilégient les résultats aux moyens humains et plus d'un UMA y est resté.

La DEA est proche de la sphère politique car elle agit sur l'ensemble des états de la république. Elle a donc souvent les arguments pour faire pression sur les autres services de police. Il suffit que son patron aille pleurnicher en haut lieu et le tour est joué.

Concrètement, les rapports entre la NADIV et la DEA sont extrêmement tendus.

En principe, les uns et les autres ne s'interfèrent pas trop sur leurs affaires respectives. Ils ne travaillent pas à la même échelle. Mais sur le terrain, il arrive que les actions des uns et des autres se neutralisent réciproquement.

Si les cops se retrouvent en confrontation avec les deux services, ce n'est rien comparé à la haine qu'ils entretiennent entre eux. En jouant là-dessus, les cops peuvent donc en tirer parti.

Évidemment le jeu est dangereux et les cops peuvent très bien se faire piéger voire y laisser leur peau. La NADIV et la DEA sont tellement obsédées par la réussite de leur mission, qu'elles en deviennent aussi perfectionnistes et inhumaines que les narcos colombiens. Si une information ne peut être exploitée pour renforcer le prestige de leur propre équipe, il n'est pas du tout sûr qu'elles la transmettront à un autre service. Leur guerre contre les narcos est d'abord une guerre d'ambition.

10.2. DEA

MÉTHODES ET CHAMPS D'INVESTIGATION

La DEA lance souvent ses enquêtes à partir des cargaisons saisies par le CCS ou des révélations faites par les « repents » suivant le programme de protection de témoins.

Elle s'attache aussi beaucoup à observer les flux de capitaux et de personnes, ainsi qu'à analyser dans des rapports de cinq cents pages les différents échantillons d'une même drogue trouvés sur le terrain par d'autres services. Elle surveille aussi méticuleusement l'industrie chimique et le marché des précurseurs.

À force de recouper, classer les informations, elle finit par avoir une vision globale du trafic, du moins tel qu'il était il y a un an ou deux.

Étant compétente sur l'ensemble du territoire, elle se saisit d'une affaire lorsque les autres services vont se retrouver hors de leur juridiction (lorsqu'ils commencent à approcher un gros poisson) et prend le relais.

STAGES DEA NIVEAU 1 - « POUSSIÈRE D'ANGE »

Ce stage est destiné à former le personnel de la DEA à la collecte d'informations sur les différentes drogues en circulation sur le territoire de la république de Californie.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Éducation 3, Connaissance [drogues] 8+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Collecteur d'informations** : la connaissance qu'a le personnage du milieu des narcotiques lui permet de déceler les éventuels mensonges de ses informateurs ou des truands qu'il arrête et cela lui permet aussi de prendre en considération des détails apparemment anodins. Lorsqu'il cherche à obtenir des infos sur le milieu de la drogue, les interlocuteurs du personnage sont considérés comme disposant d'un bonus de +1 dans le domaine des narcotiques. Ainsi un informateur disposant d'un niveau de -2 dans le domaine de connaissance des trafics de drogues sera considéré comme disposant d'un niveau -1 avec le personnage. Si le personnage n'avait aucune connaissance du domaine, il l'acquiert toutefois au niveau -3.

STAGE DEA NIVEAU 2 - « DEALER MON AMI »

À force de « traîner » avec ses nouveaux amis de la DEA, le flic commence à connaître qui trafique quelle drogue à LA et quelles sont les méthodes utilisées traditionnellement par chaque organisation.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Éducation 3, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+, stage DEA niveau 1.

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Trombinoscope** : lorsqu'il réussit un jet d'Instinct de flic / Éducation (2), le personnage peut identifier l'organisation criminelle à laquelle appartient un criminel qu'il rencontre dans la rue (de manière assez précise : famille de mafia russe, gang, nom du cartel...).

STAGE DEA NIVEAU 3 - « SERVICE COMMUNIQUE »

Le personnage apprend à opérer en « sous-marin ».

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Éducation 3, Charme 4, Sang-froid 4, Connaissance (drogues) 5+, stage DEA niveau 2.

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Immunisé** : le personnage subit une série d'opérations chirurgicales destinées à lui implanter quelques discrètes poches sous cutanées et membranes de filtrage. Le personnage suit aussi un entraînement rigoureux qui lui permet d'apprendre à utiliser ces greffes. Le personnage peut utiliser ces poches et membranes pour faire croire à des criminels qu'il prend effectivement de la drogue. Une membrane dans le nez lui permet de récolter les drogues en poussière inhalée dans une petite poche placée au niveau des sinus. Une poche placée juste avant le début de la trachée lui permet de récolter d'éventuelles pilules, et une poche située dans le creux du bras lui permet de récolter les liquides. Les poches sont hermétiquement fermées et doivent être vidées par un médecin de la police. Le personnage ne subit aucun effet des drogues stockées ainsi. Il n'est toutefois pas protégé contre les drogues volatiles ou contre les drogues de contact.



101

10.3. NADIV

METHODES ET CHAMPS D'INVESTIGATIONS

En principe les Narcs sont compétents pour toute affaire relative à la consommation ou la vente de drogue. À force de coincer des petits caïds de quartier et d'arroser leurs indics avec la dope saisie lors de perquisitions, ils identifient les distributeurs autour desquels ils mettent en place un système de surveillance. Ensuite ils infiltrent leur UMA dans le gang trafiquant et tout dégénère.

STAGE NADIV NIVEAU 1 - « DOPE JUNKY »

Ce stage est destiné à former le personnel de la NADIV à la reconnaissance des différentes drogues en circulation sur le territoire de la république de Californie.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Perception 3, Connaissance [drogues] 8+

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Sentir le dragon** : en réussissant un jet de Connaissance [drogues] / Perception (1) le personnage peut identifier une caractéristique d'une drogue qu'il a en main. Pour chaque point de marge de réussite, le personnage peut demander au meneur de jeu une caractéristique additionnelle (effet, nom, addiction... - reportez-vous à la fin du dossier drogue pour voir les caractéristiques de drogues)

STAGE NADIV NIVEAU 2 - « DOPE MASTER »

Le personnage a passé de long mois à parfaire ses techniques d'infiltration auprès d'anciens agents. Sa connaissance du milieu criminel lui permet désormais d'obtenir des faveurs de certains de ses anciens « amis ».

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Perception 3, Charme 4, Connaissance [drogues] 6+, Stage NADIV niveau 1, Stage d'infiltration, une relation (allié ou informateur) de niveau 2 dans une organisation criminelle.

Possibilité de cumul : oui (pour chaque relation dans une organisation criminelle)

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Caïd** : en dépensant un point d'ancienneté, le personnage arrive à obtenir une information essentielle (de niveau +1) ou un service important (meurtre, forte somme d'argent, armes...) grâce aux contacts du flic dans un milieu criminel. Attention, l'utilisation de cette capacité spéciale peut facilement déclencher les alarmes du SAD.

STAGE NADIV NIVEAU 3 - « DOPE LORD »

Vétéran de la guerre contre les narcotrafiquants, le personnage peut désormais obtenir l'aval de sa hiérarchie pour exécuter sommairement des criminels.

Caractéristique(s) / Compétence(s) minimale(s) : Perception 3, Charme 4, Sang-froid 5, Connaissance [drogues] 5+, stage NADIV niveau 2.

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité spéciale :

- **Permis de tuer** : en dépensant de manière permanente 1 point d'ancienneté (qui pourra ensuite être racheté avec de l'expérience), le personnage peut obtenir l'accord des pontes du LAPD pour exécuter un criminel particulier et pour ensuite maquiller cet assassinat.

11. Crack-houses

11.1. À un dollar la dose

En 2028, pour la seule municipalité de LA, le LAPD estimait à environ trois mille le nombre des crack-houses.

Lieux ultimes de déchéance humaine, à court ou long terme, c'est la destination finale de tout bon fumeur de crack ou junky sans fric. Il faut dire qu'on en trouve en abondance dans les rues californiennes, sans que la moindre rumeur de pénurie ne soit venue ébranler la consommation rigoureusement destructrice des crackés depuis 2015. À cette période le gramme de crack se touchait encore entre 5 et 7\$, depuis il a chuté considérablement, avoisinant 1\$ le demi-gramme. Le crack est plus que jamais la drogue du pauvre méprisé par les couches sociales supérieures qui préfèrent s'adonner à des passe-temps plus sains tels le dee'cee ou l'ice. Les consommateurs les plus courants sont les jeunes des ghettos, les Afro-Américains, les travailleurs des ateliers clandestins, les junkies en bout de parcours, et les SDF, qui, pourchassés par les politiques d'urbanisme de la municipalité, trouvent dans la crack-house un lieu de sédentarisation.

Pour toute cette population, le crack reste le moyen le plus immédiat et le plus efficace pour se défoncer, même si avec les années le surdosage d'ammoniaque ou de bicarbonate a encore aggravé la nocivité de ce produit.

11.2. Ouverture des maisons

Situées dans les ghettos ou au sein des zones industrielles sinistrées, les crack-houses peuvent aussi bien être des cours d'immeubles en ruine que des appartements mitieux ou de vastes réseaux d'entrepôts.

Un beau matin, un gang se choisit un squat au sein de son territoire, au besoin en vivant les habitants du lieu, et laisse là un ou deux gangers lourdement armés avec la dope. Les autres se ventilent dans les quartiers environnant qui pour intimider, qui pour faire le guet, qui pour faire circuler la rumeur. En vingt-quatre heures, la zone s'est curieusement surpeuplée.

Plusieurs fois par jour, des gangers font des aller-retour pour ramener de la dope et évacuer l'argent. Les trajets présentent peu de risques, la crack-house se situant sur le territoire du gang. Si pour des raisons d'ego, le LAPD tente une descente en force, le temps d'arriver sur les lieux de vente, le gang, averti par ses guetteurs, s'est volatilisé dans la nature. Sur place, il ne reste plus que les habitants du quartier qui

font les frais des perquisitions musclées et les crackés qui, bienôt en manque, se défouleront sur les pigs.

11.3. LAPD ou gangers

Au bout de trois semaines de rendement, la crack-house s'est transformée en cauchemar sanitaire. À l'intérieur, une odeur putride et rance règne, odeur de corps baignant dans les ordures et dans leurs propres excréments. Beaucoup sont allongés, totalement immobiles au milieu de flaques de pisses et de vomissements séchés. D'autres répètent les mêmes gestes en boucle, à la recherche d'une miette de leur caillou fumé. Certains ont encore la force de sortir chercher de la nourriture ou de se faire griller un rat. Les maladies et les infections sont à l'œuvre. Mais malgré tout, les volutes de fumées bleues par la lumière extérieure continuent à s'élever inexorablement. Dans un moment de manque, un cracké se réveille dans une réalité dédiée à la douleur, il erre un peu, hurle, trouve un compagnon à voler ou à tuer pour se procurer le précieux produit. Le cadavre restera là à se décomposer, ajoutant encore à la déchéance de tous. Au mieux les gangers, retranchés dans un appart avoisinant, finiront par le donner en pâture à leurs fat-bulls pour atténuer l'odeur. Au pire, des crackés, en pleine décompensation, se livreront à la nécrophilie ou à la nécrophagie.

La crack-house est un mouiroir pour pauvres et l'usager qui s'arrête là pour fumer sa dose achetée n'a pas vraiment d'autre but. À ce point, il est arrivé tellement bas dans l'échelle sociale, que ça en devient un abîme au fond duquel ses concitoyens refusent de voir.

Mais pour beaucoup ce mouiroir est un refuge. Il permet d'échapper au LAPD, toujours sur le dos des vagabonds, à cogner celui qui dort dans les parcs ou renvoyer en prison pour dix ans celui qui possède quelques cailloux.



CASH BROTHERS & CO

Entre 2026 et 2028, l'absence de monnaie en circulation obligea les gangs à accepter d'autres modes de paiement.

Dans un premier temps les bons de 10\$ destinés aux touristes furent largement utilisés par les junkies. Mais il fallait trouver les commerçants prêts à échanger des biens en quantité contre ces bons ou se rendre directement dans les banques qui ne sont pas ouvertes 24h/24 et les crises de manque dans le Civic Center amenaient tout un tas de complications et d'arrestations. En 2028, l'arrivée des dollars or n'améliora pas vraiment les choses. Le jeune crip achetant sa grosse cylindrée en pièces de 15 par exemple, n'est pas si rare que ça.

Les Bloods, les premiers, ouvrent des boutiques de vente et dachat de biens mobiliers d'occasion à proximité des crack-houses. Le but est d'écouler la petite monnaie des crack-houses voisines. L'opération pourrait paraître anecdotique, mais il est plus simple

lorsque les rafales de Black Mamba crépissent, de courir avec 15 000\$ en bons plutôt qu'en pièces.

Le système a été repris par le Dieciacho, les Crips et les Jamaïcains. Depuis lors, les chaînes de magasins d'achat et vente d'occasion pullulent. La plus connue, Cash Brothers & Co a été revendue au Dieciacho par les Bloods, lorsqu'ils ont arrêté la vente massive de crack.

12. Vénus 08

12.1. Les après-midi ensoleillés

Vingt adolescentes dans des positions languoureuses sur la plage de Venice Beach... Le marchand de vénus vient de passer.

Comme le soulignait le NADIV dans un rapport sur la question, le plus dramatique avec le vénus, c'est que les victimes deviennent irrésistiblement consentantes.

La technique est bien connue. Une jeune femme se pointe sur la plage à la recherche de groupes de gamines. Elle a une cargaison de pilules qu'elle dit être des onis ou des amphètes. Son abruti de copain chimiste s'est fait la malle avec la NADIV aux fesses. Elle se retrouve avec toute la dope sur les bras et si elle ne l'écoule pas rapidement, elle risque de se faire coincer. Alors elle brade, 10\$ la dose, elle est même prête à la donner ; elle s'appelle Suzie et elle arbore un panda psychédélique sur son tee-shirt. Alors, un petit oni par un bel après-midi ensoleillé ? Le temps de rentrer à la maison, ce soir, la drogue sera redescendue.

Évidemment, pour beaucoup d'adolescentes californiennes la pratique de la fellation ou la prise de drogues sont des actes sans conséquences en comparaison de la pénétration qui se pratique plutôt dans le cadre du mariage... Alors les filles gobent les pilules et Suzie reste un peu faire la conversation.

Au bout d'un moment, William et Gonzalo se pointent. Des amis de Suzie. Ils commencent à discuter : Suzie ne connaît pas la meilleure ? Ils gardent une villa privée avec piscine à deux cents mètres de là. Son propriétaire, un riche entrepreneur, leur a confié durant son absence. Il n'y a pas de mal à aller y faire un petit tour, non ?

Deux beaux gosses, une piscine, une nana qui a l'air mature et sympathique avec elles, les gamines acceptent. Pendant ce temps, le vénus monte d'une manière vertigineuse. Sur place, d'autres gamines et d'autres beaux gosses affluent... À l'intérieur, au choix, une équipe de tournage au grand complet ou une cargaison de touristes japonais de passage. Et avec le vénus, ça tourne à l'orgie rapidement. Naturellement, personne n'est forcé, c'est l'effet de la drogue qui agit.

Le produit est si puissant qu'il révélerait la libido d'un chalcin en décomposition. Les individus éprouvent quelques hallucinations colorées et surtout un intense appétit sexuel prêt à se concrétiser à la première proposition d'accouplement venu.

Le moindre contact tactile est une explosion des sens et en même temps, le sujet n'est pas tassé par dix orgasmes.

Après une telle expérience, il est rare que les victimes portent plainte pour viol en réunion avec violence. Le fait



d'éprouver du plaisir, d'avoir l'impression d'avoir vécu un « trip positif », amène plus les jeunes filles à se considérer définitivement comme des « salopes », des « putes » qui ne peuvent s'en vouloir qu'à elles-mêmes d'avoir agi ainsi.

C'est dix ans plus tard, quand la personne commence à tenter de recomposer le puzzle épars de son existence, qu'elle comprend à quel point tout a basculé ce jour-là. En fin de compte, comme dans beaucoup d'affaires de viol classiques.

12.2. Les robots du sexe

Après la première prise de vénus, le sexe n'est plus possible sans. Au bout d'une dizaine de prises, le sexe sous vénus n'est même plus agréable. Il est, tout simplement. Et la sensation d'être juste un bout de viande s'amplifie. Les hallucinations perdurent et c'est bad trip sur bad trip.

Les personnes qui continuent finissent par se suicider ou sont victimes de dépressions nerveuses. Les bad trips affaiblissent le psychisme jusqu'à provoquer des épisodes paranoïdes chroniques. L'existence est vraiment pourrie.

D'autres personnes arrêtent le sexe de manière définitive. Dans les deux cas, les sujets passent en général à d'autres drogues pour compenser. C'est une carrière de junky qui commence.

Les prostitués qui exerçaient avant de prendre du vénus n'échappent pas à la règle.

12.3. Le business derrière la déesse

L'industrie du porno, si elle ne l'était pas encore, s'est largement criminalisée en ayant recours au vénus 08. Les producteurs choisissent consciencieusement qui va faire carrière avec eux et qui va être jeté dans six mois sur le trottoir après avoir été ravagé par le vénus.

Naturellement, aux premiers, on interdit formellement la prise du produit, arguments éthiques à la clé, sous peine de rupture immédiate de leur contrat. On utilise les seconds comme supers figurants, dans des films particulièrement violents ou dans une multitude de productions aussi amara-tiques qu'éphémères.

Par contre, dans les plans avec des animaux, des perceuses ou des lames de rasoirs, en général, le vénus provoque rapidement des bad trips.

Les drugs dealers sont devenus indispensables. Ce sont parfois de vrais minables qui ont réussi ainsi à se bâtir une petite fortune personnelle.

Ce sont aussi des personnes comme Suzie, Williams et Gonzalo, anciens consommateurs de vénus qui carburent maintenant à fond au quetz et qui n'ont rien trouvé d'autre à faire que perpétuer leur malédiction sur les autres. Dans les ghettos on les appelle les « malditos ».

Les organisations criminelles structurées utilisent plutôt le produit pour leur propre réseau de proxénétisme dans le but d'accélérer le processus d'aliénation des filles qu'ils emploient. Pour les Russes, il devient ainsi plus facile de mettre des jeunes Californiens sur le trottoir que de recourir à leur propre réseau de clandestins.

12.4. Fabricants & distributeurs

Le vénus est un produit complexe et coûteux à fabriquer. Son élaboration nécessite un laboratoire de pointe, ce qui implique des investissements importants. Le premier fabricant mondial de vénus est la Corée, suivi de près par les seigneurs de guerre du Triangle d'or. Les yakusa et les triades en importent en Californie mais ne l'utilisent que très peu au sein de leur propre réseau. On trouve du vénus en abondance dans Little Korea et de manière générale, c'est une drogue très utilisée par les pédo-trafiquants. La mafia russe est aussi un gros client des organisations asiatiques pour l'achat de ce produit. Elle joue sur la concurrence entre yakusa et triades pour imposer des prix bas et attiser les haines entre les uns et les autres.

De plus, la DRA (Drug Releasing Agency – cette organisation sera détaillée un peu plus loin) possède un complexe de fabrication du vénus sur le territoire californien. La DRA vend en gros à des réseaux de distribution distincts de sa propre organisation. Ces réseaux vont ventiler de mains en mains le vénus dans toute la Californie.

La DRA, par le biais de son représentant en la matière, Monsieur Stoog-J-Hawar, vend largement à tous ceux qui se présentent pour lui en acheter. Celui-ci vend d'ailleurs tant qu'il semblerait avoir été vu à plusieurs reprises à San Diego et LA simultanément.

Ce Stoog-J a quelque chose d'insaisissable, aux dires du porte-parole de la NADIV. En fait, les stup's l'ont appréhendé une fois, mais il a explosé, emportant dans la mort l'un des agents auteurs de son arrestation. Depuis, il a toutefois été vu à nouveau et les stup's prennent de grandes précautions dans la poursuite de cette affaire.



LA VERSION DU COPS

Pour ne rien arranger, une autre affaire aussi étrange est venue s'entremêler à la première.

Il y a trois mois deux cops en patrouille précèdent à un contrôle de routine sur la personne de Helena Mondricat, plus souvent appelée H-cat, ancienne actrice pornographique de son état. Le contrôle a lieu alors qu'elle était en train de charger des sacs de sport dans son coffre. H-cat proposant de s'exécuter aussitôt ouvre un des sacs, mais au lieu d'en sortir une CMU, elle braque un Getaway sur les deux agents et fait feu. Une fois les deux agents au sol, elle fait feu à nouveau. Un des cops toutefois a survécu et a rapporté ce témoignage. Il a pu l'identifier à partir du fichier central. H-cat est connue du LAPD pour des affaires de stupéfiants. Son affiliation aux Bandidos, organisation criminelle de bikers, est avérée depuis longtemps. Toutefois le fait que H-cat se soit comportée comme une tueuse professionnelle paraît inexplicable. Rien dans son casier judiciaire ne suggérerait qu'elle puisse se comporter d'une telle manière.

Quoiqu'il en soit le COPS, ouvrant une enquête, a opéré plusieurs descentes dans le milieu Bandidos. D'après les bikers, H-cat, comme un certain nombre d'autres hardeuses travaillant pour eux, aurait abandonné définitivement l'organisation. Cette version ne paraît pas crédible, au regard des traitements infligés en général aux actrices qui travaillent pour les Bandidos. Elles sont considérées comme appartenant à l'organisation et n'ont pas la possibilité de la quitter. Il n'est donc pas impossible que les bikers aient eux-mêmes fait disparaître les actrices.

Toutefois, l'une d'entre elles a été repérée par un informateur du COPS alors qu'elle participait à un happening à Sacramento. Toujours d'après la même source, elle opérait une transaction avec Stoog-J-Hawar en vue d'acquiescer une cargaison de vénus dissimulées dans une série de godemichs géants, accessoires du happening. Pour l'équipe du COPS qui sera en charge du dossier « H-cat », il est conseillé de rentrer au plus vite en contact avec la NADIV en vue d'une collaboration active entre les services.

Il est toutefois rappelé qu'aucun lien direct n'a pu être établi entre Stoog et H-Cat. De ce fait, la participation de celle-ci au trafic de vénus n'est pas avérée. Enfin la présence de piercings de fabrication danoise exposés sur le lieu du happening suggère un lien entre cette affaire et une série de règlements de comptes dans le milieu bikers depuis 2028 (*Amitiés de Los Angeles*, p.95).

12.5. Bad Walkyries

Comme H-Cat, beaucoup de hardeuses Bandidos se font la malle pour rejoindre une organisation totalement improbable et qui pourtant se développe depuis 2028. Sous l'influence des Hell's Angels danois, les hardeuses se réunissent en petites cellules d'action interdépendantes et se lancent dans des activités criminelles. Ces cellules recrutent uniquement chez les femmes actrices pornographiques, escort girls, prostituées ou *maldivas*. À côté de celles qui claquent définitivement la porte de leur ancienne organisation pour prendre les armes, il y a aussi celles qui servent d'espion ou d'agent dormant.

Dans le recrutement de nouveaux éléments, il y a toujours un moment ou un autre où intervient un piercer originaire du Danemark. Le port des piercings de manufacture danoise est d'ailleurs une marque d'appartenance à l'organisation. Étrangement, à certains moments d'extrême urgence, les Wal se trouvent des ressources jusque là ignorées. Ainsi, il arrive qu'elles se transforment en tueuses lorsque la NADIV vient frapper à leur porte ou qu'elles deviennent définitivement lols lors d'une séance de torture qui vise à les faire parler de leur organisation.

Un de leur grand business est l'achat de grosses cargaisons de vénus à la DRA en vue de la vente au détail dans toute la Californie. Sur le long terme leur objectif est d'infiltrer la DRA pour s'approprier ses chaînes de production de vénus. Mais pour le moment, les cellules paient le prix fort à Stoog-J-Hawar et ne disposent que de très peu d'informations sur son organisation.

À moyen terme, il semblerait que les cellules cherchent à anéantir l'industrie Bandidos et à se rapprocher des Hell's Angels (le noyau dur de Californie, autour de Steve Paradise). Elles ont d'ailleurs commencé à vendre à des prostituées contrôlées par les Russes (grands casseurs de Hell's) ce qui présage des règlements de comptes à venir. Mais leur principale sphère de contrôle reste le porno, où elles ont la mainmise sur une petite partie de l'industrie (toutes les organisations criminelles investissent dans ce secteur, utilisé pour blanchir l'argent). Dans ce sens, elles se sont dernièrement rapprochées de Old Daddy Nigel.



OLD DADDY NIGEL

Octogénaire sous hormones de croissance, c'est une sorte de porte-parole spontané des bikers californiens.

Avec sa vieille Harley, il a sillonné tout le continent depuis sa tendre adolescence. Il est recherché dans vingt-sept États pour des faits d'une gravité toute relative (de la conduite en état d'ivresse au détournement de mineur en passant par la rébellion face à agent de la force publique) et depuis quatre ans son ton provocateur, ses blagues pornos et ses trois romans « choc » sur l'Amérique sont très courtisés par les médias californiens. De fait, il devient gênant pour les autorités, par ses prises de positions virulentes en faveur du mouvement. En effet, cette minorité tapageuse ne manque pas une occasion de faire parler d'elle. L'ivresse sur la voie publique, les rires, la vitesse, les rassemblements provoquant régulièrement des débordements et des confrontations avec la police, tournant parfois à la fusillade. Old Daddy a le projet de produire une nouvelle chaîne de télévision câblée dédiée uniquement aux bikers.

12.6. Coopération entre services

L'affaire Stoog-J emmerde royalement la Narcotics Division. L'enquête piétine, les stups ne détiennent pas les informations du COPS sur H-cat qui permettraient d'élargir leur champ d'investigation. En effet, ils n'arrivent pas à pister Stoog-J. Même s'ils y parvenaient, cette histoire de dealer avec programme d'autodestruction incorporé leur donne envie de laisser des agents d'autres services se faire charcuter à leur place. Ils ont quand même infiltré un UMA dans la société Doppelganger Inc. et espèrent que cette piste va porter ses fruits.

Si des cops leur apportaient le dossier H-cat, ils pourraient se montrer très coopératifs, sur ce dossier et d'autres. Naturellement il y aurait toutefois deux conditions préalables. La première serait de s'occuper de faire tomber un pédo-trafiquant de Little Korea de leur connaissance. Sa participation au trafic de vénus est en soi trop indirecte pour le coincer de manière durable sur ce point. Par ailleurs, les stups ont la quasi-certitude qu'il dispose d'un mouchard

aux mœurs, et craignent donc qu'en apportant leur dossier à ce service, il soit utilisé pour débusquer des UMA infiltrés à Little Korea. En fait ce sont les agents de liaison eux-mêmes qui ont préconisé l'intervention du COPS dans cette affaire.

Les stups ont localisé un membre du réseau qui fournit des clandestins au pédo-trafiquant, et ils savent aussi dans quel hôtel le pédo-trafiquant rencontre ses clients et la procédure de reconnaissance (code pour signifier par qui le client est recommandé). Ce que les stups veulent c'est tout le réseau, l'importateur d'enfants clandestins compris. Évidemment ce qu'ils ne précisent pas c'est qu'un substitut du procureur est lui-même impliqué dans le trafic...

La seconde condition, c'est que les cops, dans les investigations à venir se chargent, le cas échéant, de l'arrestation de Stooq-].

12.7. Ce que les cops peuvent y gagner

Évidemment, pour le démantèlement de réseaux de vénus, les stups essayeront de tirer un maximum la couverture à eux. Mais un tel dossier ne va pas se résoudre du jour au lendemain. En attendant, les stups collaboreront avec les cops sur des dossiers parallèles. Du moment, évidemment, que ceux-ci n'arrivent pas avec leurs gros sabots et ne pratiquent pas la rétention d'informations.

Par ailleurs, si les cops arrivent à obtenir quelques résultats, comme l'arrestation de dealers ou la saisie de cargaisons; des langues vont commencer à se délier dans le milieu. En effet, les prostitués et acteurs victimes du véné-

son sont nombreux et beaucoup seront prêts à fournir des informations sur le trafic.

13. Les fumeries

13.1. Sortir des caves

Les rumeurs de fumeries d'opium qui circulaient sur Chinatown fascinaient les Californiens.

Mais pour plus d'un junky, aller faire du narco-tourisme dans les caves de la cité interdite s'est avéré être fatal.

C'est un lieu où sans doute on trouve des consommateurs de toutes les ethnies, mais on n'y entre pas sans l'accord préalable des triades. Souvent des criminels en cavale payent leur protection pour venir se réfugier dans les caves. Acte désespéré s'il en est, les fugitifs sont revendus aux plus offrants ou finissent leur existence complètement accros, les yeux hagards, perdus entre deux rêveries.

Dans les caves qui servent de fumerie, les triades raffinent aussi leur marchandise. En fait il ne s'agit pas « d'opium » mais d'héroïne en provenance du Triangle d'or, mélangée à des recettes de mahuang, la drogue aphrodisiaque chinoise, de cocaïne, de shabu ou de sonic. Ces produits ont respectivement pour noms maha', yball, omhbat et blue-china. Présentés sous forme de poudres, ils s'injectent, se fument, se sniffent. Entre vingt et soixante dollars le gramme, ils sont très bon marché et



meilleurs que la dope qui sort des nombreux autres petits laboratoires de production. De ce fait, ils attirent beaucoup de clients qui délaissent d'autres marchés donc d'autres organisations criminelles. C'est pourquoi, à partir de 2028, quand les triades ont commencé à installer des fumeries dans tout LA, des guerres avec les yakusa puis le Diociocho ont eu lieu.

Les filières sud-américaines importent elles aussi de l'héroïne mais les productions sont moins importantes. Tous les distributeurs d'héroïne ont donc pris l'habitude de donner à leurs produits les mêmes noms que les triades, comme celles-ci appellent la cocaïne d'Amérique du Sud le quetz.

13.2. Maha' sino-californienne

Il faut dire aussi qu'il y a une raison toute politique à l'arrivée en masse de la « white-china » (héroïne) sur le marché californien. En 2028, le gouvernement chinois s'inquiète officiellement de l'appropriation de l'océan Pacifique par des pirates russes et malaisiens. Il souligne la concentration d'éléments hors la loi au large de la Californie. Par conséquent, il propose d'apporter son soutien à la jeune république dans cette lutte. Celle-ci accepte immédiatement, faisant valoir sa nouvelle alliance militaire dans les rapports de force qu'elle entretient avec les États-Unis. Concrètement aucune opération n'est lancée mais des bâtiments militaires chinois sont autorisés à stationner dans les eaux territoriales sous le sceau diplomatique de la nouvelle amitié sino-californienne. Quelques navires de guerre chinois, dans leur lutte contre la piraterie, font régulièrement l'aller-retour entre la Chine et la Californie où ils ont l'autorisation et la possibilité de se ravitailler. Depuis, les quantités d'héroïne importée en Californie ont cependant augmentées de 25 %.

13.3. Effet sur les kids

Les deux grandes cibles des dérivés de l'héroïne sont les ouvriers et les jeunes. La fumerie est un lieu clandestin, caché au fond d'une ruelle ou d'une cave. C'est un peu le coffee shop des ghettos et des zones sinistrées. Les dealers font la promotion du produit à la sortie des usines, des lycées et sur les campus. La maha' se confond avec la marijuana, ça se fume, ça n'a pas l'air méchant.

Quand le sujet fume, il ressent des flashes de plaisir qui se prolongent une ou deux heures. La maha' donne une impression de transe, le yball d'euphorie et de retour dans le temps, l'omhpat et la blue-china de bien-être intense. Mais dans tous les cas le sujet est inhibé et reste allongé ou assis.

Après la première prise, la dépendance psychologique est déjà très forte. Donc le sujet y reviendra. Demain, le weekend prochain, dans deux ans. Ensuite l'habitude de la consommation s'installe, certains deviendront des clients réguliers des fumeries, d'autres passeront aux autres drogues du marché. Ils utiliseront la blue-china en complément. Pallieront le manque de dee'cee avec de la maha'.

La grande réussite marketing des triades est d'avoir réussi à faire passer ces produits pour doux et légers alors qu'ils provoquent des dépendances physiques graves.

14. Les mythes du quetzalcóatl

14.1. La loi du marché

Du jour où cette drogue est apparue sur le marché, plus aucun dealer ne vendait de cocaïne.

La rumeur d'un nouveau produit aux effets « magiques » se répandait dans tous les milieux branchés.

Les consommateurs étaient tous à la recherche du quetz, et les dealers de coke habitués aux flatteries sentaient qu'ils chutaient dans l'estime de leurs clients.

Alors pendant quelques temps, ils coupèrent la coke avec de l'ecsta ou du vénus et prétendirent que c'était du quetz. Le stratagème permit de soutenir le prix du gramme, et à la longue, usagers comme vendeurs prirent l'habitude d'appeler de la simple coke « quetz », et tout le monde continua à en consommer.

Parallèlement, la vente de quetzalcóatl se répandit dans un milieu « élu » par les narcos colombiens. En sélectionnant qui est admis dans les pyramides, lieu quasi exclusif de consommation du produit, les narcos font et défont les célébrités de LA. Parce que si tu n'es pas admis dans une pyramide, tu n'es plus vraiment dans la course. C'est incroyable le nombre de personnalités qui se sentent redevables les organisateurs des pyramides... Tout devient si animal en ce moment à LA...

Évidemment les personnes participant aux soirées sont masquées et on peut toujours mentir sur sa participation supposée. Mais le quetzalcóatl agit de manière telle sur le cerveau, qu'il modifie définitivement la personnalité de l'usager et cela dès la première prise. Entre initiés, on sait reconnaître qui fait partie du cercle.

14.2. Le cartel du quetzalcóatl

Le concept même est venu de trois représentants de la mafia colombienne en Californie, appartenant respectivement aux cartels de Cali, Medellín et Bogotá. Pour le coup, ils ont monté un cartel au vrai sens du terme, à savoir un accord économique entre trois acteurs du même secteur industriel. Ils ont inventé la manière de distribuer le produit comme le produit lui-même et ont soumis le tout à l'assentiment de leurs pairs en Colombie. Seuls ces trois cartels savent donc le fabriquer. Comparé à la concurrence sanglante à laquelle se livre Medellín, Cali et Bogotá, le cartel du quetzalcóatl est d'une extraordinaire longévité. Jusqu'à présent le produit n'a quasiment pas été distribué en dehors des pyramides. La drogue étant produite en Colombie, n'importe lequel des trois fabricants aurait aisément pu doubler ses pairs. Pourtant, toutes les cargaisons ont systématiquement été acheminées vers le cartel californien en évitant de passer par les Russes ou les Mexicains qui prélèvent leur pourcentage en nature.

L'intérêt économique est évident : il permet d'écouler des grosses cargaisons dans une soirée, tout en restreignant les





bénéfices aux cercles colombiens (la dose coûte mille dollars). L'autre argument des concepteurs est politique. À leur sens, les pyramides vont être un moyen peu coûteux de contrôler l'ensemble du show-biz, de la mode, de l'art et des médias en Californie. C'est un argument qui a beaucoup fait fantasmer les Colombiens, comme en son temps, la CIA faisait pouvoir contrôler les esprits grâce au LSD.

Le cartel du quetzalcóatl détient, entre autres preuves de l'avancée de ses travaux, la vidéo d'une célèbre présentatrice TV en train de dévorer les entrailles d'un de ses collègues.

Mais en réalité, le cartel ne maîtrise absolument pas le phénomène quetzalcóatl. Il lui permet certes de manipuler un grand nombre de personnalités, mais non d'avoir une mainmise sur l'ensemble du secteur.

14.3. Mauvaises fées

Les cartels colombiens, eux, veulent toujours plus de résultat et de bénéfices. Il faut dire aussi que maintenir un pacte de neutralité sur tout ce qui touche au quetzalcóatl, leur coûte psychologiquement.

Ils ont donc amorcé la commercialisation d'un troisième quetzalcóatl, qui leur permettra de s'accuser mutuellement, plus tard, de ne pas avoir respecté les accords commerciaux.

Le troisième quetz est constitué de chlorhydrate de cocaïne (vulgairement de la coke en poudre) mêlé à une plus petite quantité d'acide lysergique et sans ayahuasca génétiquement modifié.

Il se présente sous forme de poudre, jaune, rose ou bleu et se confond facilement avec certaines formes du sonic ou dérivé du shabu (comme c'est le cas du quetz).

À 200S le gramme, il est surtout vendu dans les milieux aisés. Il donne une sensation de puissance et d'hilarité accompagnée de petites hallucinations tendance je te brosse l'ego dans le sens du poil, surnommées ego-flash. Au bout de trente minutes, les effets de la coke s'estompent mais les petites hallucinations perdurent de une à quatre heures et, selon la personnalité de l'utilisateur, sont plus ou moins morbides. On les nomme, « mauvaises fées ». Elles conditionnent de nouvelles prises pour atténuer cette impression, jusqu'à surdose, confusion mentale ou mort du consommateur.

14.4. Animal Society

Lorsqu'un participant arrive dans une pyramide, un organisateur lui tend un masque d'animal. Il s'ensuit un petit cérémonial durant lequel le participant met le masque, puis est invité à se contempler ainsi dans un miroir plusieurs minutes. On lui tend alors la pilule de quetzalcóatl, puis on l'amène au sein de la fête et le pouvoir hypnotique de l'ayahuasca ne tarde pas à faire son effet.

Il est important de noter que même dans les crises paranoïdes les plus graves, le consommateur ne devient pas à l'image de l'animal qu'on lui a prêté, il se comporte comme l'image que son inconscient a de cet animal.



Revenu de sa transe, quelques tics passagers surviennent, quelques manies s'installent, sans même parler des flashs qui peuvent survenir longtemps après la prise du produit, et qui font revivre le trip.

Le consommateur régulier voit sa manière de ressentir les choses changer. Il évacue tous codes moraux dans son rapport à l'autre, au profit de ses pulsions. L'ice fait de son utilisateur un robot incapable d'éprouver la moindre empathie. Le quetzal lui, provoque des réactions que le consommateur n'est pas censé avoir en société. Par exemple se jeter sur la viande lors d'un dîner en ville ou alors rester complètement zen et apathique face à l'avocat de la partie adverse qui multiplie pourtant les vices de procédure pour gagner du temps.

Le quetzal modifie les codes sociaux et incite à la transgression des tabous. Il est hautement criminogène.

14.5. Quelques comportements

LES REPTILES :

Lézards – L'individu peut rester des jours entiers pratiquement sans bouger, à côté d'une piscine, sur la plage, chez lui... Il semble se détacher totalement de sa profession, se comporte toujours avec un grand calme qui impressionne souvent ses interlocuteurs. Le monde extérieur paraît ne plus trop l'intéresser. Il ne roule pas à quarante miles pour respecter les limitations de vitesse mais parce que ça favorise sa digestion. Il raffole d'ailleurs de toutes les spécialités asiatiques de Little China, du moment qu'elles sont à base d'insectes. On le confond souvent avec un consommateur d'ice. Mais le lézard se fiche de ses responsabilités professionnelles et du respect de sa hiérarchie. Si un événement vient menacer sa « survie », tel qu'un licenciement, un redressement fiscal ou une convocation au tribunal, il se met soudainement à s'activer. Il déploie alors des ressources mentales et physiques incroyables. Mais il ne va pas aller promettre à son patron qu'il va se remettre à travailler dur. Car il sait que ce n'est pas bon pour ses flux gastriques ou son bronzage. Il va plutôt contacter un gang susceptible de kidnapper la femme du gèneur.

Le lézard est aussi très préoccupé par sa peau qu'il adore faire tatouer ou modifier avec toutes les techniques de pointe du marché.

Serpents – Les serpents sont surtout intéressés par l'émotion qu'ils suscitent chez les autres. Ils adorent influencer leur petit monde, et consacreront tout leur temps à tenter de charmer un individu qui reste insensible à leurs attentions. Si les pulsions du serpent ne peuvent être assouvies grâce à sa beauté ou sa personnalité, il n'en est pas plus affecté que ça. Il reporte alors ses méthodes sur l'argent. Il devient alors obsédé par l'idée d'en avoir toujours plus, il fait beaucoup de cadeaux, achète tout le monde, du moment que ça lui procure un ascendant sur ses concitoyens. Si le serpent manque d'argent, il n'en fait pas un drame. Il se lance alors dans le trafic de drogue car ce dont il raffole, c'est d'avoir sa petite cour d'esclaves autour de lui.

Certains serpents sont fascinés par les scènes de strangulation dans les films et ils adorent se les repasser en boucle. Chez d'autres, ce sont les scènes d'injection de

drogues, et de manière générale tout ce qui touche au domaine du venimeux. Le serpent s'imaginerait en train d'injecter lui-même le produit à son concitoyen et ensuite va se coucher et fait de beaux rêves.

À côté de cette catégorie très « égocentrée » de serpents on en trouve une autre qui a plus hérité de l'aspect « chtonien » de son totem. C'est-à-dire tout ce qui touche à l'équilibre de la terre et du ciel, de l'harmonie générale du cosmos et des secrets contenus à ce propos dans les cultures de chaque peuple depuis la nuit des temps. Ces serpents restent attachés à l'influence qu'ils ont sur la personnalité des autres mais plus comme moyen d'arriver à leurs fins. Leurs grandes préoccupations sont les architectures bien faites, les prédictions des mouvements millénaristes et la survénance prochaine du Big One.

Comme les lézards, les serpents sont très soucieux de leur peau.

Alligators et autres crocodiliens – Très proche du lézard par son comportement extérieur apparemment zen, l'alligator a toutefois dans le regard une pointe soutenue d'attention et de mépris à l'égard de son interlocuteur. Comme tous les carnivores, il se demande si celui-ci ne pourrait pas remplacer la viande « légale » qu'il stocke constamment dans son nouveau congélateur high-tech.

Requins – Impitoyable et sans scrupule, le requin a un appétit de pouvoir illimité. Il est très actif dans les affaires et dans les rapports humains. C'est seulement quand ses ambitions politiques ou économiques sont frustrées qu'il commence à considérer le sang comme un exutoire potentiel.

Aigle – Pour l'aigle, ce n'est pas la mainmise sur la hiérarchie ou une communauté d'individus qui compte. Il est obsédé par l'idée d'avoir une vision totale et perfectible des choses. Il se trouve une quête politique ou idéologique qu'il poursuivra sans cesse. Il identifie ses « ennemis » puis se met en « chasse ». La traque de l'aigle sera peut-être une joute verbale, une opposition psychologique, une guerre commerciale contre un concurrent... Mais il est peu probable que l'aigle se transforme en karma killer. Ce qui est important ce n'est pas tant le résultat mais plutôt la chasse elle-même. L'aigle veut se battre avec majesté.

D'autres comportements animaux sont fréquemment rencontrés tels ceux du taureau, du vautour, du dingo, de la panthère... Il est à noter que pour un même animal deux individus peuvent avoir un comportement très différent ou alors totalement identique.

Le changement de la personnalité n'entraîne d'un point de vue technique aucune modification des caractéristiques, des compétences ou autre (pouvoir d'initiative, d'attitude etc.).

C'est l'âme qui est bouleversée !

14.6. La faune et ses maîtres

Les consommateurs de quetzalcoatl représentent un danger pour la société. Leur système de valeurs change, ils ne se préoccupent plus du tout de l'idée de réputation ou des



concepts de légalité, d'intérêt général ou de liberté d'autrui. Beaucoup glissent vers le crime. Pour autant, ils ne sont pas forcément impliqués dans le trafic de drogue ni ne deviennent des pantiens au service de leur dealer. Typiquement, les personnalités requins vont même souvent s'opposer aux organisateurs des pyramides qu'on reconnaît dans les soirées par leurs masques de quetzal ou de coati.

Comme il a été dit précédemment le cartel n'est pas en mesure de contrôler les conséquences des pyramides sur les soirées et en dehors d'elles.

Au-delà des trois membres fondateurs pour la Californie (Ochotora, Perez et Quiroz), le mythe Quetzalcóatl est un mouvement mystique dont les assises se trouvent en Colombie. Derrière le mythe du renouveau végétal, il y a évidemment la volonté d'unifier toutes les factions narcos qui n'ont cessé de s'entredéchirer depuis la fin des guerres colombiennes.



QUETZALCÓATL

Javier Palma Ochotora, du cartel de Cali, rencontre James Merkel, un généticien californien qui cherchait des fonds pour continuer ses recherches sur la recette shamanique de l'ayahuasca. C'était en 2011, en pleine guerre colombienne. Ochotora ne s'étonna donc pas que le Californien soit sous la protection d'une milice indienne menée par un vieux shaman. Cali finança ainsi les premières recherches sur la modification génétique de l'ayahuasca, qui donneront naissance à l'ayahuiline-base. Cette pâte de couleur rouge aux pouvoirs hypnotiques est une des matières premières entrant dans la composition du quetzalcóatl. L'ayahuasca modifié est cultivé puis recueilli pour fabriquer la pâte. Lors des premières cultures expérimentales, Ochotora ne s'étonna pas qu'à chaque phase de production opérée par le Californien, le vieux shaman intervienne et accomplisse des rites longs et complexes. Il considéra cela comme une lubie new age sans conséquence. Mais depuis lors tous les labos produisant de l'ayahuiline sont dirigés par des shamans et seuls eux semblent capables de mener la production à son terme.

En 2013 Ochotora s'aperçut que d'autres labos qui n'étaient pas sous la coupe de Cali s'étaient mis à produire de l'ayahuiline. Il pensa que le généticien l'avait doublé et le fit abattre. Mais bientôt un fait géostratégique s'imposa à lui. Tous ces labos étaient tenus par des guerilleros indiens menés par des shamans, et les cartels de Bogota, Cali et Medellin prirent l'habitude de payer la pâte et de financer les installations sans poser de question.

L'ayahuiline fascinait les cartels et ils essayèrent de nombreuses recettes, médecines, drogues de consommation et de combat durant la guerre de 2018 à 2024. C'est d'ailleurs ainsi que des mercenaires jamaïcains,

agissant pour le compte de Llanos, découvrirent l'ayahuiline et importèrent la plante chez eux. La DEA américaine note d'ailleurs que la production d'ayahuiline, de culture jamaïcaine que colombienne, est toujours aux mains d'autorités religieuses.

En 2022, Ochotora, de son côté, avait migré en Californie pour intensifier le trafic de cocaïne sur place.

Avant de partir, ses chimistes avaient mis au point les premières recettes de quetzalcóatl, sous la houlette des shamans, qu'il avait définitivement renoncé à chasser de ses rangs.

Et comme il savait que bientôt le quetzalcóatl serait aussi entre les mains de Bogota et Medellin, il prit les devants en contactant ses deux pires ennemis sur le territoire californien, Luis Perez de Bogota et Julian Quiroz de Medellin. Le plus étonnant c'est que les trois hommes réussirent à convaincre leurs organisations respectives de passer un accord autour du nouveau produit. Cet accord fut une des causes de l'arrêt de la guerre en 2024. Ochotora acquit la conviction que les shamans avaient réussi à arrêter le conflit en Colombie grâce au quetzalcóatl. Il comprit aussi qu'il se faisait manipuler depuis le jour où il avait rencontré James Merkel. Il soupçonna aussi l'Aztec Mafia de n'être qu'un des bras armés des mystiques qui truffent son organisation. Mais cela importe peu. Tant que les cartels continuent à dégager des bénéfices considérables et qu'ils décident de faire la guerre à qui ils veulent quand ils le veulent, Ochotora s'en moque.

Lorsqu'il revêt son masque durant les pyramides, peut-être que dans la transe, lui aussi, comme les autres danseurs, est sous le joug de quelques vieilles incantations magiques. Ce qu'il sait, en tout cas, c'est qu'il est le Quetzalcóatl, le dieu du renouveau de la végétation, le pouvoir des narcos incarné qui chaque jour renforce son empire.

15. Les drogues de masse

15.1. Une société au sourire déglingué

Le boue-bayou, le joker, le screen-freaking et l'ice sont des drogues tellement répandues qu'elles sont parfois confondues avec des produits de grande consommation par les services marketings et publicitaires des grosses sociétés. On trouve parmi les consommateurs de joker ou d'ice des nouveaux publics types dont on analyse la personnalité pour mettre en place des slogans ou approfondir des études de marché.

L'ice est prescrit massivement par les psy qui y voient un remède miracle contre tous les maux. Cela leur attache, de plus, une clientèle fidèle sans faire le moindre effort. Ce produit est d'ailleurs souvent controversé dans les milieux médicaux mais la puissance du lobby pharmaceutique lui assure encore de beaux jours.

La vente de boue-bayou se concentre à South Central, mais elle est massive.

Le screen-freaking et le joker se trouvent à tous les coins de rue, et même à Orange County, des gamins en vendent pour arrondir des fins de mois déjà grassouillettes.

Les adultes eux-mêmes sont plus bercés par les spots publicitaires et les sourires béats de leurs gamins défoncés au joker que par les spots des autorités ou les rapports de la DEA. Ils ont du mal à faire le rapport entre le produit qu'ils ont sous les yeux et de la drogue.

Les ménagères de Norwalk ou les nerds n'ont même plus conscience que le screen-freaking qu'ils achètent au coin de la rue est illégal.

La drogue, c'est très mal, ils le savent tous, et d'ailleurs ils disent non. Non, à toutes ces drogues dont on parle sur le câble dans des descentes chocs du LAPD : crack, dee'cee, quetz, marijuana, sonic... Non à ces néo-hippies, ces clochards, ces démocrates qui en consomment ! Et d'ailleurs il serait grand temps que le gouvernement déclare enfin une guerre contre la drogue !

La société californienne est remplie de gens éprouvant des handicaps maintenant connus et qui ne paraissent pas plus suspects que la timidité ou la croyance dans l'existence des E.T. :

- Absence de mémoire immédiate : screen-freaking

- Sourire figé et proéminent : joker (à 20 ans on se fait couler du silicone dans les joues, et on garde une expression tout aussi figée à vie)
- Absence de cerveau et de moyen de l'exprimer : boue-bayou
- Absence d'émotions ressenties à l'égard de ses enfants ou de ses proches : ice.

15.2. La reconquête de l'opinion publique

Les autorités sanitaires ont donc réagi. Elles ont annoncé que les douanes concentraient leur effort sur le screen-freaking et la DEA sur le joker. Là tout le monde n'a pas très bien compris de quoi il s'agissait. Concurrence illégale, c'est ça ? Bref des histoires de financiers et de magistrats.

La catastrophe a d'ailleurs été frôlée suite à cette annonce, lorsqu'une manifestation monstre a été organisée dans Downtown LA sous prétextes de revendications fiscales. Les narcos californiens ont réuni tous les syndicats qu'ils contrôlaient afin de faire passer le message.

En tête de cortège dix milles lycéens défoncés scandant des slogans faisant l'apologie non implicite du joker.

Les experts gouvernementaux se sont donc accordés sur un point : il faut d'abord reconquérir l'opinion publique avant de se lancer dans une campagne de sensibilisation.



Une table ronde a été organisée entre des représentants du département de la Santé, des douanes de la protection de la jeunesse et de la DEA.

Tous ces représentants ont établi un programme d'action baptisé « *Rescuing Kids* ». L'idée est d'inonder durant plusieurs semaines les téléspectateurs d'images de descentes du LAPD dans des entrepôts de joker ou des laboratoires de screen-freaking. Chaque descente sera accompagnée de reportages sur les ravages de ces drogues, puis une campagne de sensibilisation monstre démarra. Les téléspectateurs, voyant que les cargaisons appartiennent à des vrais gangsters, qui résistent au LAPD avec des vraies armes à feu, devraient changer d'optique. Au milieu de tout ça, le SWAT, très populaire, débarquera pour régler son compte à la racaille des rues de Los Angeles.

Les représentants se sont donnés un an pour mener à bien cette opération.

Le département de la Santé se charge de trouver les fonds et les médias nécessaires, la DEA s'occupe du joker et les douanes du screen-freaking.

Voilà à présent deux mois que le programme a été mis en place. Déjà, il piétine.

Les douanes comme la DEA craignent de ne jamais arriver à localiser assez de cargaisons ou d'entrepôts pour mettre en scène suffisamment d'interventions dans un laps de temps de trois semaines. Le réalisateur chargé de tourner les spots de sensibilisation est en conflit avec le producteur parce que les narcos colombiens l'ont corrompu.



15.3. Bryan Weymouth, porte-parole de la DEA

Il a été propulsé à ce poste par piston de papa, il y a deux ans. Bryan pense que la DEA est une bonne manière de débiter sa carrière politique. L'idée du programme vient de lui, simplement parce qu'il ne sait pas le temps qu'il faut aux agents de son service pour remonter une filière de joker ou de n'importe quoi d'autre. Il a court-circuité tout le monde en proposant ces séries d'interventions durant la table ronde avec le département de la Santé et de la Police. Les fonctionnaires gouvernementaux, peu enclins à se laisser impressionner par les réalités du terrain, ont immédiatement trouvé la proposition excellente. Le représentant des douanes était souffié. Mais comme il n'avait pas de contre-proposition à formuler, il a préféré s'écarter plutôt que de se mettre à dos tout le monde.

Revenu dans son service, Weymouth s'est fait passer un savon par sa hiérarchie. Mais ses capacités de persuasion l'ont blanchi. Son supérieur a même failli admettre dans un moment d'absence que ce plan était « *great* ». Cette expression, utilisée par Weymouth, renforce son aura de fils à papa dans le service, où déjà tout le monde le déteste.

C'est l'agent William Fergusson qui est chargé de localiser les filières de joker. Il est à la tête de quinze agents, nombre important ou totalement ridicule selon l'angle de vue sous lequel on se place.

Fergusson sent que s'il ne mène pas le plan à son terme, Weymouth va réussir à lui faire endosser toute la responsabilité. Le département de la Santé va en vouloir au patron de la DEA, qui va sauter et ne manquera pas dans sa chute d'entraîner Fergusson avec lui.

Fergusson lui-même n'est pas du genre à coopérer avec les autres services de police, qu'il considère souvent comme des idiots ou des bouchers. Mais pour le coup, il a changé d'optique et travail avec le CCS (douane) et le DARE (protection de la jeunesse).

Par contre la Narcotics Division, qui n'a pas été conviée à la table ronde et qui, de droit, trouve cette opération complètement absurde, n'a pas souhaité apporter son aide. Les agents de liaison gérant les UMA trouvent pour leur part que c'est de la boucherie pure et simple. Toutefois une teen-agent déjà infiltrée chez un gang distributeur de joker affilié au Dieciocho, a été mise à contribution. Ce sera sans doute la première victime de l'ambition de Weymouth.

La difficulté principale occasionnée par ce plan est qu'une filière se démantèle verticalement, du petit poisson aux gros requins. Là, il s'agit d'attaquer simultanément plusieurs filières trafiquant traditionnellement le joker (Medellin, Bogota, Cali, Dieciocho, Mara Salvatrucha, et dans une moindre mesure Russes et Crips). Le risque est d'y laisser beaucoup de cartouches en se fermant la possibilité de remonter aux échelons supérieurs (griller les couvertures, les contacts, les planques...)

Fergusson cherche des cops pour collaborer à son plan. En effet, leur domaine de compétences (faculté de se saisir de n'importe quelle affaire dans n'importe quel domaine d'activité criminelle) pourrait lui faire gagner un temps précieux. Il guette parmi eux des agents qui vont se distinguer sur telle ou telle affaire. Les cops en question seront alors contactés par le biais du capitaine Dawson du DARE et mis en relation avec Fergusson. Arriver à se mettre Dawson dans la poche permettrait d'apprendre les tenants et les aboutissants du programme et du conflit entre Weymouth et Fergusson... De quoi tirer partie de cette opportunité.

Dans l'improbable cas où le plan serait un succès, c'est la DEA qui emporterait tous les honneurs, laissant les cops sur le carreau. Mais en attendant, collaborer avec la DEA permettrait d'obtenir du matériel et des informations auxquels les cops n'ont pas forcément accès.

De plus, si les cops parviennent à se rendre indispensables auprès de Weymouth et de Fergusson, ils s'ouvrent bien des portes.



ANTHONY GAVRIRA

Latino de 23 ans, habitué des aller-retour en taule et du système des conditionnelles, une carrure à plier en deux un joueur de basket. Son gosse a attendu l'âge de 8 ans pour voir son père en liberté : bref un type comme des milliers d'autres, si ce n'est que la maman n'est pas

allée chercher un autre papa pour son gamin. Elle a attendu tout ce temps. À sa sortie, les choses n'ont pas été faciles. Mais le hood lui a trouvé une activité. Son hood, c'est le Dieciacho, une famille pour qui il nourrit une profonde loyauté, et c'est même pour la protéger qu'il a pris 8 ans. Sa nana va décrocher un diplôme. Ils vont peut-être même avoir de quoi s'arracher de LA. En attendant, il convoie du jolier des entrepôts à South Central. Des bonnes cargaisons. Si un flic le contrôle, il n'aura même pas besoin de le descendre. Avec son costume, son Box Carrier de la société Heinkel & Co et ses dix milles patchs camouflés dans le gélopack, tout devient très routinier. Et ça le fait bien marrer !

16. Red chasm

Le red chasm est la dénomination courante d'un stupéfiant nouvellement arrivé sur le marché et dérivé de la cocaïne.

Produit du mélange entre une cocaïne très pure et le dérivé synthétique d'une substance naturelle qui se trouve facilement dans certaines variétés de sauge, la salvinorine-A, le red chasm, provoque le plus couramment de profondes et surprenantes hallucinations, et donne à celui qui en prend la sensation de voir son esprit quitter son corps (les plus allumés des usagers parlent de voyage astral). Les Indiens d'Amérique centrale utilisaient la sauge pour la divination et les soins. La salvinorine n'est qu'une synthèse surpuissante d'éléments constitutifs de la sauge, et ses effets en sont décuplés.

Cette poudre de couleur rouge, d'une consistance rappelant celle de la farine, se prend en inhalation, comme de la coke classique, mais peut aussi être ingérée ou introduite dans le corps par voie intraveineuse. Ces deux dernières méthodes garantissent un trip plus long, mais peuvent entraîner la mort par overdose.

Le processus de fabrication du red chasm est assez contraignant. Coûteux et lent, il nécessite de la cocaïne extrêmement pure, de la salvinorine-A, que l'on obtient par synthèse moléculaire, quelques chimistes doués et des labos bien équipés.

Le problème de la salvinorine-A est qu'elle est extrêmement volatile et que le red chasm, perd ses effets hallucinogènes lorsqu'elle s'est évaporée pour ne garder que des effets hautement toxiques.

La transformation du red chasm doit donc avoir lieu peu de temps avant sa consommation, ce qui interdit la mise en place d'un trafic structuré, à moins de bâtir des labos très près des zones de revente.

Les effets du red chasm sont variables mais toujours importants. Cela commence par une accélération du rythme cardiaque, suivie d'importantes bouffées de chaleurs. Puis arrivent les premières hallucinations. Le sujet a la sensation de quitter son corps et de percevoir avec précision chaque élément physique qui l'entoure. Dans certains cas, la vitesse de réaction du sujet est décuplée, mais cette propriété ne fait pas pour autant du red chasm une drogue de combat. La déconnexion d'avec le monde réel, la réurgence

des éléments enfouis dans l'inconscient font de celui qui la prend un être complètement étranger au monde qui l'entoure. Dans certaines sectes, le red chasm est très recherché parce qu'il favorise les visions, la prescience et la conscience absolue du monde extérieur tout en permettant au consommateur de garder l'intégrité de son excitation physique (c'est du moins ce que racontent les gourous). En fonction des quantités ingérées, un trip peut durer de quatre à seize heures. Forcer sur les quantités peut conduire à la mort par arrêt cardiaque.

La fabrication du red chasm est un processus long, complexe et coûteux, ce qui explique le prix prohibitif d'une dose (environ 200\$ pour un trip de quatre heures). Pour produire du red chasm, il faut d'abord posséder une bonne quantité de cocaïne pure extra-fine, mais c'est encore le plus simple. Il faut ensuite synthétiser la salvinorine-A, avant de la mélanger à la coke. Ce mélange n'est pas aussi simple que la confection d'une pâte brisée et la moindre erreur de dosage ou de manipulation peut avoir des conséquences désastreuses.

En la fabrication du red chasm avec de la salvinorine-A, on obtient un produit qui n'a pas les effets hallucinogènes escomptés et ne reste qu'une variante de la coke, de couleur rouge, et surtout, beaucoup trop chère. En surdosant, on peut prolonger la durée entre la fabrication et la consommation, avec le risque d'une consommation trop précoce qui peut être dramatique. Entre la transformation et la consommation, il ne doit pas se passer plus d'une semaine, ensuite, la salvinorine commence à perdre ses propriétés, et il ne reste plus que des toxines, qui, ingérées au rythme d'une dose normale de red chasm, entraînent un arrêt cardiaque dans 75% des cas. On peut prolonger ce délai de quelques jours en stockant la drogue dans un milieu froid (-9° minimum).

Le red chasm est donc extrêmement difficile à mettre sur le marché, ce qui explique qu'aucune organisation ne s'y soit intéressée sérieusement, au grand dam des nombreux consommateurs qui en sont friands. Le premier qui arrivera à mettre en place une telle structure gagnera beaucoup d'argent.

La DEA et le LAPD sont au courant de ces contraintes et ne considèrent pas que le red chasm soit une menace pour la santé publique, tant qu'un chimiste n'aura pas trouvé le moyen d'en améliorer la composition. Aucun réseau structuré de revente et de fabrication n'existe, et seuls quelques allumés parviennent à s'en bricoler de petites quantités qu'ils préfèrent garder pour leur consommation personnelle.

(Pour une définition des caractéristiques techniques des drogues, reportez-vous à la page 131.)

Nom : red chasm

Provenance : Californie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : poudre rouge

Mode d'administration : injection, inhalation, ingestion

Prix : 200 à 500\$ le gramme

Public cible : populations aisées

Durée des effets : (7-8) heures

Effets : hallucinations agréables et visions mystiques.

+1 Perception, +1 Réflexes, +5 points de vie, Vif.



Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-froid (3)
Addiction : 2 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).
Contrecoup : -1 Perception, -1 Réflexes (permanent)
Overdose : 1

17. Les messies de l'hypnot-beat

17.1. Naissance d'un mouvement

Nozillas et Mumshoe 02 étaient deux ingénieurs du son parmi d'autres, manitous des bruits et camés jusqu'à l'os. Un jour qu'ils réparaient dans l'urgence une enceinte pour terminer une sous-traitance en postproduction, payer les traites et éviter qu'on leur coupe le courant et le reste, ils découvrirent les fabuleuses basses fréquences de l'H-Be et partirent pour des mondes meilleurs et colorés, vingt-quatre heures d'affilée. Ils y seraient sans doute restés si la compagnie d'électricité n'avait pas effectivement coupé le courant.

Nozillas et Mumshoe 02, réalisant alors leur découverte, partirent pour de nouvelles aventures. Les papes du sonic, de l'hypno-beat, de la mesmero music ou du *fabulous colored underworld* étaient nés.

17.2. DEA & business

Ils présentèrent leurs trouvailles lors d'une fête à la Rave Factory de Gardena, et immédiatement remportèrent les suffrages de centaines de fans. Ils bricolèrent des petits commutateurs permettant de reproduire les basses fréquences qu'ils distribuèrent aux DJ et ainsi de suite dans toute la Californie.

Autour de l'H-Be beaucoup de rumeurs circulent, de polémiques, simplement parce que la moitié des personnes y sont insensibles et ne comprennent donc pas l'engouement qu'il procure aux autres. Mais un certain nombre de personnes meurent aussi, d'autres restent perchés et d'autres deviennent simplement folles parce que personne ne les a prévenues de l'expérience qu'elles allaient vivre.

L'H-Be est à la fois controversé et adulé dans tous les mouvements musicaux. Les fans donc, viennent de tous les horizons, de tous les milieux de la fête pour se ranger derrière la bannière de Nozillas et Mumshoe 02. Des règlements de comptes apparaissent toutefois au sein du mouvement. Le pouvoir du DJ sur les danseurs devient absolu, car les effets durent tant qu'il ne coupe pas le son. Certains en abusent, d'autres cherchent à les en empêcher.

Le mouvement s'est développé très rapidement et les flics ne le connaissent presque pas. Ils peuvent très bien être assaillis par les sensations de l'H-Be dans une rave où ils étaient venus à la recherche d'un indic.

D'un point de vue légal, l'H-Be n'est pas encore considéré comme un stupefiant mais la DEA a fait une annonce

dans ce sens. Un certain nombre de DJ ont déclaré qu'ils allaient se lancer dans des actions d'envergure en guise de représailles. Par exemple, diffuser de l'H-Be dans les centres commerciaux, ce qui ne manquera pas de provoquer la plus grande psychose médiatique de la courte histoire de la république de Californie.

Quant à Nozillas et Mumshoe 02, se retrouver en cavale va leur coûter beaucoup de pognon. Ils vont donc se mettre à trafiquer avec la criminalité organisée ou créer leur propre gang.

17.3. Psy

Certaines rumeurs font état de capacités développées par l'écoute régulière du H-be. Les sujets supposés auraient l'intention de les utiliser pour faire comprendre aux autorités et aux médias que les H-Bers ne les aiment pas. Les basses fréquences ne provoquent normalement aucune dépendance physique. Ce qui ne semble pas valoir pour les personnes qui vivent ces modifications psychiques. Dans leur cas, la crise de manque est fréquente, elle se traduit par de violentes migraines, des crises d'hystérie, des actes de violence tournés vers soi-même.

SUPRA-COMPUTER :

Le sujet est devenu une masse en calcul mental. Il traduit l'ensemble de l'existence en équations, comprend quasiment instantanément le fonctionnement de toutes les machines, en reproduit les schémas pour les améliorer. Il travaille aussi sur le nom de Dieu qui lui révélera l'équation secrète qui régit la bourse. En général, il passe son temps à insulter les autres qui ne comprennent rien à ce qu'il raconte.

SENS :

Le sujet est la proie de visions généralement violentes et incontrôlables. Il serait bien incapable de dire à quoi sont liées ces visions.

MÉMOIRE :

Le sujet devient un vrai poète maudit. Il se rappelle, certes intégralement, le dictionnaire, l'annuaire ou le bilan comptable de son entreprise. Mais il se rappelle aussi tous les faits les plus insignifiants de l'existence sans que son esprit passe ces souvenirs à la moulinette de sa subjectivité. Du coup, il développe une perception aigüe des rapports humains, du moins de ses proches ou de ceux qui l'entourent.

ZEN :

Le sujet développe un self control absolu. Il perçoit l'existence clairement, sort de la ronde métaphysique du devenir humain, angoissé par la mort. Avec lui, tout devient clair.

En fin de compte, il se comporte comme un individu accroc à l'ice.

MAGNÉTISME :

Par accroissement des phéromones produites par le cerveau, le sujet dispose d'une espèce d'aura de charme, semblable à celle d'un gourou, qui fait que 35% des personnes

l'entourant physiquement fondent littéralement à chaque parole prononcée.

Bientôt le sujet ne supporte plus qu'on lui résiste ou qu'on ne se plie pas à ses quatre volontés. Il devient esclave de ses propres pulsions, poussant le ressentiment jusqu'à s'automutiler, se suicider ou démarrer une carrière de serial killer.

POISON :

Le cerveau est constamment en manque d'endorphines. Le sujet cherche des palliatifs avec tous les produits qui lui tombent sous la main. Il est capable d'ingurgiter des quantités disproportionnées avant de mourir d'overdose. Son cerveau stocke le produit, et il devient capable de déclencher intentionnellement des flash-back des effets de la drogue, tels que son organisme les ressentait au premier jour. Mais cette opération demande la consommation d'encre plus de drogue. Au bout de six mois, le « poison » n'a plus aucun neurone en état de marche.

PHYSIQUE :

Le sujet acquiert une coordination parfaite de ses mouvements. Il vit en harmonie avec son corps et son esprit, sauf que son esprit ne pense plus qu'à son corps.

D'après la DEA toutes ces rumeurs émanaient de Nozillas et Mumshoe 02 eux-mêmes pour assurer la publicité de leur produit. Toujours d'après les mêmes sources, Nozillas et Mumshoe 02 seraient en contact avec

un producteur de télé-novellas, à propos d'un feuilleton racontant les aventures de sept jeunes gens disposant de superpouvoirs.

Si par malheur toutes ces légendes s'avéraient être fondées, elles attireraient les hommes en noir du gouvernement et les mafias de tous poils, pour qui les « Psy » deviendraient un gibier de choix.

Dans le milieu même des H-Bers, on ne sait pas vraiment si tout ça est vrai, mais la paranoïa monte. Ils se sentent suivis par des membres du CISA et commencent déjà à se fractionner en cellules d'actions indépendantes, alors qu'ils ne sont pas encore passés dans la clandestinité.

12. Sonic gangster

12.1. PCP (phencyclidine ou poussière d'ange)

Le terme « sonic » est aussi utilisé pour une autre drogue, le mezc ou sound, qui n'a rien à voir avec le produit présenté ici.

Le sonic est un dérivé du PCP, plus puissant et aussi facile à fabriquer.

En période de pénurie, il reste toujours sur le marché un peu de PCP. Il se présente sous forme liquide, en poudre ou en comprimés et il s'absorbe par voie orale,





pulmonaire, intraveineuse ou par application locale sur des tissus humides (muqueuse nasale, rectale, vaginale). De fait, il est constamment confondu avec d'autres produits et son prix, 15 à 30\$ la dose, lui assure une certaine popularité. La DEA a dépensé beaucoup d'encre et de munitions à son propos.

Parmi les effets communément rencontrés, on peut citer : relaxation, perte de coordination motrice, modification de la perception de l'espace, isolement et mutisme. Si les doses augmentent, on cite un état cataleptique, stupeur, coma, convulsions, crise hypertensive et modification des rythmes cardiaque et respiratoire (évoluant vers la défaillance).

Bref à petite dose, il détend, à grosse dose, il « casse » complètement son utilisateur et provoque des hallucinations. Comme la kétamine, c'est un anesthésique puissant et le bad trip n'est jamais très loin.

À long terme, les séquelles sont irréversibles, il provoque des troubles de l'attention et des capacités organisationnelles. Schématiquement, les capacités intellectuelles du sujet régressent.

Il est aussi facteur d'irritabilité et de manifestations de violence dirigées vers soi ou vers sa femme, son gosse, ses voisins ou encore les pigs.

Les flics utilisent couramment l'argument « PCP » pour convaincre la compagne enceinte d'un gangster de témoigner contre lui.

Rapports médicaux à l'appui, ils citent : « Effets sur le nouveau-né : troubles neurologiques et comportementaux graves comme des pleurs inconsolables, une irritabilité intense, anomalies posturales, anomalies du tonus musculaire, tremblements, incapacité à coordonner des tâches motrices simples, problèmes sensitivo-sensoriels, microcéphalie. »

En échange de sa collaboration, il lui propose une cure de désintox et la participation à un programme de protection des témoins.

Le PCP détend et donne du courage avant d'aller faire une virée drive-by en territoire ennemi. Beaucoup de jeunes gangstas ont besoin du produit pour jouer les caïds. Du coup ils resteront toujours des minables, sur des coups pourris et ultra-violents, incapables de voir plus loin que le bout de leurs baskets.

18.2. Sonic

Dans la continuité du PCP, le sonic a hérité de toutes ses propriétés, à cela près que l'attention du sujet reste plus soutenue et que le bad trip à haute dose arrive moins vite. Comme son produit parent, il suffit d'un chimiste et des précurseurs chimiques adéquats (faciles à se procurer) pour en produire.

À en croire les dealers, le sonic c'est vraiment de la bombe.

Mais les faits sont là, l'impression qu'on assure sous sonic n'est que passagère. Les capacités intellectuelles du sujet sont encore réduites. Le voilà qui se plante au milieu de la vote, sans savoir s'il faut courir vers la voiture ou aider son brother qui vient de tomber sous les balles.

Statistiquement, la consommation de sonic chez les gangstas réduit leur taux de survie en cas d'échanges de coups de feu avec les forces de l'ordre.

Le profil des consommateurs est très divers. Beaucoup de junkies viennent s'approvisionner chez les Maravaderos de Baboon County pour aller le revendre aux quatre coins de LA. Ils font croire à leurs clients que c'est du quetz, du vénu ou encore de l'ice.

19. Apprivoiser le lapin

19.1. La chasse au lapin

Les principes actifs du lapin de Mars, ou néo, semblent avoir été découverts simultanément en Corée et en Californie. Mythe ou réalité, cette rumeur s'inscrit en tout cas parfaitement dans les croyances entourant les effets du produit. Parce que le lapin donne à son utilisateur une perception extrasensorielle du monde, décuplant la rapidité de ses mouvements, on lui prête couramment le don d'ubiquité. Cela ne va pas sans renforcer l'attrance qu'éprouvent les consommateurs potentiels à l'égard du lapin.

En outre, il est recherché aussi bien par ceux qui veulent bouger vite et par les karma killer ou les professionnels qui veulent tuer vite et beaucoup.

L'armée l'utilise aussi pour certains de ses commandos et c'est d'ailleurs un laboratoire de recherche militaire qui avait mis au point les premières expérimentations de lapin de Mars. Par la suite, ces travaux se sont volatilisés dans l'air et ont été repris par l'inventeur californien du lapin, Roméo W. McKenzie, (plus communément appelé Gros lapin par ses fans), à l'époque où il travaillait pour les yakusa.

Pour le DARE (protection de la jeunesse), Gros lapin est l'ennemi public numéro 1. La rapidité prodiguée par le produit attire les fans de jeux vidéo comme de science-fiction et cette drogue devient fatalement un fléau dans les collèges et les lycées. L'idée d'acquiescer les mêmes pouvoirs qu'un héros de fiction lève les inhibitions entourant la prise par injection du produit. Un nerd roi du dancefloor, c'est du jamais vu !

Evidemment, les réveils avec le néo sont douloureux. Les temps d'examen deviennent trop courts et bientôt le gamin n'est même plus capable d'aligner une addition à deux chiffres.

De son côté, Gros lapin, aidé par un mouvement millénariste, la DRA (Drugs Releasing Agency), s'est fait la malle avec sa trouvaillie. À l'époque il n'imaginait pas qu'un homologue coréen avait découvert les mêmes principes actifs de son côté. Depuis lors les yakusa, le DARE, le NADIV et la DEA recherchent activement Gros lapin. Les Japonais exportent depuis la Corée mais les productions clandestines de Gros lapin leur font de l'ombre. Sans lui, ils auraient le monopole du produit sur le continent. En effet, si le lapin de Mars est obtenu à partir d'un cocktail d'hallucinogènes et d'amphétamines, personne n'a encore été capable de reproduire le dosage exact faisant apparaître les principes actifs propres à cette drogue.

Soutenu par la DRA, Gros lapin travaille à présent sur de nouvelles molécules et a créé son propre gang, The Martian Rabbit Posse. Il s'agit d'une clique d'allumés de

tous horizons qui bien évidemment enfilent leurs costumes de lapin pour aller travailler (comme par exemple vendre de la drogue ou abattre un fonctionnaire du DARE ou du NADIV)... Autant dire tout de suite que leur taux de survie est très bas. De plus, les membres du gang consomment régulièrement du néo. Ils sont sans doute très efficaces dans une fusillade mais au bout de quinze à trente jours à ce régime, c'est l'overdose. À chaque prise, le corps s'accoutume et l'effet de rapidité est moindre. Les gangers ne supportent pas ça et augmentent la quantité absorbée jusqu'à en mourir. Ils crévent tous, les uns après les autres, mais la DRA les remplacent très rapidement. C'est sans doute lié au fait qu'elle encaisse 70 % des bénéfices réalisés sur les ventes de drogue.

19.2. DRA (Drug Releasing Agency)

Sous la couverture du mouvement millénariste qu'elle contrôle, Acid Earth, la DRA bénéficie d'une large clientèle. Acid Earth s'est fait adorer des néo-hippies en trempant dans les combines des autres tel le ETLM, construisant son bang géant destiné à enfumer le parlement, ou en organisant des raves dans le désert. Acid Earth, s'est donc d'abord fait connaître par le soutien logistique apporté aux activistes. Ensuite, elle a développé un discours pompé à droite et à gauche sur le Big One et sur la libération de l'esprit par les drogues. Son assise populaire faite, elle a élargi son activité. Une cellule d'activistes, une autre sectaire, une base de fans toujours renouvelables... Sur ce mouvement s'est greffé la DRA. Une organisation criminelle bien hiérarchisée qui recrute ses membres à leur sorte de prison. Ils sont soumis à une discipline très stricte, mais disposent de tous les plaisirs proposés par Acid Earth : sexe, drogue... un paradis artificiel bien conventionnel. AE fait la promo de la DRA sans savoir ce que c'est, une blague, un pied de nez à la DEA. Voilà que la DRA est considérée comme un mouvement hippy alors qu'il s'agit d'une bande de tueurs.

LARRY VAUGHAN

Sorti de prison en 2022 après avoir purgé une peine pour une escroquerie dont il n'était pas l'auteur. Larry, néo-hippy de la première heure, avait eu sa dose. Camé jusqu'aux yeux à 13 ans, prostitué à 15, systématiquement tabassé par les pigs, harcelé par les strups, se faisant manipuler par des truands minables, ayant subi tous les sévices du pénitencier... Après ça il était encore debout. Avec son sens de la dérision, Larry décida de se faire appeler John Wayne et de mettre en pratique tous les travers que l'existence lui avait appris. Comme beaucoup de taulards à leur sortie de prison, il se trouva une bande de néo-hippies à manipuler. Mais il les fit cravacher dur. Avec John Wayne, pas question d'être défoncé dès le petit dej' ! Acid Earth était né, de rien.

Huit ans plus tard son organisation dispose d'un complexe produisant du vénéus, de fans dans toute la Californie, de chimistes fous à son service, d'un réseau de petits soldats bien consciencieux, d'une bande de lapins psycho-

pathes et d'une série de clones kamikazes qui vendent de la came dans des happenings hard.

Et comment John Wayne a-t-il bien pu bâtir un tel empire ? En fait, rien de tout ça ne lui appartient. Comme à son habitude, il s'est fait manipuler.

20. Dancing with the Devil

20.1. Le plaisir

La devil's coke ou dee'cee, est la drogue préférée des Californiens. Elle s'adresse à tout le monde, même si pour le moment, elle ne fait des ravages que dans les couches supérieures de la société.

Une fois qu'un consommateur y a goûté, il ne jure plus que par ça. Ses effets sont une synthèse parfaite de drogues aussi bien végétales que synthétiques.

Contrairement au quetzalcóatl ou à l'ice, la personnalité de l'usager ne sera pas modifiée par la prise. Revenu dans son état normal, il sera capable d'éprouver des remords, de la culpabilité, ce qui ne l'empêchera pas de recommencer. Il laissera bébé dans l'eau chaude parce qu'il sera trop occupé par son trip. Le plaisir procuré par le produit est trop intense pour que d'autres considérations puissent venir troubler sa recherche et sa consommation et cela, dès, la première prise. En cas de manque, qui se traduit par une défaillance immunitaire du sujet et une dépression nerveuse, il tentera de trouver un palliatif dans les produits à sa portée.

Un couple va à une fête un samedi soir et goûte de la dee'cee. Il expérimente des impressions que même le sexe sous vénéus 08 ne pourra jamais lui procurer. Le dimanche, il se réveille frais et jovial. La journée se passe à merveille, mais en début de soirée une sensation étrange commence à envahir les deux sujets. C'est des engueulades, des pleurs et l'insomnie. Le lundi matin, chacun prend sa voiture pour aller travailler. Mais au lieu de ça, ils se retrouvent chez le drug dealer... et commencent la série noire. Ils voient les comptes en banque, les économies, ils revendent les actions et les voitures avant d'hypothéquer la maison. Au bout d'un an, s'ils ont survécu à leur consommation, ils tapinent à Skid Row, se finissent dans une crack-house ou se sont fait arrêter pour tentative d'escroquerie.

20.2. Distributeurs & fabricants

Les Bloods sont l'unique distributeur du produit, et parmi eux, plus particulièrement les Bloodseekers Pirus. Avec la dee'cee, il semble qu'ils aient décidé de prendre leur revanche sur les blancs. Ils se créent des réseaux dans les milieux branchés de la bonne société, se déplacent à domicile pour livrer la dope, ou vendent dans des appartements loués dans Downtown LA, Van Nuys, Santa Monica...

Mais ils ne sont pas les seuls à tremper dans ce trafic. L'inventeur de cette drogue est Alexander Bensley, chimiste californien des années 1960 qui a survécu jusqu'à présent



grâce à ses cures de jouvence répétées aux hormones de porc et de méduses. Tout le monde le croit mort dans l'incendie de sa maison en 2010, survenue lors d'une perquisition de la DEA.

En fait, il a été récupéré par un clan yakusa de LA.

Bensley, a inventé plus de trois cents molécules « miracle » dont le 2CB, plus connu sous sa version ultime, le vénus 08.

La particularité de sa nouvelle molécule est qu'elle ravage les défenses immunitaires du sujet à moyen terme. Dans le temps, le jeune Bensley, découvrant une propriété aussi effroyable, aurait tout de suite stoppé ses recherches sur le produit. Mais son esprit dégingué par ses propres molécules, l'influence que les yakusa exercent sur lui et sa préoccupation principale qui est de se faire masser par les geishas, font qu'il s'en contrefout totalement. De toute manière Bensley vit coupé du monde et il ignore ce qui se passe dehors.

Dans la commercialisation de la dee'cee, les yakusa désiraient garder le contrôle de la fabrication sans s'impliquer dans sa distribution. La raison est en simple : les clans yakusa qui trafiquent le lapin de Mars en provenance de Corée vendent en gros et à tous les distributeurs qui se présentent. Cette technique ne peut être totalement discrète, ce que l'oyabun n'apprécie pas toujours. Le clan qui séquestre Bensley désirait donc dégager de gros bénéfices tout en passant pour l'enfant modèle.

Les yakusa ont installé leur laboratoire dans les locaux de la Chemical Californian Corporation, basée à South LA. Son activité concerne la production, la fourniture et l'import de produits chimiques. Cette société a été rachetée aux Old Ones par une maison mère implantée au Japon, Okusi Corporation, et son dirigeant, Monsieur Itao Soko-Zhane est japonais. Quant au personnel californien, il ignore qu'une partie des locaux et des produits sont uniquement dédiés à la production de dee'cee.

Une fois ces installations prêtes, les yakusa ont cherché un distributeur prêt à investir massivement dans le produit. Ils ont rencontré un entrepreneur koweïtien curieusement en contact avec les Bloods. Celui-ci a accepté, avant tout achat de cargaisons de dee'cee, de rembourser 50 % des investissements nécessaires à l'installation des laboratoires.

Cette opération a donc permis aux Bloods de se lancer dans la distribution sans avoir la mise nécessaire à la base pour obtenir le marché des yakusa.

La logistique yakusa est très stricte. Les cargaisons de dee'cee sont convoyées par tunnel dans un entrepôt situé à trois cents mètres du laboratoire dans une zone où pullulent des dizaines d'autres usines et entrepôts.

Les Bloods viennent payer et chercher la dope dans cet endroit. Ils ignorent eux-mêmes, la présence du montage qui relie le tunnel à l'entrepôt. Il n'est d'ailleurs pas sûr que la DEA le trouverait si elle perquisitionnait. Les Bloods convoient avec de multiples précautions la came à bords de petits camions frappés du logo d'une société bidon. Leur destination finale est les Watts Towers, véritable entrepôt de dee'cee pour les Bloods, et à partir duquel ils vont inonder toute la Californie.

Les Bloodseekers eux-mêmes divisent le trafic en cellules. Une est chargée uniquement du transport vers

Watts, une autre de la ventilation en vue de la vente au détail, une de la vente elle-même. Entre les cellules, les rapports sont quasiment inexistantes, et elles ont toutes pour instruction de varier leurs méthodes de vente et de transport le plus souvent possible, de manière à diminuer les risques de « planques » de la DEA. Si elles ont le moindre soupçon, les cellules ont pour ordre d'abandonner les cargaisons et de faire disparaître la moindre preuve, même si elle paraît la plus infime : destruction des camions, des entrepôts, des témoins, etc. Dans des cas extrêmes, il n'est pas impossible qu'un bloodseeker se donne la mort en cas de doute si cela peut empêcher que sa cellule soit démantelée. Mais, par ailleurs, il est peu probable qu'il parle même sous la torture ou sous drogues.

De toute cette organisation, il résulte que la DEA, le LAPD et le CPS n'ont qu'une certitude à propos de la dee'cee : les Bloods en vendent.



20.3. Lame de fonds

Hassan Shati fait le lien entre certains réseaux islamistes du Moyen-Orient et les autorités religieuses Bloods. Il finance en partie leur lutte et c'est tout ce que les gangers lui demandent. Le fait qu'il récupère une partie des bénéfices issus de la vente de dope lui donne une couverture de banquier de nature à atténuer les soupçons des Bloods. Ce ne sont pas des idiots. Ils auraient du mal à avaler le coup du mecène désintéressé.

L'entrepreneur fait partie d'une cellule de la CIA qui, avec d'autres, ont pour mission de déstabiliser le régime politique de Californie. Évidemment lancée dans ce genre de programme, la CIA ne fait pas dans la dentelle : guérillas urbaines, trafic de drogues, assassinats politiques...

Pour l'agence rien n'est trop gros du moment que personne ne peut réunir des preuves formelles de sa participation à ce genre d'activités.

En ce qui concerne le dee'cee, le trafic n'a évidemment pas été monté de toutes pièces par l'agence. Certes, elle avait laissé filer Bensley en 2010, pensant pouvoir éventuellement le manipuler par la suite. Elle sait pertinemment où il se trouve actuellement.

Mais l'accord passé avec les yakusa résulte d'une opportunité et non d'un plan préétabli. À ce moment-là, elle cherchait à s'impliquer dans le trafic de drogue et la cellule de Hassan Shati était déjà en contact avec les Bloods. Les Japonais cherchaient un distributeur, la CIA un fabricant.

Actuellement plusieurs cellules de la CIA, simultanément présentes en Californie et au Moyen-Orient, exploitent le filon islamiste armé. À l'image du trafic Bloods, les cellules sont extrêmement cloisonnées les unes vis-à-vis des autres. Il n'est pas impossible qu'elles agissent ponctuellement sur des plans d'action contradictoires voire qu'elles se neutralisent accidentellement. Les yakusa, eux, ont compris à qui ils avaient à faire. S'ils peuvent réunir suffisamment de preuves sans pour autant compromettre leur trafic, ils n'hésiteront pas à faire chanter la CIA sur leurs activités en Californie.





HASSAN SHATI

Pour préserver sa couverture, il vit et dort comme un riche homme d'affaires. Une belle villa, des belles voitures, des sorties extravagantes... Il n'hésite pas à s'afficher médiatiquement, car c'est aussi une manière pour lui d'attirer l'attention des hautes sphères dans lesquelles il cherche à prendre pied. Dernièrement, il a aussi été vu avec Ana Lisa Prisco, dont il connaît l'appartenance au cartel de Bogota. La présence de Prisco sur le territoire l'intrigue, il sent que le cartel est en train de préparer quelque chose. Or la mentalité des chefs de Bogota lui convient parfaitement. C'est un cartel qui n'hésite pas à utiliser des méthodes très directes.

Ce à quoi rêve parfois Hassan dans sa piscine, c'est à une guerre ouverte déclenchée par Bogota contre le gouvernement de Californie. Des exécutions publiques de journalistes, de magistrats, des événements qui ternissent l'image médiatique d'un pays et ses relations internationales. Une bonne manière aussi de donner un argument aux États-Unis pour intervenir sur le territoire. Le cas échoué.



LE CHOIX DES ARMES

Les triades s'apprêtent à importer des cargaisons en Californie. Le Triangle doré a en effet commencé la

production depuis peu.

L'optique est de vendre les cargaisons dès leur arrivée à d'autres organisations qui se chargeront de distribuer en gros.

Ainsi les triades espèrent ne pas attirer l'attention des yakusa sur elles mais plutôt sur leurs clients.

Dans un premier temps, c'est exactement ce qui va se passer, les yakusa vont rapidement repérer que le Mara Salvatrucha vend des quantités astronomiques d'un produit dont ils pensaient avoir le monopole. Au lieu de provoquer une guerre, ils vont tenter de manipuler le LAPD. Pour cela, ils vont utiliser un fonctionnaire du département de la justice qu'ils tiennent par le chantage. Ce col blanc va laisser filtrer des informations aux huiles du LAPD et les cops vont se retrouver avec un dossier en or massif entre les mains pour remonter la filière. Or c'est justement là où les cops devraient se rendre compte que ça ne colle pas. Simplement parce que cette affaire est trop belle pour être vraie ! C'est comme sous on ! Est-ce qu'ils ne sont pas en train de rendre un grand service à un autre réseau ? Mais s'ils doutent, leur suspicion va se reporter sur leur supérieur hiérarchique direct et la paranoïa va monter... Le mieux reste encore de faire comme la DEA ou la NADIV, refourquer le dossier à un autre service, comme si c'était un cadeau et exiger le renvoi descendant...

21. Les nouveaux dieux de la fiesta

Oni rose : le sujet est content. Il danse

Oni jaune : le sujet rêve qu'il danse.

Oni violet : le sujet sait qu'il danse.

Oni bleu : le sujet ne danse plus. Il observe les vidéos qui passent sur les écrans plasma et devine des choses qui n'existent pas derrière les images.

Oni rouge : le sujet daaaaaanse !

Multi-oni : le sujet est perdu dans des gammes de couleurs kaléidoscopiques.

Les onis sont très largement consommés dans tous les clubs et soirées californiennes. Tant et si bien que quand il n'y a pas d'oni dans une soirée on préfère rentrer se coucher.

Les yakusa l'ont commercialisé dès 2020, c'est une drogue qui leur assure de grands bénéfices. Elle a largement supplanté la MDMA, le 2 CB et le LSD.

Les laboratoires de production sont installés à l'intérieur de grandes sociétés chimiques ou pharmaceutiques californiennes, appartenant à des gens totalement respectables qui vivent à Beverly Hill. De ce fait, les précurseurs chimiques importés pour fabriquer le produit n'éveillent pas les soupçons de la DEA. La pilule d'oni, quant à elle, coûte de 60 à 80\$.

Les agents du LAPD auraient de bonnes raisons de haïr ce produit. À saisir des cargaisons, ils passent pour les derniers des beaux qui dans la vie ne savent pas se détendre autrement qu'en matraquant leurs concitoyens.

22. Voodoo dance

22.1. Duarte

Dérivé du crack, il a fait son apparition peu avant l'indépendance de la Californie et les autorités ne savent quasiment rien à son sujet.

Il y a encore six mois, l'usage de cette drogue à LA était encore anecdotique, et les visions religieuses rapportées par les consommateurs perçues comme de la pure légende urbaine.

Les analyses effectuées montrent la présence d'acide lysérogue dans le voodoo dance.

Mélange d'acide et de crack, le voodoo dance serait donc au crack ce que le quetz est à la cocaïne. Toutefois pour l'instant, aucun lien n'a été établi entre les cartels colombiens et le voodoo dance.

Pour les autorités, l'usage du voodoo est actuellement confiné à 'tit Port au Prince, le ghetto haïtien de Duarte, et reste marginal. Mais la police ne met jamais les pieds là-bas et ignore tout de ce qui s'y passe. La personne la mieux placée pour tirer la sonnette d'alarme serait Toussaint Lacelle, le parrain des macoutes de 'tit Port au Prince, mais il a plus pour habitude de laver le linge sale en famille.

Il reste le docteur Johanna Lenox, qui travaille aux urgences de City of Hope. Pour l'année 2029, l'hôpital a observé une recrudescence d'admissions à la suite de prises de voodoo ou occasionnées par cette drogue. Le docteur Lenox a commencé à réunir un dossier conséquent sur la consommation de voodoo, les cas de schizophrénie fréquents à courts termes et les stigmates caractéristiques des consommateurs, provoqués par une réaction allergique.

Elle a tenté de convaincre les autorités sanitaires de l'urgence de la situation, soutenue pour des raisons d'image médiatique par les cadres administratifs de City of Hope. Ses dossiers ont donc fait l'objet de rapports qui ont attiré au LAPD et au COPS. Mais la consommation ne touchant que le ghetto de Duarte, elle n'a pas ému outre mesure les hauts fonctionnaires.

Par ailleurs le docteur Robert Braly, travaillant aux urgences de l'hôpital a lui aussi rédigé une série de rapports sur la question. Il minimise les effets du voodoo sur les patients examinés par rapport aux maladies dont ils sont atteints et qui sont fréquentes dans le ghetto.

Il reste que, d'après les rapports de Lenox et l'accroissement exponentiel des admissions aux urgences, la consommation progresserait de manière considérable depuis 2029.



LE DOCTEUR JOHANNA LENOX

Sous l'apparence d'une jeune Californienne dynamique et perspicace, attentive aux autres, il s'agit en fait d'une idéaliste de la pire espèce. Elle consacre tout son temps libre à l'étude du voodoo et notamment aux hallucinations à thème religieux qu'il provoque. Une fois que son action lui aura valu une nomination à un poste hiérarchique supérieur, elle se désintéressera des populations consommatrices, estimant avoir rempli sa tâche. Elle espère que ses travaux sur les hallucinations toutes particulières de ce produit lui permettront d'intégrer le département de la recherche de City of Hope.

LE DOCTEUR ROBERT BRALY

Jeune Californien cynique et désagréable, il ne cherche même pas à maquiller son ambition derrière une éthique professionnelle. Lenox est mieux placée que lui pour une nomination, et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour inverser la tendance.

traitements chimiques dont ils sont l'objet ont permis d'obtenir des témoignages confus sur l'effet des prises, que le docteur recoupe dès qu'elle le peut avec ceux des consommateurs admis aux urgences.

À son sens, une des substances contenues dans la drogue provoquerait des réminiscences de la petite enfance chez le consommateur. Elle n'arrive pas à expliquer la violence et la persistance des visions. Elle n'hésitera pas longtemps à tester le produit sur son propre organisme.

Par ailleurs, elle a réussi à établir une relation de confiance avec un des trois patients, le jeune Anthony Bowley. Il fait de fréquentes associations d'idées entre le football américain, le sang de Jéhovah et la Vierge, mais il est encore capable de nommer son dealer. Il s'agit d'un membre des Guédés, un des jeunes gangs des rues de 'tit Port au Prince.



22.3. Dans le ghetto

À proximité des points de vente, les habitants restent barricadés chez eux. Des individus errent, les yeux totalement vides. Certains ont les vêtements tachés de sang et des plaies sur les mains. Ils hurlent des choses compréhensibles par eux seuls. Ils sont figés dans des attitudes de suppliciés ou pleurent prostrés sur eux-mêmes. Beaucoup s'en prennent aux portes et aux fenêtres qu'ils cherchent à défoncer de leurs poings. Lorsqu'ils réalisent la présence d'une autre personne, le plus souvent, ils fuient apeurés ou tentent de la tuer.

Les habitants s'organisent. Ils n'hésitent plus à tirer à vue, même sur un voisin connu. Ils font appel aux macoutes. Ceux-là viennent et surveillent. Ils escortent les familles, cherchent à interdire l'accès à certains endroits trop dangereux. Toussaint Lacelle, lui-même, vient prononcer des incantations magiques. Mais ça ne chasse pas les dealers. Des règlements de comptes guettent. D'abord les Guédés, puis les Haïtien Duarte Crips se sont mis à vendre du voodoo. Chacun fait la guerre à l'autre pour avoir le monopole. Les macoutes se mêlent à la danse et les bains de sang se multiplient dans le ghetto et à l'extérieur. Les flics essaient d'intervenir, on les prend pour cible.

Au début les doses sont distribuées gratuitement. Deux jours plus tard les consommateurs affluent. Ils ne pensent qu'à une chose : le voodoo. La dose avoisine les 20\$. Mais son effet dure beaucoup plus longtemps que le crack. À cours d'argent, ils vont faire un ou deux coups à Duarte.

Les habitants pensent à un mauvais sort, ils s'en remettent à Toussaint dont l'autorité n'en est que renforcée. L'attitude si étrange des junkies obnubile les esprits. La guerre entre les gangs passe au second plan.

Le cas échéant, les macoutes faciliteront l'accès du ghetto aux cops. Car ils sont légèrement dépassés par les événements et ne refuseraient pas de voir un ou deux lieux de vente être fermés.

Mais évidemment une telle collaboration va coûter cher. Les macoutes exigent l'abandon des poursuites contre l'un des leurs dans une affaire de séquestration, torture et viol. Vu la gravité des faits et dans le cas où les cops arriveraient à convaincre le procureur d'abandonner les poursuites, ils



22.2. Les travaux de Lenox

Trois consommateurs devenus schizophrènes sont intéressés au département psychiatrique de City of Hope. Les

ont intérêt à ramener autre chose qu'un dealer de quartier. Sinon ça va saigner ! Les promotions, les stages, tout ça c'est terminé.

22.4. À l'angle de Roosevelt St et de Temple St

Le poste de police est en ébullition. Chaque jour les appels et les plaintes augmentent et les citoyens sont furieux. Les indics tiennent des discours totalement incohérents. Les flics arrêtent des fous furieux qui saccagent les locaux et agressent les autres détenus provisoires. Devant un tribunal, ils ne sont plus assez sains d'esprit pour être reconnus responsables de leurs actes.

Après les habitants de Duarte, c'est le procureur qui commence à son tour à faire monter la pression. Les agents se sentent assiégés par les junkies comme par le reste de la population, et les bavures guettent. Pourtant ce n'est rien comparé à la situation dans le ghetto, dans la zone ravagée par le voodoo.

22.5. Une commercialisation réussie

Le voodoo est sorti des labos de Jamaïque en 2025. Il est obtenu à partir des cargaisons de crack, coupées à un mélange d'acide lysergique et d'ayahiline.

Ce sont des mercenaires jamaïcains revenant des guerres d'Amérique latine qui ont ramené la plante.

Les posses jamaïcains se sont alors inspirés du quetzalcóatl découvert par les Cartels.

Ils cherchaient un équivalent à ce produit pour le marché du crack. Ils espèrent ainsi fidéliser rapidement la clientèle de leurs concurrents en Amérique du Nord.

Les principales appréhensions concernent la violence et la nocivité du produit qui peuvent faire peur aux usagers potentiels. Les Jamaïcains comptent sur l'aura religieuse entourant le voodoo pour vaincre les réticences. Les ventes dans 'tit Port-au-Prince constituent des expérimentations confiées aux posses californiennes. D'autres cargaisons ont aussi été testées ici et là à Los Angeles depuis 2026.

Les résultats sont satisfaisants. À présent d'autres cargaisons affluent vers la mégapole.

22.6. Voodoo Angeles

Vu les ravages occasionnés par le voodoo, les posses savent qu'ils n'ont pas intérêt à dealer sur les territoires qu'ils contrôlent. C'est les gangs de Kingston qui décident à quel posse ils attribuent les cargaisons, ce qui leur assure un meilleur contrôle des distributeurs californiens. Les premiers arrivages à destination de Duarte ont été attribués au PK9. Mais à présent le KBC (Kingston Bad Colonel) et les Thunders rentrent aussi dans le business. Les trois posses vont être obligés de s'accorder pour ne pas piétiner leurs plates-bandes respectives. La perspective des bénéfices à venir fait oublier les anciennes querelles. Les gangs jamaïcains de Californie vont à nouveau être unis.

Les Thunders espèrent s'imposer dans l'export vers les États américains frontaliers et le KBC veut dégager des bénéfices massifs par la vente au détail. Cette expérience risque de s'avérer d'une extrême violence. En dehors de leur propre zone de contrôle, les lieux possibles de vente, avec une population importante de consommateurs de crack, se situent chez les Crips, le Dieciocho ou le Mara Salvatrucha. Le KBC sélectionne les coins un peu délaissés, en périphérie de deux territoires, là où la pression des autres gangs est moins forte. Le KBC se cherche un parc, une place, un squatt miteux ou se contente de passer en voiture. Ils distribuent le voodoo gratuitement, un plein sac. À tout le quartier. Trois jours plus tard, ils reviennent. Ils font circuler la rumeur : il y a du voodoo, en quantité. Ce coup-ci c'est 20\$ la dose, et tout le monde paie cash. Les usagers commencent à débloquer et ravagent le quartier. Les autres gangs rappiquent et voient leurs clients en pleine transe. Ils se mettent à la recherche du dealer. Les Jamaïcains se retranchent dans un immeuble. Les fusillades s'enchaînent et les ventes continuent. Les junkies, au milieu de tout ça, totalement incontrôlables, sont pris pour cibles. Un cauchemar éveillé pour le COPS.

Les Thunders, eux, sont des vrais drug dealers. Ils arpentent la ville, les bars, les sounds systems, vendent dans des appartements discrets, en gros ou au détail. Dans leurs catalogues, ils ont quasiment toutes les sortes de drogues qui circulent à LA. À chaque client qui achète, ils donnent un ou plusieurs échantillons gratuits de voodoo. Ce système de commercialisation est plus long mais touche plus de couches sociales. Le produit ne s'appelle plus du voodoo mais de l'exorciste. Ce n'est plus du crack mais un dérivé fumable du LSD. Pour l'acheteur il serait facile de faire le lien avec les histoires qui circulent sur le voodoo. Mais voilà, une aura de vérité entoure le dealer. Douter de sa parole, c'est reconnaître qu'il vend de la merde. S'il dit que c'est de l'exorciste, c'est de l'exorciste. Pas du voodoo !

22.7. Situation de crise

Les consommateurs sous voodoo sont ailleurs. Ils n'identifient plus le monde tel qu'il est. Un fast food devient par exemple un gros morceau de gélatine hargneux se contorsionnant à l'infini. Une avenue avec un flot continu de voiture, un arc-en-ciel colérique aux bourdonnements insupportables. Quant aux personnes entourant le drogué, soit elles n'existent pas, soit elles sont des créatures cauchemardesques, divines ou symbolisant des épisodes bibliques ou des moments de l'enfance du sujet. En montée, il n'est pas en mesure de comprendre ce qu'on lui dit ni d'obtempérer aux ordres des agents du LAPD. Une sirène de spitfire devient un cri monstrueux provoquant des accès de violence. Si le drogué ne comprend plus les mots, il est toutefois réceptif aux tons de voix. Atténuer une crise peut se résumer à : 6+ / Charme (2).

Mais ça ne marchera pas forcément si l'individu est déjà en train de commettre un acte violent (défoncer une porte, étrangler quelqu'un...).

Par ailleurs, comprendre l'attitude à avoir face à un tel comportement lorsqu'on y est confronté pour la première fois peut se résumer à : Psychologie / Perception (3).



22.8. Politique marketing

Quand les premières arrivées massives de voodoo vont frapper LA, les flics ignoreront comment se comporter vis-à-vis des consommateurs. Totalement dépassés par les événements, ils vont multiplier violences et bavures. Les consommateurs, durant la prise, sont insensibles à la douleur, ils encaissent plusieurs balles avant de s'effondrer. Ce type de scène est psychologiquement très déstabilisant pour n'importe quel témoin. Les flics, déjà maniaques de la gâchette, se transforment rapidement en bouchers. Ils ne trouvent plus d'autres moyens de sortir de ces situations que d'abattre tous les junkies se trouvant dans la zone. Les descentes du CRASH ou du SWAT n'arrangent en rien cette situation.

Si ce type d'interventions sanglantes se généralise sans que personne ne trouve de solution alternative, les ravages du voodoo passeront à l'arrière plan. Médialement, ce que les gens retiendront c'est le nombre de morts à chaque intervention du LAPD et les victimes des balles perdues. Alors les posses auront réussi une commercialisation touchant très largement toutes les couches de la population. Si quelqu'un arrive à limiter la casse, les gens retiendront la mauvaise image du produit. La demande sera plus restreinte. Elle concernera surtout les populations déjà habituées aux crack-houses. Les posses dégageront moins de bénéfices. Ils n'auront pas de quoi corrompre les membres des gangs concurrents sur le marché du crack. Ils ne pourront pas renouveler leur stock de jeunes recrues prêtes à tenir le quartier face au CRASH. Tôt ou tard les Crips ou le Dieciocho leur tomberont dessus pour leur mettre une branlée historique.

22.9. La mise en place d'une procédure

Concrètement, il y a des choses à tirer d'une expérience sur le terrain ou des travaux de Lenox. Les cops vont devoir expérimenter et improviser. De plus, si eux obtiennent des résultats, ils ne pourront être présents sur le terrain à chaque « voodoo zone ». Ils vont devoir convaincre leur hiérarchie que leur méthode est la bonne et qu'il faut sensibiliser et former les services de police pour lutter contre le voodoo.

22.10. Voodoo zone

Voilà quelques 10-18 spécifiques au voodoo. Éparpillés au sein de scénarios sans rapport avec ce produit, ils présentent une continuité entre eux qui peut aboutir à la mise en place de la procédure adéquate au traitement de la « crise voodoo ». Quand on parle de « cargaisons massives », il ne faut pas voir les ventes et les événements liés au voodoo comme se concentrant sur quelques jours ou semaines. Il faut raisonner en mois de jeu. La situation du ghetto de Duarte n'est pas devenue ce qu'elle est du jour au lendemain, elle a été en s'aggravant depuis 2026. De ce fait, il est conseillé d'alterner le 10-18 voodoo avec d'autres 10-18, plutôt que de les enchaîner systématiquement.

Si les cops ont déjà été confrontés au voodoo avant l'utilisation de ces pages, un mini événement introduisant ces 10-18 peut être envisagé : les rapports de Lenox viennent d'arriver au LAPD. Une petite visite rendue à City of Hope permettra d'obtenir quelques informations et éventuellement de se lancer sur la piste de Duarte.

Par ailleurs les Jamaïcains n'aiment pas qu'on foure son nez dans leurs affaires. Si l'existence des travaux de Lenox ou d'une action des cops parvenait jusqu'à eux par la voie médiatique ou judiciaire, ils pourraient se fâcher.

Enfin, les effets de la drogue décrits ici concernent des cargaisons particulièrement pures à haute teneur en ayahiline. On peut très bien imaginer des effets moins importants.

23. 10-18

FLOWER ST, un PHYPHÈTE SANS PUBLIC

Heure de grande affluence. Un néon publicitaire géant au-dessus de la voie : « Achetez Real Coca ! » Un type crashé s'est hissé au-dessus. Tourné vers le ciel, il débâtlère en flot continu des messages prophétiques.

Accroche : la foule en contrebas s'est arrêtée un moment pour se payer sa tête. Les pompiers veulent intervenir avec une plate-forme mécanique pour le descendre de là. Évidemment l'individu ne répond pas aux injonctions du LAPD. La situation semble absurde et bloquée. Le haut-parleur de la police et l'animosité des automobilistes à l'égard de l'individu semblent provoquer chez lui une grande agitation.

Dénouement : les cops doivent arriver à convaincre l'agent du LAPD d'arrêter de faire usage de son haut-parleur. Ils doivent aussi arriver à calmer la foule, « circulez... ». Si ces conditions ne sont pas réunies, l'individu continue à s'agiter frénétiquement. Dans ce cas, lorsque le pompier monte, l'individu se débat et les deux chutent, au milieu de la circulation.

Dans le cas inverse le pompier arrive à le descendre. L'individu semble complètement effrayé. Mais les manières brutales de l'agent du LAPD, lui-même passablement énervé par l'attitude de la foule, crispent l'individu. Il devient violent et il n'est définitivement maîtrisé qu'avec une injection de calmant faite par un pompier.

BLOODY MARY

Un appel du central prévient les cops qu'une femme déambule dans la rue couverte de sang.

Arrivés sur place, un commerçant leur désigne au carrefour la personne en question.

Accroche : elle tient un couteau commando dans une main et semble perdue dans un monologue incompréhensible. Elle titube et lorsqu'une personne passe trop près d'elle, elle fait des mouvements dans le vide avec la lame.

Dénouement : elle n'entend absolument pas ce qu'on dit et attaque si on hurle.

La maîtriser s'avère difficile. Elle devient totalement hystérique, et elle essaye de planter les personnes à proximité d'elle. Ensuite il faut encore la traîner au central et la mettre en cellule. Opération durant laquelle elle fait preuve

d'une grande violence. Le toubib a le plus grand mal à l'examiner. Ce petit jeu dure des heures.

En interrogeant les gens dans le quartier où elle a été trouvée, les cops apprendront que c'est une prostituée. D'après les examens médicaux, elle n'a aucune blessure sur elle et les cops ne tardent pas à trouver l'origine de tout ce sang. Un homme d'une trentaine d'années est retrouvé dans une benne à ordures. Ce n'est plus qu'un morceau de chair sanguinolent. Dans ses poches, du voodoo est retrouvé. Après examens, la fille arrêtée a la même substance dans l'organisme. D'après les prostituées du quartier, l'homme était son mac et le couteau lui appartenait.

Mic Mac

Les cops sont appelés en renfort. Arrivés sur place, ils trouvent un quartier en ébullition. Un officier complètement hystérique leur résume la situation :

Averti d'une vente de stupéfiants par un anonyme, une patrouille intervient à la périphérie de Skid Row. Prenant en chasse un suspect, elle rentre dans le quartier. Un type se précipite sur la voie. La spitfire le renverse. Il se relève. Autour de la voiture, tous un tas d'individus déambulent, grognant. La sirène du spitfire les rend furieux. Ils chargent. L'un des agents, blessé, s'est réfugié sous la voiture, l'autre dans un immeuble avoisinant.

Accroche : les spitfires arrivent en nombre. Les sirènes et les junkies hurlent. Le problème de l'officier est de récupérer ses deux gars sur le terrain. Mais en essayant d'établir un périmètre de sécurité, une autre patrouille est encerclée à un bloc de là. Les flics perdent pieds et se mettent à tirer sur tout ce qui bouge. Les drogués semblent encaisser plusieurs balles avant de tomber. Le climat est à l'hystérie collective.

Dénouement : les cops peuvent essayer d'intervenir pour récupérer l'agent sous la voiture. Mais ils risquent de prendre des balles perdues de leurs collègues, certains devenant incontrôlables.

L'officier semble complètement dépassé par les événements. Il sollicite le renfort du SWAT qui intervient en force. C'est une boucherie. Baptême de la voodoo zone pour les cops et premier événement médiatique autour du voodoo. L'info est traitée en boucle sur les chaînes de télé. On parle de bavure.

La solution pour éviter ce carnage est de faire intervenir les canons à eau de la brigade anti-émeute. Mais il faut encore arriver à les convaincre de se déplacer, il n'y a pas cent individus déchaînés mais trente. Les cops peuvent commencer dès maintenant à militer auprès de leur hiérarchie : obtenir une procédure d'intervention de la brigade anti-émeute qui soit simplifiée en cas de voodoo zone.

SÛRTE CHEZ LES GOS

Les cops se rendent dans un quartier ravagé par le gob. Ils montent chez un indic à moitié dément, pour récupérer une info (au choix, quelque chose sans rapport). L'indic leur fait perdre du temps. Il veut qu'on s'intéresse à lui, à ses petites histoires avant de donner son info.

Accroche : pendant que les cops perdent leur temps, ils commencent à entendre des bruits bizarres qui viennent de dehors. Une femme rentre dans la pièce en titubant. L'indic n'a pas l'air plus affecté que ça. La femme se met à avoir une espèce de crise bizarre mais n'agresse personne.

Dénouement : il est déjà trop tard. Tout le quartier est sous voodoo. Les cops sont encerclés. L'indic, lui, tente de barricader son appartement. Les cops peuvent essayer de sortir ou d'appeler du renfort. Là ça risque de dégénérer. Les types dehors sont complètement déments.

La meilleure solution est d'attendre environ huit heures que le trip passe. Il faut éviter que les drogués au voodoo pénètrent à l'intérieur de l'immeuble et donc bloquer toutes les issues. Les cops auront ainsi le loisir d'observer le comportement de la junky qui est avec eux et peut-être d'en apprendre plus. Ils pourront aussi observer le comportement des drogués dehors. Une aura complètement mystique plane sur le quartier. Il est possible que les cops finissent aussi déments que leur indic !

FUSILLADE

Un appel du CRASH signale une fusillade entre deux gangs. Ils demandent du renfort. Le sergent du CRASH ne veut pas décrocher. Il tient une position sur un toit avec ses hommes. Ils sont sur un carrefour. À leur droite des Crips fous furieux retranchés dans un second immeuble. À leur gauche des PK9 dans un troisième immeuble qui canardent les autres factions. De plus, les PK9 continuent de vendre. Au milieu de tout ça, les junkies au voodoo errent et sont rendus fous furieux par les bruits des armes à feu. Les gangers ne savent plus ce qu'ils font. Des Crips tirent sur les junkies pour s'amuser.

Accroche : lorsque les cops arrivent sur les lieux, le LAPD a établi un périmètre de sécurité dans le quartier. Les agents font feu à volonté dès qu'un junkie s'approche à moins de dix mètres. On se croirait dans un mauvais western ! Pour ne rien arranger les caméras de télé débarquent pour une retransmission en direct. Un représentant du quartier tente d'expliquer au capitaine du LAPD qu'il y a plusieurs familles bloquées dans l'immeuble où se trouve le CRASH.

Tactique : les cops ne sont pas prêts de rentrer chez eux. En premier lieu, ils doivent obtenir l'intervention de la brigade anti-émeute pour faire reculer les junkies. Ensuite, il faut convaincre le capitaine d'entamer des négociations avec les Crips et d'obtenir du CRASH que son sergent et ses hommes se replient.

Le capitaine n'est pas idiot, il est juste totalement dépassé par les événements, les caméras et ses hommes à qui il doit constamment ordonner de cesser le feu. Évidemment les cops ont intérêt de ne pas proposer leur plan au capitaine devant les caméras, ils doivent les maintenir à l'écart. Sinon le capitaine va passer pour le dernier des fous et se braquer complètement.

Négociation : si personne ne négocie avec les Crips, à un moment ou un autre ils vont tenter une sortie et ça va être « uncool ». Le représentant du quartier est prêt à accompagner les cops chez les Crips.





Sur place la tension est à son maximum. Leur boss a 18 ans, il est très énervé parce que c'est son quartier et que là, il ne peut plus vendre son crack. Les gangers sont défoncés au sonic et très remontés. Une remarque mal placée et c'est la fusillade (« uncool », toujours, ils sont au moins dix). La seule solution est de permettre aux Crips de se retirer en enlevant le barrage principal du LAPD. Et ça, il faut encore arriver à convaincre le capitaine de le faire. Ensuite, il reste le CRASH qui techniquement ne peut pas se retirer à cause des junkies au voodoo dans l'immeuble. Les cops doivent arriver à pénétrer à l'intérieur avec le soutien de la brigade anti-émeute. Il y a encore plein de junkies dans la rue. Les agents du CRASH sont aux étages intermédiaires entre les familles et les junkies. D'après leur expérience des junkies, les cops devraient se rendre compte que ceux-là vont se calmer si les balles arrêtent de crépiter autour d'eux. Entre les échanges de feu avec le PK9 et l'« attaque surprise » des junkies, les agents du CRASH sont dans un état critique. Les cops doivent arriver à maintenir les junkies à distance et se barricader. Plus ils utilisent les armes à feu, comme le CRASH, l'a fait, plus, les junkies sont furieux et le PK9 fait feu en croyant qu'on lui tire dessus.

À ce point-là, les cops tiennent encore une heure le cessez-le-feu (si plus personne ne tire, le PK9 non plus) et les junkies commencent à redescendre.

Dénouement : je ne dis pas que les joueurs arriveront à faire tout ça.

Il ne reste donc plus que les PK9 en course. Ils peuvent bien tenir le siège soixante-douze heures là-dedans, mais tôt ou tard le SWAT va les déloger.

Quoiqu'il se passe, le but pour les cops s'ils veulent éviter les mauvaises retombées médiatiques, c'est de limiter les échanges de coups de feu entre le PK9 et le CRASH, qui se trouvent dans un immeuble où il y a encore des familles de citoyens californiens.

24. Quotidien du trafic

Pour un cops, il est parfois difficile de passer sa journée à ramasser des gamins victimes d'O.D. sur le trottoir, de se faire narguer par les dealers et de rentrer le soir chez soi, pour constater que sa femme le supporte encore parce qu'elle marche à l'ice.

C'est pourtant le quotidien de beaucoup de flics, perpétuels vaincus de la guerre des narcos. Seuls les plus déterminés arriveront peut-être à faire en sorte que les sacrifices des collègues disparus ne soient pas vains.

24.1. Les usagers

D'Orange County à South Central, de Venice à Glendale, les Californiens se défont avec beaucoup de conviction. La vie à LA se pratique dans l'urgence la plus extrême, il n'y a donc aucune raison de ne pas s'en mettre plein les narines.

En pratique, le premier problème qui se pose aux flics dans leur recherche des trafiquants, c'est leur rapport aux usagers, qui ne sont jamais là pour leur faciliter la tâche.

Quelques stéréotypes de consommateurs :

MULES

Ce sont souvent les plus jeunes. Un gamin de 10 ans va faire transiter le crack entre la raffinerie et la crack-house. Une adolescente de 16 va passer sa journée à alimenter les dealers de Florence Avenue, ça lui évitera d'avoir à se prostituer pour avoir sa dose. Mais ça peut être le riche lycéen qui va sécher pour aller chercher une grosse enveloppe à Skid Row. Le soir, il rentre dans sa résidence ultra surveillée où habite aussi le dealer.

Quand les stupps accrochent la mule elle est déjà bien accroc. Elle va avoir du mal à expliquer qu'elle a trouvé le sachet d'un kilo de quetz dans une poubelle. Elle est dos au mur. Soit elle balance les dealers et se tape le programme de désintoxication du juge, soit elle va en prison pour quelques paires d'années.

LYCÉENS

« — Tu sais pas ce qui est arrivé à John ?

— Non

— Il est mort d'une overdose ce matin en cours.

— Trop dur. Redonne-moi un patch »

Ils constituent le plus grand marché de consommateurs de Californie par leur nombre.

JEUNES BEAUX BRANCHÉS

Ils goûtent à toutes les comes très chères et hype en méprisant sauvagement les junkies. Ils savent tout sur tout, et ne tomberont donc jamais dans l'enfer de la came. Ils pensent avoir fait le tour de la question en testant tous les onis. S'ils sont arrêtés par le LAPD, ils seront les premiers à balancer tout le monde et même le maire de la ville si on leur demande, du moment qu'ils se tirent rapidement de ce pétrin. Comme ils l'expliquent au juge, cette consommation de drogues n'est qu'occasionnelle. De surcroît, elle n'intéresse personne et ils sont vite relâchés. Au bout d'une dizaine d'années de consommation épisodique, ils commencent à connaître des gens très underground-cool qui les fournissent en quantité et qui ont de grands projets pour eux. Les voilà propulsés dealers pour le compte de Bogota.

UNDERGROUND PEOPLE

Tout ce que la Californie fait de plus sauvage en matière d'urban-tektrik-cyberbeat-acidjungle. Dans le trafic de stupéfiants ce sont les grands prédateurs des jeunes branchés et des néo-hippies et une cible pour les narcos.

QUORACÉNAIRE FLAMBOYANT

Pendant toutes ces années, il était occupé par sa réusite sociale. Avec les premières rides, et l'envie de rester au top, il découvre les programmes de remise en forme et une société de consommation qui n'a d'yeux que pour lui et son compte en banque. Une deuxième jeunesse lui ouvre ses bras. Il y a plein de jeunes nanas et de jeunes mecs dehors qui n'attendent que lui. Avec eux, il découvre qu'il est plus fort que la drogue et que contraire-

ment à ses enfants, lui a le droit d'en consommer. Et comme il a aussi des narines énormes il s'en met plein le cerveau et devient vite accro.

MULTI-EFFETS

Pas de famille, de homies ou d'argent pour compenser. Seulement la dope. Il consomme tout et n'importe quoi, et la seule idée qu'il a en tête c'est de trouver de l'argent pour sa prochaine dose.

ESCLAVE DE LA CHAÎNE DE PRODUCTION

Les ouvriers, clandestins ou non, écrasés par leurs conditions de travail, trouvent un refuge de quelques heures dans les fumeries ou les crack-houses. Les dealers leur envoient des jeunes gens à la sortie des usines.

GANGSTA

On vend du crack aux junkies et on se garde le sonic pour les drive-by.

NÉO-HIPIPIES

Derrière ce terme se cache une multitude de mouvements et de croyances New Age, pas toujours très pacifiques. Des mouvements millénaristes aux sectes pures et dures en passant par la gamme des écologistes doux, écoterroristes durs, surfers en mal de planche et fans de petits gris, il n'y a pas plus hétéroclite que les néo-hippies. Leur grand point commun c'est la drogue. Parce que la société bien pensante n'aime pas ça, souvent ils en raffolent.

Or les cames, en Californie, font dans ce qu'il y a de plus violent. On trouve donc dans ces populations beaucoup de personnes baignant dans la confusion mentale la plus extrême et manipulables à souhait pour qui sait leur plaire. Ce n'est pas les autorités qui iraient s'en plaindre, d'ailleurs. Car pendant que le néo-hippie est scotché à sa montagne, il ne va pas aller foutre le bordel dans Downtown LA, ni arriver à coordonner

son action avec des mouvements voisins. Pour cette raison, les activistes ne consomment en général pas ou plus de drogue. Les autres consomment beaucoup et de tout. Alors quand le LAPD coince un gus avec cinquante pilules et vingt grammes de poudre et qu'il prétend qu'il a rencontré son dealer à Venice Beach, en général, elle ne le croit pas. C'est pourtant ce qu'il se met dans la gueule avec ses quatre potes en une semaine. Pour les stups, les néo-hippies sont le grenier à quota toujours renouvelé. Une petite perquisition au squat et ils sont sûrs d'avoir une saisie à enregistrer dans leur rapport. Mais les hippies ne sont pas seulement les grandes victimes du LAPD. Pour se faire du fric, ils se prostituent souvent de la manière la plus illégale qui soit. Quand ils ne tombent pas dans le giron d'un gourou du dimanche, ils trempent dans des combines minables de petits truands fraîchement sortis de prison.

Les fréquentes crises mystiques sur la voie publique, qui se terminent par une O.D. ou un internement psychiatrique, posent un gros problème au LAPD.



ARCHI-FONDUS DE LA TÊTE

Ils viennent de sortir de prison et ils n'attendent qu'une chose de l'existence : que ça aille très vite. Ils se réunissent en gangs de quatre ou cinq membres, achètent à toutes les organisations qui sont à leur portée et vendent de tout.

Comme ça ils ont l'air très pro et arrivent parfois à faire douter les yakusa eux-mêmes. Ils prennent des gros risques de se faire repérer sur les premières cargaisons parce qu'ils vont vendre vite et beaucoup. Avec l'argent, ils se payent du matériel lourd et réinvestissent. Ils ne mettent rien de côté, tout dans leurs narines, parce que demain c'est loin.

24.2. Argot de la drogue

LAS VEGAS

C'est une destination idéale pour aller blanchir ses narco-dollars. « Elle est à Vegas » signifie en général que le business tourne à plein pot.

SHAKE GANG

C'est la manière la plus héroïque de mourir pour une bande de jeune gangers. Le LAPD fait une descente dans un lieu de vente alors que le gang n'a pas eu le temps de récupérer toute la dope et le flic. Une première voiture part se faire un drive-by sanglant dans le quartier, une deuxième, de même dans une autre direction. On shoote tout ce qui bouge et on essaye d'atteindre des quartiers où on sait que ça va faire tache pour le maire. Les flics choisissent entre leur descente ou le serpent.

INHALATEUR

Beaucoup l'utilisent pour sniffer. C'est « cool ». Inhalateur ou platine, caïman... Pour éviter les complications en cas de fouille par le LAPD, les plus pauvres et les plus basanés (en bref, ceux qui se font contrôler) vont parfois jusqu'à le cacher dans leur rectum.

JUGLE-TRAFFIC

La cargaison d'armes achetée par les narcos avant d'ouvrir un nouveau labo de fabrication

DEAD KITCHEN

Lorsque les types qui raffinent la dope sont trop défoncés et la coupent avec n'importe quoi.

CRACKÉ

Se dit d'un individu que la came a rendu fou.

SAO FERVOROSO

Expression utilisée pour désigner un lieu rempli de came.

CIVIC CENTER

Opération de blanchiment d'argent.

PLASTIC-GIRL

Se dit des filles qui utilisent leurs seins en silicone pour cacher de la dope.

PSYCHO-NAZI

Expression utilisée par les cartels colombiens et leur vaste clientèle pour désigner un flic.

REANIMATOR

La dope qui réveille les morts ! Cette histoire réapparaît tous les six mois. Il s'agirait d'une nouvelle came fabriquée à partir d'extraits de cerveaux humains, dans des labos à côté de cimetières voire dans des hôpitaux. Les narcos qui la fabriquent seraient des psycho-nazis aux services d'aliens archi-mutants.

JUNKY

Expression tabou dans les milieux aisés.

DÉSERT (parti faire un tour dans le)

L'individu devenait dangereux pour son organisation. Aussi l'endroit dans lequel le cartel de Cali entrepose les générateurs du LAPD.

ZOMBIE LAND

Quartier dans lequel se vendent toutes les dopes possibles et imaginables du marché. Cette expression est aussi utilisée pour désigner un endroit de consommation intensive de dope. Les usagers mélangent des produits extrêmement violents et deviennent incontrôlables.

DEAD ANGELS

Gamins victimes d'overdose. Certains ambulanciers passent leur vie à essayer de les sauver. Ils voient des fantômes arpenter les avenues à longueur de journées et se mettent aux drogues dures ou cherchent la rédemption.

UN PRO

Expression de plus en plus usitée pour parler de personnes qui sont à la fois des dealers charismatiques et des tueurs efficaces. Les petits soldats consciencieux des narcos.

PALAIS DES PLAISIRS

Paradis artificiels pour cols blancs.

PSYCHO-PSYCHO

Synonyme de cracké, c'est plus underground-cool.

CAÏMAN

Cocktail de stupéfiants. Première cause d'overdose.

24.3. Remonter les filières...

MISE SUR ÉCOUTE

En théorie, toutes les lignes de Californie peuvent être mises sur écoute. Il suffit de connaître le numéro ou l'identité à laquelle la cible est abonnée et d'obtenir une autorisation du juge. La ligne est alors mise sur écoute en moins de deux heures par « Big Brother », centrale de régulation des flux de communications sur le territoire. Les services de police sont munis de petits labos d'écoute (taille d'un bureau), appelés « Jumbos ». À la base c'est le nom du petit logiciel qui équipe ces labos. On rentre

des mots clés comme « plastic-girl » ou « Las Vegas » et Jumbo classe les communications par ordre d'importance, avec ou sans mots clés, mots clés prioritaire, etc. Mais sur soixante-douze heures de communications, Jumbo peut très bien laisser passer des infos capitales. Il est donc conseillé de ne pas le laisser faire tout le travail tout seul (par exemple vérifier les écoutes enregistrées toutes les trois heures). Pour lancer une procédure d'écoute, il faut avoir l'autorisation faxée à « Big Brother » d'un procureur ou d'un fonctionnaire du LAPD de grade au moins capitaine. Cette autorisation doit être accompagnée du code d'identification du Jumbo utilisé pour l'écoute.

Un Jumbo peut très bien gérer plus de cent lignes sur écoute simultanément. Parfois aussi il n'y a plus de Jumbo disponible dans le service et l'agent doit attendre son tour.

Concrètement, il est dangereux pour une jeune démocratie d'avoir une police qui peut mettre sur écoute n'importe quel citoyen. C'est la porte ouverte à tous les abus. Le SAD, lui, voit d'un très mauvais œil l'utilisation répétée des Jumbos par une même équipe de flics. Il n'aime pas que les autres utilisent des méthodes dont il use et abuse. Donc, comme il reçoit une copie de toute autorisation de mise sur écoute, il repère les petits malins et trouve forcément quelque chose qu'ils pourraient se reprocher.

Il y a aussi des lobbies de défense des droits du citoyen qui tannent le cul au département des libertés qui tanne le cul aux procureurs et aux fonctionnaires de police. Politiquement, le Jumbo fait tache. Les supérieurs hiérarchiques veulent du « concret » avant de lancer la procédure de mise sur écoute.

Par ailleurs, « Big Brother » est lui-même largement infiltré par les narcos et les services secrets et souvent attaqué par les pirates des communications. La NADIV ou la DEA, quand elles commencent à approcher les gros poissons, arrêtent d'utiliser Jumbo. Elles préfèrent le matériel de guérilla urbaine, micro Tie, brouilleur alpha, phreaker...

À noter enfin que les narcos utilisent souvent des crypteurs de communications qui rendent impossible l'utilisation de Jumbo.

PLAQUES

Elles restent le moyen le plus efficace de fliquer les narcos. On pose les Tie et on va s'embusquer dans le quartier. Beaucoup de services de police ont recouru à la plaque.

Le problème c'est qu'elle mobilise au moins deux agents 24/24h. Que les cops n'aient pas croire qu'ils trouveront des gus pour faire la plaque à leur place.

ROUTES DES INTERMÉDIAIRES

En pratique, un agent du LAPD commence à mouiller son short lorsqu'il y a au moins un kilo de dope à la clé. Mais en général les saisies ne s'élèvent pas à plus de vingt ou cinquante grammes ou patches ou pilules.

Pour remonter de ce dealer-là à celui qui vend par kilo, il peut très bien y avoir dix intermédiaires différents. Autant de monde à coincer, surveiller, espionner, faire parler...

Entre celui qui vend au kilo et celui qui vend à la tonne, le problème peut être le même.

Toutefois, il faut prendre en compte l'organisation du réseau. Un gang affilié au Dieciocho va facilement se retrouver avec un kilo entre les mains destiné à la vente dose par dose.

Mais il y a forcément un moment charnière dans l'organisation où il devient très difficile de remonter au chaînon supérieur. C'est le chaînon qui mène à celui qui en pratique détient l'entrepôt de came ou le labo à partir desquels sont ventilés les cargaisons. Les dealers ne savent pas où le trouver ou alors ils font preuve tout d'un coup d'une résistance accrue aux interrogatoires.

Dans le schéma d'organisation d'un réseau, il faut aussi prendre en compte le fractionnement en cellules qui en général complique encore les choses. Une cellule s'occupe de trouver les clients pour la vente au kilo, une autre des transactions d'argent et de dope sur le terrain. Chaque cellule en sait le moins possible sur les autres.

INDICS

En général, ils ne travaillent pas pour les flics par bonté d'âme. Ils se sont fait coincer et préfèrent ça au pénitencier. Les indicos pour la plupart sont des dealers ou des junkies. Leur but est de rencarder les flics sur les réseaux des autres. Sinon c'est leur business ou leur intégrité physique qui est menacé.

Il est donc très difficile de trouver des indicos chez les réseaux de gangers qui distribuent de la tonne à la dose. À chaque fois la came passe entre les mains d'un « échelon hiérarchique inférieur » et tout ce que le truand connaît du trafic de drogue se passe dans son organisation. Celle qui va le protéger quand il sera en prison ou le faire abattre s'il le parle.

INTERROGATOIRES

La « loi du silence » n'est pas non plus si stéréotypée. En interrogatoire, le truand va présenter des failles, il va se piéger lui-même, lâcher une info malgré lui.

DEVENIR LE GROS CLIENT

Cette technique ne peut fonctionner qu'avec les organisations qui vendent des cargaisons en dehors de leur réseau de distribution propre. Les raisons sont diverses, les narcos veulent vendre plus vite ou ne pas s'afficher avec le produit sur le terrain (exemple : la triade qui ne veut pas vendre des onis par petites quantités).

Les techniques :

- « Cool » : arpenter les milieux branchés et devenir ami personnel des célébrités, des animaux et autres prédateurs de la nuit. Toujours avoir le mot pour rire, la Gran Turismo et la bimbo de plastique.
- « Col blanc » : s'être au préalable renseigné sur une organisation, avoir les bonnes références et un réseau de distribution crédible (l'équipe de beach volley de Santa Monica, un mouvement millénariste...)
- « Importateur américain » : la technique la plus simple pour les cops, car les importateurs américains sont nombreux en Californie et il est plus difficile d'enquêter sur leur « passé » pour les narcos. C'est donc vis-à-vis de ceux-là qu'ils sont aussi le plus



méfiant. Le plus efficace est d'aller rencontrer l'organisation de l'autre côté de la frontière, s'y afficher avec des gros dollars... Mais il y a un hic. Si le cops se fait coincer par le FBI, son gouvernement ne peut pas grand-chose pour lui.

ANALYSE DES ÉCHANTILLONS

Faire analyser un par un tous les précurseurs chimiques contenus dans un produit.

Comparer avec d'autres échantillons analysés dont on connaît la provenance. Le cas échéant harceler la NADIV ou la DEA, jusqu'à obtenir leurs fichiers, draguer les gus de la police scientifique, leur offrir une dinde pour Thanksgiving...

L'analyse peut permettre de faire la distinction entre une même came produite en Asie ou à LA et éventuellement, ne pas partir sur une mauvaise piste.

24.4. Lieux de dope !

Là où elle se vend ; là où elle se prend...

VENTE DANS LA RUE

Le grand principe de ce lieu de vente est décrit dans *Amitiés de Los Angeles*, Florence, p53.

Lorsque les narcos ou les gangers vendent, ils n'ont pas envie que ce soit la guerre dans le quartier. Grâce au dealer donc, le ghetto ouvre ses portes. Là où on vend de tout, on trouve donc des gens de toutes les catégories sociales. Pour un flic discret c'est le moment de se faire passer pour un usager, faire le tour des indices, flairer un fournisseur, se trouver des nouveaux contacts. Mais attention ! Les portes se referment aussi vite qu'elles se sont ouvertes. Les cops ici sont en territoire ennemi. Un mot de trop et ils sont grillés.

Bien sûr, on ne les abattra pas au milieu de la voie. Le quartier est rempli de clients. On va leur trouver ce qu'ils veulent, les attirer dans une ruelle à part ou dans un élevage de fat-bulls. Bon appétit !

DRUGS-HOUSES

Un grand appartement de Downtown ou une villa de Santa Monica... Le propriétaire est mort ou en voyage. Il permet d'écouter des quantités importantes à un réseau de clients réguliers. Les narcos s'installent là quelques mois et prennent des attitudes de barons régnant sur leur petite cour de junkies. Autant ils prennent d'innombrables précautions sur certains détails, autant ils ne sont vraiment pas discrets sur d'autres. Une descente du LAPD et c'est la boucherie.

Les Bloodstone Pirus sont les nouveaux rois de la drug-house, mais eux ne sont en général pas accros à leurs propres produits. Leurs lieux de vente sont très difficiles à repérer. Si les cops en localisent un, ils risquent de susciter l'intérêt de la DEA ou de la NADIV.

ZOMBIE LAND

Les drogues à LA sont souvent plus puissantes que l'esprit. Il arrive qu'un arrivage trop pur, une drogue aux effets mal connus, viennent modifier les codes très stricts du trafic.

Même les dealers ont du mal à garder leur tête de

méchant. Les cadres se tapent des rails sur le comptoir de l'épicerie coréenne, les nerds braquent le fast food et les filles courent en tenant leur string dans une main... Tout dégénère très vite.

BOÎTE DE NUIT ou « Factory » pour les Cyber-techno-tribe, « sound system » pour les jungles massives, « club » pour les underground-cool people et « cave » pour les caves

Populations croisées de fêtards, usagers de drogues et dealers. Dans ce lieu, si les cops n'ont pas les bons codes (look, mentalité...) ils passeront pour des touristes et n'obtiendront rien. Certaines boîtes peuvent même le cas échéant se transformer en tombe pour un cops. Bogota lui envoie un tueur pour le tester. S'il répond mal au questionnaire, il est suivi jusqu'à son domicile et boom !

Les boîtes peuvent appartenir à une organisation, dans ce cas elles sont souvent très select (il faut être introduit par une connaissance) car à l'intérieur on vend des services particuliers.

Certains propriétaires arrivent à rester neutres en s'arrangeant pour que plusieurs organisations soient attirées par la clientèle et présentes simultanément dès l'ouverture. Ce sont en général des vastes lieux « où il y a de la place pour tout le monde ». Les organisations ne tentent pas de se les approprier par des règlements de comptes incessants, parce qu'elles cherchent à séduire un public, à se créer un nouveau réseau. On s'est évertué hier dans le désert, ce soir on se tient tranquille à une table de distance. Il y a comme une certaine tension dans l'air... Évidemment si le lieu n'est pas à la hauteur des attentes des narcos, (il n'y a pas tout le gratin, les mecs sont laids ou pas assez tek-tribe), la hache de guerre est vite déterré. Le lieu se met à craindre rapidement et la fermeture définitive guette. C'est un risque pour les propriétaires mais en général ce ne sont eux-mêmes pas des enfants de chœur. Au lieu de se faire racketter et de citer les chaussures d'un malfait, ils payent leur neutralité à plusieurs. De toute manière, les mafieux ont souvent des goûts de chiottes en matière de déco intérieure, ça ne va pas du tout être underground-cool, et le lieu acquis en massacrant tout le monde va se transformer en cave à simples caves ! Donc on s'échange des regards haineux d'un carré VIP à l'autre et on essaye d'avoir la plus belle bimbo de la nuit à sa table. Pendant ce temps là, les cops se font tout petits. Eux, quand ils sortent une blague, ça ne fait rire personne. On comprend par-là pourquoi le LAPD cherche à recruter des agents séduisants et non psycho-rigides.

À noter que les endroits qui arrivent à rester neutres longtemps sont souvent dotés de plusieurs entrées.

24.5. Quelques junkies

SARAH OVEEL, 35 ANS

De lourdes responsabilités dans sa société basée à Downtown LA, un mari revenu invalide des guerres d'Amérique latine trois gamins adorables, une maison dont il faut payer les traites à Orange County... C'est beaucoup, beaucoup de pression pour Sarah. En 2026, elle a été voir un nouveau psy qui lui a tout de suite prescrit de



l'ice. Ce fut la grande révélation de sa vie. En l'espace de vingt-quatre heures tous les problèmes à résoudre trouvaient leur solution le plus simplement et le plus mécaniquement du monde. Elle ne sentait plus aucune faille en elle. À partir de 2028, elle a commencé à se demander à quoi lui servait d'entretenir un invalide et trois gamins qui devenaient de plus en plus ingrats en grandissant. Ensuite, elle se rappela que son patron était fondamentaliste et que tant qu'elle n'aurait pas pris sa place, divorcer pourrait être mal vu par sa hiérarchie. Pourquoi ne pas essayer ce nouveau programme de gym suspendue en ape-santeur dans Convention Center ? s'est-elle alors demandé. Sur place, elle rencontra Ab, le directeur du programme. Ab avait un grand appartement à cinq minutes du travail de Sarah et c'est là qu'elle expérimenta ses premiers rails de quetz. Ces petits flashs colorés lui rappelaient une sensation chaude qu'elle n'avait plus ressentie depuis l'enfance ou depuis 2026, elle ne savait plus très bien. Sous quetz, elle redécouvrait ses enfants et son mari, mais il fallait se taper rail sur rail pour que les reminiscences d'amour perdurent, « maman est dans la salle de bain chérie, ne rentre pas ! ».

Ensuite, elle rencontra Mick un ami de Ab et lâcha celui-ci aussitôt. Mick avait du bien meilleur quetz et pleins d'autres trucs. Avec lui c'était des fêtes avec des gens impossibles, qui de plus avaient tous l'air d'adorer Mick. Mais bientôt Mick ne faisait plus de crédit et les traites de la maison n'étaient pas finies de payer. Avec son mari, ça devenait l'enfer, il lui faisait des scènes pas possibles parce qu'elle ne rentrait pas de la nuit. Les gamins commençaient à côtoyer très cher et il n'était pas question de réduire le train de vie. À bien y réfléchir, en achetant des sachets de cent grammes à Mick et en les revendant au programme de gym ou au bureau, tout pouvait rentrer dans l'ordre. Un beau jour son patron piqua Sarah en train de se taper un rail dans les toilettes dès hommes. Ce jour là, elle s'en voulu beaucoup de s'être trompée de porte. Peu importe, il y a des manières beaucoup plus rapides de gagner de l'argent que de rester enchaînée aux convictions religieuses de son patron. Les clubs de forme, les fast food, les centres commerciaux, des tas d'endroits dans lesquels fidéliser des clients. Il faut vendre régulièrement mais toujours en petite quantité pour être sûr de ne pas avoir trop de problèmes avec le LAPD. C'est simple : il faut acheter cent grammes de quetz et vingt patches de joker à Mick. Les ramener à la maison pour les planquer. Il faudrait peut-être d'ailleurs virer tous ces ingrats qui y habitent. Mais, bon des gamins et un invalide ça fera bon effet devant le juge, en cas de problèmes. Après le planning est simple, le midi Downtown LA. Ensuite repasser à la maison reprendre une petite quantité direction Glendale ou les clubs de forme. Pour le soir attendre les nouvelles. Est-ce qu'il y a une soirée ? Où ça ? Jamais plus de cinq grammes sur soi. Jamais avoir du quetz et des patches en même temps. Faire gaffe à ne pas être trop défoncée dans Downtown. Et surtout, surtout, jamais parler de Mick aux flics, même s'ils commencent à éplucher les comptes en banque.

UNGY-DOG, 19 ANS

« Sonic, crack, shabu, quetz, vénu, lapin... » crie Ungy à longues journées. Les muscles zygomatiques définitivement flingués par le joker, il balance sa tête à chaque nom prononcé, tandis que son far-bull, lui, reste totalement mou et immobile. Sa clientèle ? Une faune de ravagés de la dope. Ungy vend seul. Ses cent dix kilos, son fat et son black-mamba, suffisent à intimider les mauvais clients. Il est tellement déchiré à tous les produits qui traînent depuis l'âge de 10 ans, qu'il n'est plus fiable. Il est trop sûr de lui, trop injurieux. Les Crips ne l'ont pas supprimé, parce qu'un de leurs caïds s'est maqué avec la demi-sœur de Ungy. Voilà un junky qui ne l'a pas payé la semaine dernière, Ungy le shoote. Dans quatre heures, Ungy est là : « sonic, crack, shabu... ». Entre les Crips, les Bloods et les pigs, Ungy n'a que des ennemis.

Tout le monde lui en veut et il le sait. Personne ne l'aura vivant. Sauf que s'il se retrouve en cellule trente heures d'affilée toutes les drogues qui le tiennent debout seront retombées : joker, sonic, quetz... Les insectes qui courent sous la peau, les voix dans la tête, le plafond qui l'écrase, et surtout les homies qui veulent lui faire la peau. Il est mûr pour se mettre à table.

PATRICK « PAT COLORS » WALSH, 30 ANS

Gamin des rues, consommateur de drogues, nombreux vols avec violences, récidives, tentatives d'escroquerie et braquages, la moitié de sa vie en prison.

En sortant, Pat s'est trouvé une bande de néo-hippies à Grand Central Market qui avaient tous ses bobards. Un vrai bonheur ! Les filles lui tombent dans les bras, le business a redémarré à bloc et la dope n'a jamais été aussi bonne !

Il a fait quasiment tous les pénitenciers de Californie et il a grandi en cellule avec pas mal de gangers qui sont à présent dehors. Il a des contacts dans plusieurs organisations à qui il achète de la drogue pour la revendre sur Grand Central Market. Son succès est dû au fait qu'il vend les produits à la mode et en quantité. Il ne vend pas par doses mais par sachet de dix ou vingt grammes. Le client passe, il donne l'argent, le lendemain, il revient et Pat a ce qu'il lui faut.

Pour la dee'cee, il connaît deux Bloods qui vendent depuis un appart en plein Downtown ! Pour le néo, il est en contact avec une bande d'allumés de Venice. Pour le quetz, la Mara Salvatrucha.

Au sein du marché les flics ne remarquent rien aux petites affaires de Pat Colors, perdu au milieu de prophètes qui parlent de leur rapports sexuels avec des E.T.. Mais il y a comme un hic. Une bande de Hell's qui vient de débarquer de son Texas natal vient foutre la merde dans la bande de Pat. Ils se sont incrustés dans leur squat et terrorisent toutes les nanas. Depuis peu ils se ramènent aussi sur le marché et Pat commence à flairer la tentative de racket. Pat voudrait éviter la confrontation qui à coup sûr va rameuter les flics. Il vient quand même de se procurer un gros calibre au cas où.

DAVE « IRUG » ASHLEY, 38 ANS

« Homme d'affaires », Américain, enfin Hollandais sur son passeport, mercenaire, et acquéreur de cargaisons





130

pour la mafia new-yorkaise. Le carnet d'adresses sur un implant électronique comme tout bon trafiquant de drogue international. Il achète à LA et se fait convoquer les cargaisons à domicile par Baba Yaga. Cette ville fait vraiment bien les choses. Comme son organisation veut de tout, il se fournit chez bien des criminels. Krug doit avoir un contact dans chaque « famille » de la drogue californienne. D'ailleurs, il ne s'en cache pas vraiment auprès de ses fournisseurs. Il joue sur le fait que son organisation sera toujours un gros client et qu'elle voudra toujours plus que ce qu'on peut lui proposer. Éventuellement LA est aussi un endroit intéressant pour acheter des armes : pas des armes légères, ça il y en a partout en vente libre dans son pays, mais du matériel lourd venu d'Europe et qui transite par le Mexique.

Krug c'est le nom sous lequel il est connu par les Californiens. Krug, c'est le mec froid qui abat consciencieusement la première vague des types du LAPD avant de se replier quand une transaction « merde ». C'est le type qui a douze pros comme douze apôtres à son service et qui se sent chez lui partout où il va. Dave, c'est l'amateur d'objets d'art qu'il acquiert pour son propre compte. Il n'est pas à proprement parler un connaisseur. C'est plutôt pour lui un sport distrayant qui donne une raison d'être à tous ces dollars accumulés sur ses comptes personnels.

Ennuagé par le sexe, trop pro pour tomber dans la consommation des drogues de Californie, c'est par l'acquisition d'œuvres d'art qu'il compense son vide intérieur. C'est là où Dave n'est plus du tout consciencieux et prend parfois des risques inutiles.

24.6. Les 10-18 de la dope

DROGS-HOUSES

Les cops sont sollicités pour localiser une drug-house en bordure d'Hollywood Bd. Ils doivent se rendre en civil sur place et se faire passer pour des clients.

Accroche : il y a pas mal de gens qui viennent acheter et consomment sur place (escalier, rue...). Des gangers latinos à l'extérieur et à l'intérieur. Les ventes ont lieu au sein d'un réseau d'immeubles. Localiser l'appartement n'est pas dur en soi, mais il faut se laisser guider par le flot des clients (passer pour un acheteur). Il ne faut pas non plus éveiller la suspicion des dealers. Ils ont une junky avec eux, Ana, qu'ils traitent comme un animal et c'est assez dur à supporter. Ils vendent des drogues bon marché, shabu, sonic, crack... mais aussi du quetz. Ils peuvent facilement s'échapper par les toits ou sortir par un autre hall.

Dénouement : les huiles du LAPD veulent organiser une descente. Les affres d'Hollywood n'avaient pas encore déteint sur le quartier et ils craignent que la situation dégénère rapidement avec ce nouveau point de vente. Évidemment ils comptent sur les cops pour être dans la place au moment où l'intervention à l'extérieur est déclenchée.

D'un autre côté, si les cops organisent une planque ils pourront peut-être remonter au fournisseur. En effet, la présence de quetz est étonnante, ces gangers travaillent sans

doute avec des membres du Dieciocho ou de la MS13... Mais pour réunir des informations, les cops devront d'abord gagner du temps avec leur hiérarchie.

RETURN TO HOLLYWOOD

Un collègue n'arrive plus à retrouver une de ses indic. Il ne peut pas la chercher lui-même, car il est affecté à la protection d'un procureur. Il demande aux cops de l'aider.

Accroche : l'indic traîne à Florence, c'est une mule des Athens Park. Débarquer avec une photo en posant des questions, ça peut se terminer plié en quatre par le service d'ordre maori. Par exemple, on peut se faire passer pour un consommateur, acheter, traîner un peu, repérer un junky qui cherche à taxer un client, le dépanner et ensuite commencer à parler de la fille. C'est une mule donc beaucoup de monde la voit à longueurs de journées faire des aller-retour ! Le junky l'enverra voir une Coréenne qui tient une épicerie et avec qui elle s'entendait bien. D'après elle, la mule a complètement disjoncté avec la dope, les Athens l'ont virée et elle s'est mise avec une bande de tarés appelés « soleil bleu ».

Dénouement : en cherchant des infos sur « soleil bleu » (indics, collègues), ils finiront par trouver un squat plein de gens complètement déments et en manque. L'un d'entre eux est prêt à leur filer l'adresse où elle se trouve, contre des dollars... À bien y regarder cette adresse est à Hollywood, donc il ne vaut mieux pas s'y rendre en soirée... Sur place, ça ressemble un peu au squat précédant mais très calme et très ordonnée. L'indic est bien là. Elle a un discours zen complètement stéréotypé. Les cops sont libres d'aller et venir dans le bâtiment. Personne ne les ennuie, à part en leur proposant de participer aux prières. Tout ça ressemble à un reconditionnement mental d'anciens junkies. La nuit va bientôt tomber et l'indic ne veut toujours pas partir avec les cops. Et plus le temps passe plus les adeptes de soleil bleu commencent à s'agiter. Est-ce que les cops ont envie de traîner dans le quartier ?

Ouverture : par ailleurs, il peut être intéressant d'enquêter sur cette secte. Elle s'avère avoir des cellules dans tous LA et recrute ses membres chez les très nombreux drogués dont les fonctions psychiques ont été ravagées par leur produit. Le collègue lui, veut qu'on sorte son indic de là. Il est plutôt en bons termes avec le procureur dont il assure la sécurité, ce qui peut toujours servir.

BAD SEED

Les cops sont chargés d'appréhender un dealer qui vend à son domicile. Il a été dénoncé par son propriétaire. Ils sont peut-être plusieurs et armés.

Accroche : en fait, le dealer est un homme de 20 ans qui gagne plus sa vie en se prostituant qu'en vendant de la dope. Il est en train de faire une overdose, quand les cops arrivent chez lui. Il y a plein de came chères et variées.

Dénouement : ambulance, hôpital. Ensuite les cops pourront l'interroger. Il va chercher à draguer un des cops de son sexe. Ce dernier n'a pas intérêt à rentrer dans ce jeu,

car l'autre essaiera de le manipuler. Par contre, le cops peut essayer de créer un contact amical, donc ni rentrer dans son jeu ni faire le John Wayne. Le prostitué vient de frôler la mort et il a besoin d'un soutien psychologique. Il ne sera pas évident de s'en faire un contact sûr. Car il va continuer son petit jeu de drague (et de manipulation) durant quelques jours.

Ouverture : si les cops ne l'envoient pas devant le juge et que l'un d'entre eux a réussi à créer le contact, ce jeune homme connaît pas mal de célébrités et fréquente un dealer du cartel de Bogota. Malheureusement, il est totalement destructeur et ne mettra pas plus de deux mois à refaire une overdose, qui celle-ci lui sera fatale.

LAPIN, LAPIN...

Les cops sont priés de se rendre à Venice munis de leur matériel de plage. Les gus de Venice leur filent très sérieusement une photo de masque de lapin et ils prétendent que c'est le signalement du suspect à appréhender.

Accroche : les cops sont postés ici et là dans un périmètre de vingt mètres entre la plage et l'avenue. Il y a des types du LAPD embusqués (bronzes, marchands de glaces...) sur une zone de cent mètres. L'ambiance est « caliente » à Venice, ça drague sec. Au bout de deux heures, le type avec un masque de lapin arrive. Il a l'air très speed. Dès qu'il a opéré une vente de drogue, le signal de l'arrestation est donné.

Dénouement : malheureusement pour les cops, le lapin sort un gros calibre et il est prêt d'eux. Il y a de fortes probabilités pour qu'ils soient obligés de l'abattre.

Ouverture : s'ils arrivent à l'arrêter vivant, un type de la NADIV ne tardera pas à venir l'interroger. Les cops peuvent assister à l'interrogatoire car c'est eux qui ont arrêté le suspect. Ils pourront alors obtenir des indices sur une filière de néo. Arriver à collaborer avec les stups, ça, c'est un autre problème...

À L'USINE

Alors qu'ils patrouillent en uniforme (protéger et servir !) les cops reçoivent un appel prioritaire du central. Il y a une violente bagarre à la sortie d'une usine.

Accroche : une vingtaine de chinois sont en train de se battre avec des barres en fer et des couteaux. D'un côté, il y a des ouvriers et de l'autre des gangers.

Lorsque les cops arrivent, deux d'entre eux sortent des armes à feu et tirent sur les cops tandis que les autres s'enfuient.

Dénouement : après la fusillade, c'est la loi du silence, aucune des factions ne parle.

Si les cops interrogent d'autres ouvriers de l'usine, ils apprendront ce qui s'est passé : les ouvriers ont voulu chasser une bande qui tous les soirs les incite à rejoindre la fumerie de maha'. L'un d'entre eux pourra désigner l'endroit aux cops. On y accède par les égouts.

Ouverture : en enquêtant encore un peu les cops s'apercevront que les ouvriers ont été payés par une autre triade pour se battre. Pour autant, ça n'en fait pas des gangers. Quoiqu'il fasse les cops doivent agir avec prudence, car les ouvriers risquent des représailles des deux triades.

25. Caractéristiques techniques des drogues

25.1. Définitions

Plusieurs éléments techniques nous permettront de définir, ici et dans de futurs suppléments, les effets et les contrecoûts des drogues auxquels vos cops pourront être confrontés.

La décision éventuelle d'un personnage de décider d'utiliser des drogues doit être laissée à l'appréciation de chaque joueur. Assurez vous toutefois que vos joueurs comprennent bien le coût qu'un tel choix va représenter pour leur personnage.

Nul ne sort indemne d'une consommation excessive d'alcool ou de tabac, et nous parlons ici de drogues aux effets cent ou même mille fois plus puissants et plus dévastateurs. N'hésitez donc pas à ruiner la vie d'un personnage décidant de s'engager sur un chemin aussi hasardeux, vous resterez de toute manière souvent bien loin de la vérité.

Une drogue va donc tout d'abord être définie par son **nom** et d'éventuelles appellations sous laquelle elle est communément connue dans la rue.

Une **provenance** sera ensuite indiquée. Il s'agit de la provenance principale, ce qui n'exclut bien évidemment pas d'autres lieux d'approvisionnement plus marginaux.

La **complexité de fabrication** du produit « extrême » indique qu'à ce jour seules quelques rares personnes sont capables de fabriquer le produit. « Faible » indique que le produit peut être fabriqué dans une cuisine avec des précurseurs achetés au supermarché. « Intermédiaire » indiquera donc la nécessité d'avoir recouru à une infrastructure un peu plus lourde : labos, chimistes...

Il sera ensuite indiquée la **présentation** habituelle du produit : pilule, poudre, liquide...

Suivra la description du **mode d'administration** de la drogue : inhalation (à l'aide d'un inhalateur, d'un simple tube, en fumant, en respirant un composé volatile...), injection (recours à une seringue), ingestion (par voie orale, mais aussi éventuellement par voie anale) et contact (sous la forme de patch, par simple contact physique avec le produit...).

Bien évidemment vous découvrirez ensuite le **prix** du produit à la revente dans la rue. Il est à noter que les fourchettes généralement assez larges qui seront données sont destinées à prendre en compte la pureté du produit, le lieu où il est vendu (dans le beau quartier, la drogue est généralement plus chère)... Lorsque la fourchette de prix d'un produit ne varie que peu, cela indique généralement une main mise sur les filières de production et de distribution d'un seul ou de quelques rares groupes criminels.

Le **public cible** vous permettra de savoir dans quel type de milieu vos cops auront le plus de chances de rencontrer chaque produit.

La **durée des effets** vous permettra de savoir si une drogue agit sur l'organisme de manière plus ou moins





132



prolongée ou si elle a un simple effet unique qui se déclenche lors de son injection. Il est important de se souvenir qu'une drogue ne commencera à faire effet que trois tours complets après avoir été administrée à un sujet. Il est possible que la durée des effets soit variable en fonction des caractéristiques de chaque individu. Lorsqu'une caractéristique sera précisée, il vous suffira alors de soustraire (ou éventuellement d'additionner) la valeur de la caractéristique concernée du drogué au chiffre indiqué pour savoir combien de temps dureront les effets.

Vous découvrirez ensuite les **effets** de chaque drogue en termes techniques.

Le **degré d'addiction** de chaque drogue vous permettra de déterminer quelles sont les chances pour qu'un consommateur occasionnel devienne accro à une drogue. Il est possible que l'addiction soit automatique, auquel cas il n'y aura aucun jet de dés à effectuer pour résister : ces produits sont l'exemple même de ce que se droguer signifie, à tous les coups on perd. Il peut arriver que l'addiction soit impossible mais ne vous y trompez pas ces

cas sont particulièrement rares et généralement réservés aux drogues destinées à un usage médical. Enfin, pour la plupart des produits, après chaque consommation, immédiatement après la fin de l'effet, le consommateur devra effectuer un jet de résistance basé sur sa plus petite caractéristique entre le Sang-froid et la Carrure. Si ce jet est réussi, le consommateur s'en sort sans trop de dommage cette fois-ci, sinon il devient accro. Un jet de résistance à l'addiction devra être effectué après chaque prise de drogue. Si une même drogue est consommée à plusieurs reprises sur une période de 30 jours, chaque jet de résistance au-delà de la première prise verra sa difficulté augmenter de un de manière cumulative (+1 à la deuxième prise, +2 à la troisième...).

L'**addiction** indiquera un nombre de doses journalières nécessaires pour ne pas subir les malus du contre-coup (avec une éventuelle majoration au bout d'un certain temps d'addiction). Il est important

de noter qu'un accro à une drogue ne bénéficie plus de ses effets positifs que lorsqu'il prend au moins une dose de plus que ce que requiert son degré d'addiction (ex : un junky doit prendre quotidiennement 3 doses de sa drogue fétiche pour ne pas être malade à crever, s'il ne prend pas ces trois doses, il subira les effets négatifs de la drogue, il lui faudra prendre une quatrième dose pour commencer à bénéficier des effets « positifs » de sa drogue). Lorsqu'il sera indiqué « permanent », il sera nécessaire d'être en permanence sous l'effet de la drogue pour ne pas subir ces malus.

Le **contre-coup** d'une drogue vous présentera les dommages que cette substance infligera à un accro. Un personnage en cours de désintoxication subira ces effets négatifs pendant la durée indiquée. Il est important de noter que cette valeur est donnée pour une désintoxication à la dure, c'est-à-dire enfermé dans une pièce avec juste un seau dans lequel vomir et déféquer et quelques litres de jus d'orange. Une aide médicalisée et un soutien psychologique pourraient faire baisser cette valeur (à l'appréciation du

meneur de jeu). Souvenez-vous aussi que l'on ne quitte pas facilement une addiction et sentez-vous donc libre de faire effectuer des jets de Sang-froid à d'anciens accros s'ils ne témoignent pas régulièrement de leur combat quotidien pour quitter le monde de la drogue (psychothérapie, drogues anonymes...). Lorsqu'il sera indiqué permanent, cela signifiera que les dommages resteront même après une désintoxication.

Enfin, certains produits pris en trop fortes doses peuvent provoquer une **overdose**. Une valeur sera indiquée ici. Il représente la menace d'overdose pour une dose « classique », c'est-à-dire coupée normalement (pas trop pure, ni trop sale). Sauf précision contraire, prendre deux doses d'une même drogue ne permettra pas de bénéficier deux fois de ses effets, en revanche la valeur d'overdose de chaque dose sera alors cumulée. De la même manière, si un personnage consomme plusieurs drogues différentes en même temps, leur valeur d'overdose se cumuleront alors sur un seul et même jet. Tant que la valeur d'overdose est inférieure ou égale à 2, il n'y aura pas de jet à faire. Dès que la valeur d'overdose sera de 3 ou plus, le consommateur devra réussir un jet de 6+ / Carrure (3) pour ne pas claquer d'une overdose dès la prise de drogue. Pour chaque point de valeur d'overdose supérieur à 3, la difficulté du jet sera augmenté de 1 (en gros la difficulté du jet est égale à la valeur d'overdose si elle dépasse 2). Un meneur de jeu pourra très bien décider de modifier la valeur d'overdose d'une dose de drogue en fonction de sa pureté.

25.2. Effets possibles

Les effets des drogues peuvent se présenter sous trois formes différentes : sous la forme d'un simple bonus temporaire pendant la durée d'effet, sous la forme d'un bonus permanent (par exemple soin immédiat et permanent de points de blessure) ou sous la forme d'un terme technique impliquant une série de modifications sur les caractéristiques et le comportement du consommateur. Deux de ces termes étaient déjà décrits dans *Amitiés de Los Angeles*, page 144-145, *speed* et *berserk*. Par soucis de commodité nous les reprendrons ici. Certains termes sont suivis d'un (x), cela signifie que vous les trouverez accompagné d'une valeur chiffrée lors de la description des effets des drogues. Cette valeur chiffrée modifiera légèrement cette capacité.

Lorsqu'une caractéristique est modifiée, elle ne peut de toute manière pas monter au-dessus de 5 et descendre au-dessous de 1.

BERSERK

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

SPEED

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

INVULNERABLE

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

VIF

Le personnage bénéficie d'un bonus de -2 sur son initiative en ne subissant les effets que de la valeur d'initiative originellement choisie (si le personnage a choisi une initiative de +1, il agira en -1 avec le bonus de l'initiative +1...). Le personnage ne peut pas descendre au-delà de -2 en initiative. En gros, il est plus rapide sans perdre de dés. Il gagne aussi temporairement le « G-Style ».

ÉNERGIE (x)

Le personnage gagne (x) points d'adrénaline. Si le personnage dispose déjà de points d'adrénaline, ces (x) points supplémentaires s'ajouteront à ceux qu'il a déjà jusqu'à un maximum de 5 points d'adrénaline au total.

NOCTAMBULE

Tant que le personnage est sous les effets de cette drogue, il ne subit pas le besoin de sommeil et les effets de la fatigue. Si le personnage reste plus de 96 heures éveillé, le meneur de jeu est libre de lui affecter quelques lourds malus sur ses actions à venir.

BURNÉ (x)

Le personnage bénéficie d'un bonus de résistance à l'interrogatoire. (x) peut valoir 1 ou 2. La valeur de résistance du personnage à toutes les attitudes d'interrogatoire passe alors à +(x).

RICO

Tant qu'il est sous l'influence de la drogue, le personnage est en attitude Ultra-violente mais ses bonus malus ne sont plus de +2/-2 mais de +3/-3.

BUFO BUFO

Le personnage ne ressent plus le besoin de se nourrir. Attention, la drogue ne nourrit pas le personnage, elle sert juste de coupe faim. L'effet coupe faim dure pendant huit heures (quel que soit la durée d'effet de la drogue).

BULLET TIME

Le personnage peut effectuer une action gratuite supplémentaire et sans modificateur chaque tour de combat.

25.3. Le petit marché de docteur Fun

Nom : devil's coke, dee'cee

Provenance : Californie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : poudre rouge

Mode d'administration : injection, inhalation

Prix : 150 à 400\$ le gramme

Public cible : populations aisées

Durée des effets : (10-Carrure) heures





Effets : hallucinations agréables et sensation d'orgasme durant toute la durée du trip. Le sujet reste conscient du monde qui l'entoure mais s'en fout. Le flash est plus important que sous n'importe quelle autre drogue. +1 Charme, +1 Coordination, Bufo bufo

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-froid (3)

Addiction : 2 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -1 Charme (permanent), -1 Coordination, -1 Réflexes, les effets secondaires peuvent aussi constituer en une destruction des défenses immunitaires sur le moyen ou long terme. Perte de libido totale.

Overdose : 1

Nom : quetzalcóatl, chaka, quetz, quetza...

Provenance : Amérique du Sud uniquement

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : pilule

Mode d'administration : ingestion

Prix : 1000\$

Public cible : milieux du show-biz, de la mode et des médias

Durée des effets : (12-Sang-froid) heures

Effets : transe. Dépersonnalisation au profit d'un comportement animal. Le sujet n'use plus de la parole et ignore son identité.

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (2)

Addiction : 1 dose par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -1 Éducation, -1 Charme, -1 Perception

Overdose : 2 (en cas d'overdose, le personnage ne meurt pas mais il « bascule » et la personnalité animale supprime définitivement sa personnalité humaine).

Nom : quetz, cocaïne, poudre

Provenance : Amérique du Sud

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : poudre

Mode d'administration : inhalation, injection

Prix : 40 à 200\$ le gramme

Public cible : tous

Durée des effets : (12-Carrure)x10 minutes

Effets : euphorie, grande forme et mégalomanie. L'anxiété augmente aussi, le sujet ne tient pas en place. +1 Charme, Bufo bufo, Noctambule, Speed

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-froid (3)

Addiction : -1 Carrure, -1 Coordination, -1 Réflexes, -1 Charme

Contrecoup : 3 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Overdose : 1

Nom : lapin de Mars, néo, parfois aussi Max Payne

Provenance : Corée, Californie

Complexité de fabrication : extrême

Présentation du produit : ampoule contenant un liquide rosâtre et sur laquelle est gravée une tête de lapin, un croissant de lune, la tête de John Woo ou un champignon nucléaire selon la personnalité du fabricant.

Mode d'administration : injection

Prix : 70 à 120\$

Public cible : teenagers, clubbers, techno-people... mais aussi karma killers et seconds couteaux.

Durée des effets : (10-Carrure) minutes

Effets : euphorie, rapidité décuplée en cas de situation de stress, le monde avance au ralenti ! Pour maintenir le corps sous pression, les utilisateurs mélangent souvent leur consommation de néo avec des amphétamines ou du speed. +1 Réflexes, Bullet time, vif.

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (3)

Addiction : 4 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -2 Réflexes, -1 Coordination, -1 Éducation, dépression.

Overdose : 1

Nom : Soda-Spécial-Cajun, SS-Cajun, boue-bayou,

Provenance : Pacific Union Carbide, South Central.

Complexité de fabrication : faible

Présentation du produit : liquide

Mode d'administration : ingestion

Prix : 30 à 50\$

Public cible : populations pauvres

Durée des effets : (20-Carrure) heures

Effets : le sujet plane. +1 Charme, Borné (1), Bufo bufo

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-froid (3)

Addiction : permanente

Contrecoup : -1 Réflexes, -1 Carrure, -1 Éducation (permanent), dépression, dyslexie.

Overdose : 0

Nom : sonic, hypnot-beat, mezic, H-Be, sound, mesmero, mesmero-muzic, mezic, *fabulous colored underworld...*

Provenance : les enceintes de Nozillas et Mumshoe 02

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : sons basses fréquences

Mode d'administration : auditif

Prix : gratos (free party) ou prix d'entrée de la soirée.

Durée des effets : tant que personne ne coupe le son !

Effets : selon. 45 % des personnes sont insensibles, 20 % partiellement sensibles, 30% sensibles et 5% ultra sensibles. Dans ce dernier cas, c'est la mort. Pour les autres, hallucinations plus importantes que sous LSD 25, possibilité de cauchemars éveillés. Il est important de noter que tous les cops sont totalement insensibles aux effets du sonic.

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (2)

Addiction : 3 heures par jour (+1 heure par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -1 Éducation, -1 Charme, -1 Perception, dépression.

Overdose : 5 si le sujet fait parti du groupe ultra sensible. S'il réussit son jet de résistance à l'overdose, il ne sera alors plus jamais le même (il sera hanté par des visions, des pensées qui ne sont pas les siennes...).

Nom : screen-freaking, TV addict, TVA, pizza-spice...

Provenance : Corée, Triangle d'or, petites unités de production en Californie

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : gélule, buvard, pilule, se confond avec beaucoup d'autres drogues.

Mode d'administration : ingestion

Prix : 10 à 20\$

Public cible : fans de jeux vidéo, de TV, camionneurs et plus généralement travailleurs de toutes les professions impliquant d'arrêter de dormir un moment ou un autre.

Durée des Effets : (36-Carrure) heures

Effets : Noctambule, Bufo bufo

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (2)

Addiction : 1 dose par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -1 Réflexes, -1 Coordination, -1 Éducation, perte de la mémoire immédiate, insomnies. Mort lorsque le sujet oublie de s'alimenter ou de s'hydrater.

Nom : ice ou iceberg

Provenance : toutes les pharmacies californiennes

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : pilule blanche

Mode d'administration : ingestion

Prix : 40\$ la plaquette de 30

Public cible : stressés & consorts

Durée des effets : 4 heures

Effets : absence d'émotions et de stress. Borné (2).

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (2)

Addiction : 2 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -1 Réflexes, -1 Charme, dépression. Au bout de plusieurs années de consommation, le sujet est un robot. Mais privé de ses cachets, il souffrira de tremblements et d'insomnies.

Overdose : 1 (en cas d'overdose, pas de décès mais déshumanisation définitive du consommateur).

Nom : joker

Provenance : Amérique du Sud, Asie

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : un patch avec un motif cartoon

Mode d'administration : contact

Prix : 30\$ le patch

Public cible : tous

Durée des effets : 4 heures

Effets : mort de rire. Perte de codes et repères sociaux. Borné (2), Invulnérable.

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (2)

Addiction : 1 dose par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -1 Coordination, -1 Charme, -1 Éducation, atrophie des muscles zygomatiques, comportement criminel, hystérie, déprime, irritabilité et manifestations de violence à l'égard d'autrui.

Overdose : 1

Nom : voodoo dance, exorciste

Provenance : Caraïbes

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : petits cristaux ressemblant au crack mais aux reflets violacés

Mode d'administration : inhalation, injection

Prix : 20 à 30\$ le gramme (un gramme se présente en général sous forme de plusieurs petits cailloux)

Public cible : amateurs de crack, recherche d'un nouveau marché

Durée des effets : (10-Carrure) heures

Effets : hallucinations et visions à thèmes religieux. Perte de contrôle du système nerveux et insensibilité à la douleur. Actes violents sans effort. Confusion totale entre l'environnement extérieur et les visions. Berserk, Speed, Invulnérable, Énérvé (3), Rico.

Degré d'addiction : 6+ / Carrure ou Sang-froid (4)

Addiction : permanente

Contrecoup : -1 Carrure (permanent), -1 Coordination (permanent), -1 Réflexes, douleurs physiques aiguës, schizophrénie, suicide, prurit, céneschopathie, trous béants caractéristiques dans la chair

Overdose : 2

Nom : oni

Provenance : des laboratoires bien comme il faut, Californie

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : buvard, pilule, gélule, pastille, bonbon de la couleur de son effet

Mode d'administration : ingestion

Prix : 60 à 80\$

Public cible : jeunes, milieux de la fiesta

Durée des effets : (15-Carrure) heures

Effets : selon la couleur de l'oni absorbé. De manière générale, euphorie légère, empathie accrue, inhibition et envie de bouger

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (3)

Addiction : permanente

Contrecoup : -1 Éducation, -1 Charme, déprime. Au bout d'un moment, il n'y a plus de fête sans oni. C'est donc une formidable raison d'admettre qu'on est accroc et de passer à quelque chose de plus fort. L'oni est considéré comme une drogue douce par les Californiens.

Nom : vénus 08

Provenance : Asie, Californie

Complexité de fabrication : intermédiaire

Présentation du produit : pilule

Mode d'administration : ingestion

Prix : 60 à 100\$

Public cible : tous

Durée des effets : (10-Carrure)x5 minutes

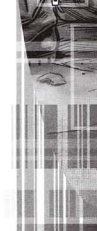
Effets : le plus puissant aphrodisiaque connu. Énérvé (2)

Degré d'addiction : 6+ / Sang-froid (3)

Addiction : 2 doses par jour (+1 dose par jour toutes les tranches de 30 jours d'addiction).

Contrecoup : -2 Charme, destruction de la libido et ses conséquences psychologiques et physiologiques. Le sujet ne peut plus avoir de relations sexuelles sans.

Overdose : 0



LA MORT À VENICE

Scénario

Était-elle donc ivre, l'espérance dans laquelle vous vous drapiez ? S'est-elle endormie depuis ? Et ne fait-elle que se réveiller pour verdir et...

— Assez ! Assez ! Arrêtez !

Pat Corelli épougea nerveusement son front dégoulinant de sueur, tant parce qu'il avait chaud que pour permettre à son poing de se reposer sur autre chose que la tasse de café à demi pleine posée sur son bureau. Mathilda Stone tourna vers son metteur en scène un regard incrédule.

— Mais cela fait quatre fois que tu nous interromps, Pat ! protesta-t-elle posément, tout en rajustant machinalement quelques mèches rebelles échappées de son chignon.

— Lady Macbeth est passionnée, convaincue de ce qu'elle raconte, prête à tout... À tout ! pour arriver à ses fins... expliqua Corelli d'un ton qui se voulait patient et respectueux, mais trahissait son exaspération. Et toi, toi... Mais tu as joué du Shakespeare ! Tu as joué du Tennessee Williams ! Tu sais ce que c'est que la ferveur, la folie, le tragique ! C'est même la raison pour laquelle tu es ici, aujourd'hui !

Il alluma une Pacific Blend, grimpa sur la scène et se planta face à elle, les yeux plissés. Al Huston, qui interprétait Macbeth, se recula de quelques pas, attendant la fin de l'orage.

— Mathilda, s'il te plaît, dis-moi que tu connais cette pièce, que tu l'as lue et non pas seulement apprise !

— Bien sûr que oui, répondit-elle calmement. Je ne comprends pas ton problème, Pat !

— Tout ce que je te demande, c'est de mettre un peu de vie dans tes propos, de vibrer... de... de nous faire vibrer ! Shakespeare mérite un peu de respect, non ? Bon... Reprenons...

Il tourna les talons et alla se rasseoir à sa place.

— Nous n'irons pas plus loin dans cette affaire. Il vient de m'honorer ; et j'ai acheté de toutes les classes du peuple une réputation dorée qu'il convient de porter maintenant dans l'éclat de sa fraîcheur, et non de jeter sitôt de côté.

— Était-elle donc ivre, l'espérance dans laquelle vous vous drapiez ? S'est-elle endormie depuis ? Et ne fait-elle que se réveiller pour verdir et...

— Stop ! rugit Corelli en écrasant son poing sur son carnet de notes. Cela fait des jours et des jours, je n'en peux plus ! Et je me fous de ces putains de subventions de ton putain de mari et de la putain de pression de ces putains de studios : tu es virée, Mathilda ! Virée ! Tu dégages d'ici, tu dégages de ce plateau, tu ramasses tes affaires et tu disparais !

La comédienne le dévisagea sans comprendre, puis haussa les épaules, indifférente et quitta la scène d'un pas égal, sans oublier d'effectuer quelques saluts courtois à l'attention des personnes qui l'entouraient. Elle parcourut les quelques mètres du couloir qui la séparaient de sa loge — le temps pour son cœur de se mettre à battre à un rythme désordonné, de sentir ses mains trembler — ouvrit la porte, alluma la lumière et resta immobile quelques instants, perdue dans la contemplation de son reflet dans le miroir qui recouvrait un pan entier du mur. Elle avait vieilli. Sa taille autrefois mince et fine s'était épaissie ; ni le sport quotidien, ni la chirurgie n'y pouvaient rien : elle se sentait grosse. Son visage qui, quelques années plus tôt encore était lisse et doux, portait aujourd'hui les stigmates du temps et les empreintes des implants esthétiques. Et son talent... Son talent avait disparu, lentement, inexorablement, avec l'âge. Moins de castings, moins de rôles, moins de pratique, un stress de plus en plus grand, un trac de débutante... Et voilà qu'aujourd'hui, elle venait de perdre Lady Macbeth, sa dernière chance, peut-être, de refaire surface.

Mathilda détourna le regard de son double, les yeux brûlants de larmes contenues, puis avisa la boîte de gélules posées près de sa trousse de maquillage. L'iceberg. Son dernier soutien. Sa roue de secours. C'était de cela qu'elle avait besoin. Tranquillité, sérénité, calme. Tout rentrerait bientôt dans l'ordre.

Remerciant mentalement son assistante d'avoir pensé à en renouveler l'ordonnance, la comédienne se versa un verre d'eau, avala deux petites pilules bleues et s'assit. Quelques minutes plus tard, les sensations de quiétude et de torpeur tant recherchées l'envahirent et elle entreprit de rassembler ses affaires, impossible.



Elle quitta le théâtre à pied. Elle avait envie de marcher, savait qu'une longue promenade achèverait de la détendre.

Elle remonta Broadway d'un pas mécanique, perdue dans une sorte de détachement salvateur, un détachement qui lui permettait d'analyser le monde qui l'entourait, son existence, ses succès et ses échecs avec le recul nécessaire. À présent, la comédienne se rappelait à peine le petit pincement de tristesse qui l'avait assailli un peu plus tôt. Elle avait perdu Lady Macbeth. Soit. Elle en retrouverait bien une quelque part. Ou un autre rôle. Cela n'avait aucune importance. Et le visage déçu de John, son époux... ce n'était pas si grave. Elle lui expliquerait posément les choses, prendrait soin de se montrer méthodique et rationnelle dans ce qu'elle lui dirait – il avait tendance à prendre tout bien trop à cœur. Pourtant, cela ne servait ni ne menait à rien. Elle-même se savait beaucoup plus équilibrée depuis qu'elle avait appris – avec l'aide de l'acte – à ne plus vivre dans l'angoisse permanente et dans l'attente insupportable du coup de fil de son agent. John lui reprochait beaucoup, ces derniers temps, son manque d'implication dans leur relation en particulier et dans la vie en général, elle ne comprenait pas pourquoi. Elle se trouvait beaucoup mieux ainsi.

Machilda quitta l'avenue, s'engagea dans une rue transversale et prit la direction de Little Tokyo.

Soudain, trois hommes venus de nulle part surgirent devant elle, braquant des revolvers dans sa direction.

Lorsqu'elle sentit une douleur brûlante traverser brièvement sa poitrine, lorsqu'elle fut brutalement projetée sur l'asphalte, elle se demanda, l'espace d'un instant, si elle avait interprété le bon personnage, si ce que ces inconnus attendaient d'elle n'était pas autre chose qu'une indifférence polie...

Mais quoi ?



Ce scénario se déroule de façon inhabituelle. Les personnages vont devoir mener deux enquêtes de front. L'une se fera à l'insu de leur hiérarchie et ils auront très peu de moyens pour la conduire. Pour l'autre, ils seront embringués dans l'une des plus importantes chasses à l'homme ayant eu lieu en Californie et ne seront que de petits rouages dans une grosse machine, avec peu d'espoir d'aboutir à la solution par eux-mêmes. Sauf s'ils comprennent que les deux affaires sont liées...

Outre les ressorts principaux des deux affaires qui seront expliqués dans le scénario, vous trouverez nombre de petits intrus (les 10-18), ainsi que des opportunités pour rebondir sur d'autres affaires. Votre rôle consistera à rappeler aux joueurs qu'ils doivent aller vite et à faire bouger le monde qui les entoure. Laissez les livres de picorer à droite et à gauche selon leurs goûts et leur instinct de flic et, tant qu'ils ne perdent pas trop de temps, ne les empêchez pas de se disperser et de faire leur métier. La sensation d'appartenir à un monde qui évolue n'en sera que plus forte.

Le scénario est organisé de la même manière que celui que vous avez pu découvrir dans *Amitiés de Los Angeles*. D'abord

une trame chronologique, qui vous permettra d'avancer au jour le jour et de donner vie au scénario, ensuite une deuxième partie vous donnant toutes les clés et indices que les joueurs seront amenés à trouver au cours de leurs investigations. Enfin, des annexes vous donneront des détails sur tous les PNJ qui peuplent le scénario. De temps à autre, de petits encadrés vous apporteront des précisions sur des points précis, et vous permettront de rebondir facilement si les joueurs vous demandent plus de détails.

La gestion du temps doit être rigoureuse. Le scénario s'étale sur une période de cinq jours, du mardi 27 août au samedi 31 août 2030, durant laquelle les personnages sont de service de jour (7h-15h). Chaque jour apportera son lot d'événements, que vous devez livrer en pâture aux personnages. Vous pouvez laisser traîner vos joueurs en route, mais pas trop. Passé un certain stade, il sera trop tard pour empêcher la réalisation des projets du méchant. Alors, n'hésitez pas à leur botter le train si vous voyez qu'ils dorment...

Si vous souhaitez transposer le scénario à une autre période, cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Il suffit de remplacer les dates et de garder le flot des événements.

PRÉGÉNÉRIQUE

Le pré-générique (ou teaser), est un moyen pratique de lancer les personnages dans le bain et les joueurs dans la partie. Cette petite scène intense doit être jouée rapidement, mais ne doit pas servir à envoyer prématurément un joueur suivre la suite du scénario depuis sa chambre d'hôpital.

En principe, et suivant les canons établis par Albert Broccoli, responsable et producteur de trente ans de *James Bond*, le pré-générique n'a pas forcément de rapport avec le reste de l'action à venir... Sauf que dans ces colonnes, nous ferons une petite entorse à la règle. Ce bon vieil Albert nous pardonnera...

27 août 2030. DOWNTOWN LA. 6h45 AM.

La ville achève de s'éveiller. Dans quelques minutes les personnages vont replonger dans le tumulte de la vie urbaine. En attendant, ils savourent un peu du calme matinal en mordant à pleines dents dans l'un des meilleurs hamburgers de LA Chez Willy, tout près du commissariat. Le petit restaurant est bondé, nous sommes en début de semaine, dans l'un des quartiers d'affaires de LA. Il y a partout des traders pressés avalant quelques frites grasses en consultant les cours sur leur portable et des petites secrétaires qui glouissent en admirant ces beaux cops et leurs uniformes si virils. La télé de la salle est allumée, et après les résultats des matchs de baseball de la veille (les Raptor de Palm Springs se sont qualifiés de justesse pour leur troisième finale consécutive des Pacific World Series), on peut apercevoir les trombones revendicatives de quelques employés des administrations de Californie, en grève depuis deux semaines.

Au début, personne n'avait fait attention au type en costume. Grand, maigre, muni d'un attaché case. Un trader comme on en rencontre tous les jours dans ce coin de la ville.



Lorsqu'il se lève avec calme, les yeux rouges de sang, et se place au milieu du restaurant, les sourires se figent, et les mâchoires se crispent.

« Je suis Muad'Dib. Je suis le messie. Nous sommes au nexus des perceptions. Agenouillez-vous devant moi ou craignez la colère des modules étranges ! ».

Visiblement, ce type n'a plus toute sa tête, d'autant qu'il brandit un mini-zuzi dans chaque main et qu'il ne semble plus avoir qu'un rapport vague avec la réalité.

Interrompus dans leur repas, les personnages font devoir agir vite. Merde, même plus le temps de savourer un bon burger sans qu'un con s'en mêle...

Dégainer et entamer une fusillade semble être une mauvaise idée et peut avoir des conséquences dramatiques si les joueurs le font n'importe comment. La salle du restaurant est pleine et le type fait preuve d'une rapidité incroyable (mais ça, les joueurs ne le savent pas forcément). Essayer de le maîtriser en lui sautant dessus peut être une bonne solution, mais il faudra être précis. Sinon, Muad'Dib tire dans la tas ! La meilleure solution consiste peut-être à essayer de gagner du temps en le faisant parler, avant d'essayer de le maîtriser par surprise. À moins qu'une balle de 5,56 précisément logée entre ses deux yeux par un tireur adroit ne suffise...

Si le forcené est maîtrisé sans heurt, les personnages sortiront sous les applaudissements des clients, Willy leur fournira des bons de réduction sur un Special Cheesy Crust, et les quelques œillades enflammées des jeunes secrétaires qui gloussaient quelques lignes plus haut pourront leur laisser espérer qu'ils vont enfin conclure...

Si ça se termine un peu plus mal, la hiérarchie et le SAD vont diligenter une enquête de routine pour établir le déroulement exact des faits, et cette affaire pourrait bien se terminer par un savon carabiné dans l'aquarium du Capitaine Skipnick. Par la suite, la hiérarchie les aura à l'œil, ce qui est parfait pour le déroulement du scénario à venir...



LA MORT D'UN OFFICIER DE POLICE

Barney Moore consulte son chrono, allonge sa foulée et accélère la cadence. Vingt minutes qu'il trotte. Maintenant, il est chaud et il va pouvoir faire quelques séries d'une minute en résistance. Plus que trois mois avant le CopRun de Frisco. Il s'agit d'être prêt. Jamais un membre de la NADIV ne l'a emporté, ce foutu marathon. Il est 8h du matin. Il est doux et le chaleur n'a pas encore étalé sa masse grasse sur les corps huileux des adeptes de fitness de la plage de Venice. L'endroit est presque désert. Certains soulèvent déjà un peu de fonte sur la plage et quelques joggers ça et là croisent le jeune officier de police. Rucun ne le double, il est en pleine accélération et sur dix mètres personne ne peut le battre lorsqu'il déploie ses grands compas.

Personne ? Sauf la Mercedes noire qui débouche du coin de la rue à toute vitesse, les pneus et les freins hurlants. Arrivée à la hauteur du jeune sportif, la berline de luxe

ralentit. Une de ses vitres arrière se baisse dans un bruit sirupeux. Le canon d'une arme en sort et Moore n'a pas même le temps d'esquisser un geste qu'il est foudroyé par six impacts. Il termine sa course comme un lièvre qu'un chasseur habile aurait fauché en pleine course, avant d'aller pendouiller piteusement contre le muret qui sépare la promenade du front de mer de la plage de sable blanc de Venice. Par chance, le précieux sable ne sera pas souillé par son sang. C'est la serviette de Maria Mancini et de Joachim Nafta, deux amoureux attirés ici par le romantisme d'une aube sur le plus grand océan terrestre, qui en recevra la plus grande partie.

La Mercedes s'arrête. Les portières s'ouvrent. Deux hommes en sortent. L'un tient un AK 47 et jauge les alentours. L'autre, se dirige à pas rapide vers le corps encore secoué de spasmes du jeune homme. Il empoigne sa tête par les cheveux, approche le canon de sa tempe et un ultime coup de feu claque dans l'air doucereux du matin. Le buste retombe inerte, pendant qu'une partie de la cervelle du jeune policier achève sa course un peu plus bas sur le doughnut d'Alfred Berthens, un jeune vacancier emmené tôt à la plage par son acariâtre tante.

La Mercedes repart dans un grondement de moteur : au loin, les premières sirènes hurlent déjà et les badauds sont pressés de s'approcher du corps du jeune homme. C'est leur dernière chance de le faire. Bientôt, les cordons de sécurité seront mis en place et les empêcheront de voir...

1. LE FLOT TUMULTUEUX DES ÉVÉNEMENTS

1.1. 1^{er} JOUJ - 27 AOÛT 2030 - 7h15

COPS Channel - Morning Live News

Bonjour, je suis Kim Lee Sung, nous sommes le 27 août 2030, il est 7h, voici les titres du jour.

Le corps de Sheila Buchan, la fille du sénateur Buchan (RU), disparue depuis deux jours, a été retrouvé ce matin à 4h30 dans une ruelle de Boyle Heights. Bien que cela n'ait pas été confirmé par la police, tout laisse à penser qu'il s'agit d'un nouveau crime perpétré par le mystérieux tueur qui terrorise la ville et se joue de la police depuis quelques jours. Je vous rappelle que ce soir, Bob Gormann accueillera plusieurs spécialistes de la lutte anti-criminalité pour un grand débat « La police, désarmée face aux dsaxés », pour le Bob Gormann Evening Show.

La grève des fonctionnaires californiens continue, malgré, la rencontre prévue ce matin entre le maire Nowemba et le représentant des syndicats. Rappelons que les fonctionnaires californiens sont en grève depuis trois semaines et qu'ils réclament des revalorisations de salaire, des embauches massives et l'instauration d'un système de retraite à l'europpéenne.

LA MORT À VENICE

CHAPITRE
QUATRE

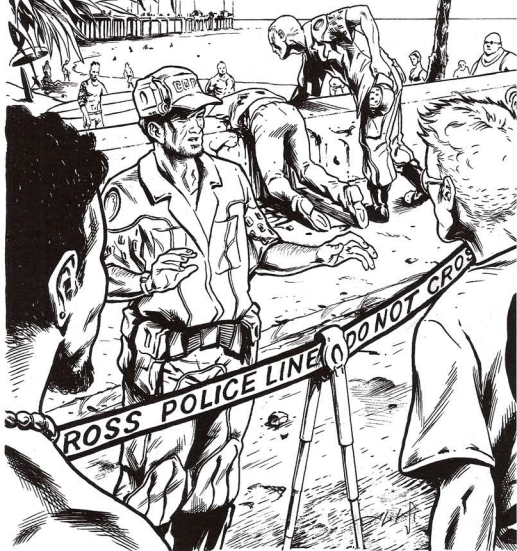
Arrivée prévue cet après-midi à IAX du président colombien, Cesar Luis Aranejon qui doit inaugurer le centre culturel colombien et étudier avec William Ross les modalités d'une collaboration économique et culturelle encore plus étroite entre la Californie et la Colombie.

On déplore la mort d'un officier de police sur le front de mer de Venice. Barney Moore effectuait son jogging matinal avant de prendre son service lorsqu'il a été abattu lors d'un drive-by shooting, certainement au cours d'un règlement de comptes entre gangs.

Sport maintenant, les
Raptor de Palm Springs se

sont finalement imposés contre les Builders de San Francisco. On les retrouvera pour la troisième fois consécutive en finale des Pacific Series de baseball où ils affronteront les Baseballtronic de Pasadena.

Nous retrouvons maintenant Bob Hutchinson sur l'île de Santa Catalina, où un navire affrété par la fondation Welsey s'apprête à partir vers le Mexique après une escale à Long Beach, les cales chargées de médicaments pour les enfants mexicains tuberculeux. L'opération « pilules jaunes » a remporté un vif succès



LA MORT
À VENICE

139

CHAPITRE QUATRE

auprès des enfants des écoles de Los Angeles qui ont donné l'équivalent de cinq tonnes de médicaments inutilisés pour leurs petits camarades démunis.

Enfin, pour ceux qui s'intéressent à l'art, sachez qu'aujourd'hui démarre la rétrospective Alfred Varney au musée Guetty. Rappels que Varney fut un artiste fermement engagé, mais aussi très controversé puisqu'il peignait sur des cadavres. Sa mort prématurée à l'âge de 33 ans a achevé de faire de lui l'icône d'une certaine jeunesse en mal de repères existentiels.

Il est 7h15, je vous souhaite une bonne journée, et je vous invite à retrouver notre prochain rendez-vous d'information avec le journal de Stephen Hicks à midi.

Tout de suite, la météo de Raffaella Vasquez, qui va nous annoncer un temps ensoleillé sur toute la baie de Los Angeles.

7h-15h

Après le petit incident du fast food, les personnages laissent la sécurisation des lieux à des unités de rue du LAPD et se dirigent vers le commissariat central de LA, à quelques dizaines de mètres de là. Personne ne semble remarquer leur retard. Le commissariat est en effervescence. Des sirènes sortent toutes sirènes hurlantes des parkings, plusieurs vans des SWAT sont à l'arrêt devant l'imposant bâtiment, où, comme des mouches bourdonnantes, vont et viennent des centaines de personnes. Des flics, en civil, en uniforme, des journalistes, des équipes de télévision, des badauds. Une masse grouillante empêche l'accès au commissariat et il faudra bientôt user de coups de tonfa pour se frayer un passage. La grille du kiosque de Julio Macarenas est restée fermée et, derrière, le malin petit chicanos doit être en train de faire un peu de tri dans ses papiers.

La rue empest. Deux semaines déjà que les employés municipaux n'ont pas ramassé les poubelles et certains civils portent des masques de protection.

Après s'être frayé un passage au milieu de la cohue, les cops sont appelés par Big Nick.

« Hey, mes p'tites caillies, dépêchez-vous. C'est Skripnick qui fait le roll call à haut. C'est tellement rare, faut pas le louper. »

En jouant des coudes, les personnages peuvent se tasser dans l'ascenseur. Leur ascension vers le 35ème étage est interrompue pendant quelques minutes entre le 8ème et le 9ème. Panne de courant ou grève des employés de la centrale d'Ontario, les discussions vont bon train et ça laisse un peu de temps pour râler contre ces employés de l'administration et leur grève à la con, contre cet idiot de maire qui ne veut rien céder et qui a choisi l'affrontement et le chef Firmani qui regarde ailleurs et ne veut surtout pas entendre parler d'augmentation de salaire pour les personnels du LAPD...

L'ascenseur finit par repartir et les personnages sont les derniers à en sortir, au 35ème étage, celui du COPS.

Dans les bureaux, personne. Tous les cops se serrent tant bien que mal dans l'une des salles de réunion où le chef Skripnick semble soucieux, mais ne manque pas d'apercevoir les personnages et de constater leur retard.

« Bien, passons maintenant à l'affaire suivante. On a un officier de police, Barney Moore, Division NADIV du bureau

ouest qui s'est fait abattre ce matin alors qu'il faisait son jogging sur la plage de Venice.

C'est pour qui ? Dernier arrivé, premier servi, c'est pour nos amis du fond de la classe qui sont encore en retard... »

D'habitude, l'humour à froid de Skripnick engendre toujours de francs sourires. Pas cette fois. Ce matin, il semble que les gars et tout le personnel de l'étage soient vraiment soucieux.

Le roll call s'achève sur quelques paroles d'encouragement du capitaine et sur les saluts mutuels des officiers qui partent progressivement en opérations. On se souhaite bonne chance et bonne chasse.

Skripnick vient ensuite voir les personnages pour leur confier les éléments qu'il possède déjà sur le meurtre de Moore.

« On a un détective des Narcs, Division NADIV, bureau ouest, qui a été abattu sur la plage de Venice il y a une demi-heure. Le gars faisait son jogging du matin quand une voiture s'est arrêtée à sa hauteur et plusieurs coups de feu en ont été tirés. Les unités de rue de Venice sont déjà sur place, mais vous serez les premiers enquêteurs à arriver. La crim' est sur les dents et n'a pas le temps de prendre le dossier, alors elle nous le refille.

Vous me faites ça bien. Sécurisation des lieux, témoins, scène de crime, et tout le tremblement. Ensuite, vous revenez me voir à 15h, on voit avec le procureur et je vous parle d'un autre gros problème. Vous savez ? Celui qui agite la ville depuis deux semaines... »

Ensuite, les personnages peuvent se mettre en route vers Venice et commencer leurs investigations sur la mort de Barney Moore. Ils devront impérativement être de retour à la fin de leur service à 15h au commissariat, où le capitaine leur parlera de nouveau. (si, pour une raison quelconque, ils n'arrivent pas à l'heure, il va y avoir de l'orage...).

Quoi qu'ils aient trouvé, Skripnick ne les écoute pas. Il semble pressé, obnubilé par l'affaire qui fait les gros titres en ce moment. Ce meur en série a déjà tué six personnes depuis deux semaines, toutes retrouvées atrocement mutilées. Il semble jouer avec les médias et la police et la mort de la fille du sénateur Buchan a alourdi encore un peu la pression sur les épaules du chef Firmani. La priorité actuelle du LAPD, c'est de coïncider ce dingue et de le coincer vite. Après avoir remis leur rapport, les personnages seront donc déchargés de l'affaire Moore (un banal drive-by shooting pour Skripnick, qui ne veut rien entendre d'autre) et orientés sur l'affaire du tueur. Demain, ils devront être là au roll call de 7h pour trouver leur affectation, certainement pour travailler sur les concordances de meurtres et les archives des disparitions et meurtres non élucidés de ces quinze dernières années.

En attendant, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent de leur soirée.

Vous trouverez le détail des éléments d'enquête sur le meurtre de Moore dans la deuxième partie du scénario.

DERNIERE LE RIDEAU

Le capitaine et tous les chefs de division du LAPD ont reçu des ordres très fermes. Ils doivent tout mettre en œuvre pour retrouver le tueur, même si cela doit impliquer un important



laxisme concernant les autres affaires quotidiennes. Le chef Firmani a rencontré le maire, a subi un bon gros savon, avant de faire redescendre les instructions fermes qu'il a reçues.

Outre qu'ils choquent l'opinion, ces meurtres affaiblissent le pouvoir du maire, à quelques mois des élections. La grève des personnels administratifs de Californie et sa fermeté à l'encontre des syndicats l'ont fait plonger dans les sondages et il est vital que la police soit à la hauteur pour rassurer des citoyens un peu déboussolés. Évidemment, Mc Conroy, le plus sérieux rival de Nowemba pour la mairie, fait de la surenchère, dénonce sa politique désastreuse et promet de céder à toutes les revendications, y compris celles des policiers, tout en stigmatisant leur incapacité à assurer la sécurité des citoyens (mais n'est-ce pas parce qu'ils sont mal payés ?).

Les personnages vont donc se rendre compte, au fil de leur enquête, que toutes les forces du LAPD sont mobilisées vers cet objectif et qu'on n'accordera que peu de considération à leur petite enquête sur la mort de Moore.

10.18

10-18 Où est mon pépé ?

À toutes les unités, code-3, je répète code-3, j'ai un 415 à l'Hôpital Quinn de Wilshire. Le sujet est une jeune fille de race noire, d'environ 15 ans.

Une jeune fille de 15 ans fait un esclandre à la réception d'un grand hôpital de Los Angeles. Elle s'est menottée au

comptoir et aspergée d'essence. Elle menace de s'immoler si la direction de l'hôpital ne vient pas lui dire où se trouve son grand-père, hospitalisé il y a deux ans et disparu depuis.

Accroche :

Les anges du LAPD annoncent un code 415 (trouble de l'ordre public) dans un hôpital proche de l'endroit où se trouvent actuellement les joueurs. S'ils s'y rendent, ils trouveront une jeune fille noire d'une quinzaine d'années, Samantha Jackson, enchaînée à un pilier du comptoir central de la réception de l'hôpital, une bouteille de white spirit dans une main, un zippo allumé dans l'autre. La jeune fille sent l'essence, et ses cheveux et ses vêtements sont trempés.

Autour d'elle, à bonne distance, le staff de l'hôpital tente de la ramener à la raison, pendant qu'elle pleure et crie, menaçant de se faire brûler si les médecins ne lui rendent pas son pépé. Les cops doivent jouer serré et une tentative musclée se soldera par un magnifique feu de joie, dans lequel l'adolescente se consumera en hurlant. En réussissant une approche douce et psychologique — Psychologie / Charme (2) — on pourra tenter de la convaincre de lâcher son briquet, avant de la prendre en charge. Un traitement brutal après qu'elle a déposé le zippo, entraînera des manifestations d'hystérie et de violence. Et même si une gamine de 15 ans n'a pas assez de muscles pour s'opposer à un cops entraîné, une telle scène risque fort de créer un certain malaise.

Une fois la jeune fille maîtrisée, le personnel hospitalier se proposera avec empressement et sollicitude de la prendre





en charge. Si les cops ne le souhaitent pas, ils peuvent l'embarquer pour un interrogatoire plus poussé.

Dénouement :

En interrogeant Samantha, les personnages pourront apprendre que son pépé a été hospitalisé il y a deux ans pour un examen cardiaque bénin. Il n'est jamais ressorti de l'hôpital et personne n'a la moindre trace de lui. Les admissions n'ont jamais enregistré son arrivée et pourtant la petite Samantha est certaine qu'il a bien été admis et se rappelle parfaitement avoir attendu assez longtemps avant d'accéder à la chambre (un petit problème de sécurité sociale, selon l'infirmière en chef).

Si les personnages vont un peu plus loin dans leurs investigations, ils pourront se rendre compte que la disparition du pépé de Samantha n'est pas la seule à avoir eu lieu dans cet hôpital. Plus d'une dizaine de plaintes ont été enregistrées, mais classées sans suite, et tous les disparus sont partis rejoindre la longue liste des *missing persons* de la Californie. Une enquête plus poussée prendra du temps, trop en tout cas pour entrer dans le cadre de ce scénario.

● Scénario +1 :

En enquêtant plus avant sur l'hôpital, on pourra retrouver trace de plusieurs morts accidentelles ayant frappé quelques personnes y travaillant, notamment des infirmières. Il suffira d'interroger quelques familles éplorées pour se rendre compte que certaines d'entre elles se sentaient menacées et se préparaient à demander la protection de la police. Quant aux familles des disparus, elles attestent toutes que la personne disparue avait bien été admise à l'hôpital, dans le service du Docteur Wayne, un cardiologue réputé.

● Scénario +2 :

Des investigations poussées sur le Dr Wayne dépeindront un personnage trouble, au passé mouvementé, ayant approché plusieurs fois au cours de sa vie différentes sectes affiliées à la Wicca. En cherchant bien, on pourra prouver que le Dr Wayne s'est servi de son poste pour trouver des sujets pour des expériences mêlant les plus riches heures de la médecine nazie au folklore « magique » en vogue dans les covens de la Wicca. Les disparus sont morts au cours de rituels et d'expériences mouvementées, le Dr Wayne apparaissant comme un illuminé à la recherche de la vie éternelle. Il a embauché plusieurs hommes de main et s'est assuré des complicités dans l'hôpital pour faire disparaître les patients sans faire trop de vagues, quitte à supprimer ceux qui pourraient avoir des soupçons.

Coincer ce cinglé et ses sbires devrait être une affaire mouvementée, qui pourrait bien s'achever par un assaut en bonne et due forme, « *Waco style* », sur le repaire de la secte.

● Scénario +3 :

Si les personnages gardent contact avec la petite Samantha et lui racontent ce qu'il est advenu de son pépé, l'adolescente sera effondrée, mais pleine de gratitude pour les personnages. Elle pourra devenir un allié de niveau 2. Samantha est la fille d'un pasteur assez pauvre de Compton, mais qui bénéficie d'une aura importante auprès des jeunes de son quartier.

14h-19h

Ramon Vargas met au point les derniers détails de son meurtre du lendemain en surveillant étroitement les allées et venues de Brenda Palacio. Puis il répond aux questions du journaliste de Calnews pour l'interview qui sera diffusée deux jours plus tard.

12. 2^e JOUR - 28 AOÛT 2030 - 7h

COPS Channel - Morning Live News

Bonjour, je suis Kim Lee Sung, nous sommes le 28 août 2030, il est 7h, voici les titres du jour.

Le chef Firmani a déclaré que le LAPD était sur la bonne voie pour arrêter le tueur en série qui terrorise la ville depuis plusieurs jours. D'après lui, ce n'est plus qu'une question de jours et il appelle la population à rester vigilante et les forces de police à continuer leurs efforts.

Toujours concernant le tueur en série que tout le monde surnomme maintenant « The Knacker », Robert Waltzmann, le très glamour patron du groupe audiovisuel Calsat a annoncé que l'un de ses journalistes vedettes avait des informations confidentielles sur le tueur, et serait bientôt en mesure d'en proposer une interview.

La table ronde entre le maire et les représentants des syndicats de fonctionnaires n'ayant pas abouti, le mouvement de grève se poursuit. Hier, plusieurs quartiers ont été plongés dans le noir à la suite d'une coupure de courant d'une heure et les employés du ramassage des ordures refusent toujours d'assurer le service minimum. Le maire refuse de céder aux revendications des grévistes et menace de faire ramasser les ordures par l'armée.

Le sénateur Mc Connroy, rival du maire dans la course à l'hôtel de ville, a rendu visite au sénateur Buchan et l'a assuré de son soutien en ces circonstances difficiles. On voit ici le sénateur Buchan, très éprouvé par la mort tragique de sa fille unique.

La collection automne-hiver de Prada fait la part belle aux couleurs et aux matières et annonce un retour en force de la « classic-touch ». On devrait, comme le montrent ces images, voir reflourir bientôt les manteaux de vision audacieusement habillés de latex et les robes longues en mélange vinyle/soie.

International maintenant. Le président des États-Unis d'Amérique a rencontré aujourd'hui son homologue Mexicain à Ciudad Juarez et a annoncé la mise en place d'une police spéciale chargée de la surveillance des frontières. Les missions de celle-ci seront concentrées sur la lutte contre les clandestins et les réseaux de trafic de stupéfiants.

Automobile. On sait que les Angelinos sont très attachés à la voiture. Ils seront certainement ravis de découvrir ce nouveau modèle de la firme Californian. Ce roadster « andretti » n'a plus rien à envier aux belles italiennes. À noter que la famille du célèbre champion automobile des années 70, Mario Andretti, touchera plus de 225 millions de dollars pour l'utilisation de son nom par Californian Motors.

Il est 7h15, je vous souhaite une bonne journée et je vous invite à retrouver notre prochain rendez-vous d'information avec le journal de Stephen Hicks à midi.

Tout de suite, la météo de Raffaella Vasquez, qui va nous annoncer un temps ensoleillé sur toute la baie de Los Angeles.

7h-15h

Il vaut mieux que les personnages s'arrangent pour arriver à l'heure aujourd'hui. C'est Tod Hawkins qui s'occupe du roll call, mais Skripnick est passé dire un mot d'encouragement au début et son regard inquiet et froid a longtemps passé en revue la salle où se sont groupés les hommes.

Après l'enquête d'hier, place maintenant au travail de sape. Les personnages sont affectés à l'enquête sur celui que la presse nomme déjà « the Knacker » (l'équarisseur).

Leur tâche de la journée va être simple, mais ô combien ennuyeuse. Il s'agira de reprendre tous les meurtres non élucidés ayant eu lieu en Californie depuis 2015, de les répertorier et de voir s'ils peuvent trouver des similitudes avec le « travail » du Knacker. Ils peuvent se plonger dans les archives, tenter de retrouver de vieux témoins, interroger les flics en fonctions à l'époque, etc. Tout cela en uniforme, parce qu'il faut rassurer la population et montrer que les flics bossent.

Bref, ils vont bien s'ennuyer pendant que la piste qu'ils ont pour Barney Moore les attend bien au chaud. D'autant que, cerise supplémentaire sur un gâteau déjà bien fourni, le chef Firmani a solennellement demandé aux hommes d'allonger leur temps de travail afin de mettre en avant la détermination de la police. Bref, des heures sup non payées, pour un boulot de con ! Si les joueurs ne sont pas gagnés par la mauvaise humeur, c'est à douter de tout.

S'ils veulent poursuivre leurs investigations, il faudra jouer serré. Tous les cops sont sur l'affaire et le chef Firmani exige un rapport quotidien sur l'avancée de l'enquête. Chaque groupe opérationnel doit remettre à 17h une feuille de route détaillant son travail et ses conclusions du jour. Impossible de se soustraire à la tâche demandée, à moins de risquer gros...

Les personnages seront sûrement convaincus que la mort de Moore cache quelque chose de plus gros qu'un simple *drive-by*, mais il sera impossible de convaincre leurs supérieurs. Ils n'auront pas encore assez de preuves, justes quelques pistes et présomptions, que personne ne voudra suivre. Le chef Firmani veut ses meilleurs hommes sur le coup, pas question de se disperser.

18h

Ramon Vargas tue Brenda Palacio dans un terrain vague après l'avoir enlevée devant la sortie de son université. Il laisse le corps dans une voiture volée sur un parking de Pasadena. Il envoie les organes de la jeune femme par Fedex au chef du LAPD.

19h

Quel qu'il soit, le travail (ou le repos) des cops est interrompu par un code 187 (homicide). On a retrouvé le corps encore tout chaud de Brenda Palacio, à l'arrière d'une voiture, sur le parking du KallMart de Pasadena. Il s'agit du septième meurtre du Knacker, qui semble accélérer le rythme. La jeune et jolie Brenda, fille d'un scientifique travaillant au Jet

Propulsion Lab, elle-même étudiante en géologie à Caltech, a été éviscérée et ses organes internes ont disparus.

Immédiatement, le taux de remplissage du parking du supermarché grimpe à grande vitesse, avant de battre le record d'occupation établi lors de la période de soldes du 25 juin 2028.

Flics, experts en scènes de crimes, officiers supérieurs, quelques SWAT appelés en renfort pour rassurer la population, mais aussi journalistes, équipes de télé, tous se mettent à grouiller dans tous les sens, pendant qu'en l'air, deux hélicoptères de l'ASD scrutent les environs de coups de projecteurs rageurs.

Si les joueurs se rendent là-bas, ils auront du mal à travailler, tellement la densité de flics est grande et surtout, les spécialistes des labos scientifiques leur interdiront de s'approcher de trop près de la scène de crime. Ils pourront tout de même interroger quelques témoins, mais rien de bien consistant n'en sortira. La voiture dans laquelle a été retrouvée Brenda a été volée sur Sunset Boulevard il y a quelques heures.

28 août 2030 - 19h30

C'est l'heure à laquelle le chef Firmani reçoit les organes de la malheureuse Brenda. C'est un coursier Fedex qui les lui livre dans un colis immaculé.

Visiblement, le Knacker aime beaucoup mettre le bon Raphi en colère. Et c'est un sacré provocateur...

10.18

10-18 La jeunesse emmerde le Front National !

A toutes les unités, code-2 high, je répète. Code-2 high. On a un 245 à l'angle de Roosevelt et de la 10th. Le suspect est un homme de race blanche. Attention, le suspect est armé et dangereux.

En arrivant sur les lieux de l'appel, les cops découvrent Calvin Ashcraft, un jeune homme d'une vingtaine d'années en train de menacer d'une arme de poing un groupe d'une dizaine de militants du Ku Klux Klan qui distribuent des tracts. La situation est tendue, et le jeune Calvin est à cran, en pleurs, et complètement paniqué. En cas de manœuvre brusque, il pourrait bien à se mettre à tirer dans les tas.

Accroche :

Calvin Ashcraft, un jeune ouvrier en bâtiment, a longtemps milité dans divers groupuscules d'extrême droite avant d'échouer dans un chapitre californien du Klan. Tombé amoureux d'une jeune noire rencontrée dans un supermarché, il a tourné casaque, coupé les ponts avec la pensée et les mouvements racistes et entrepris de se marier. Ses anciens amis du Klan n'ont pas toléré que l'un des leurs se marie avec une négresse, surtout après les avoir trahis. Ils ont brûlé la maison de la future mariée. Elle et sa mère ont péri dans l'incendie, mais la culpabilité du Klan n'a jamais été prouvée et l'affaire a été classée sans suite.

Calvin, désespéré et convaincu que ses anciens amis ont tué son grand amour a décidé de faire justice lui-même.

Dénouement :

Maltriser Calvin ne sera pas bien difficile tant son inexpérience du combat au corps à corps est évidente. Les hommes du Klan resteront très calmes, voire conciliants avec la police, assurant qu'ils ne porteront pas plainte.





Les cops pourraient l'embarquer et l'inculper. S'il a de la chance, le juge devrait être clément. Toutefois, en partant, un cops observateur — Instinct de filic / Perception (1) — pourra remarquer que l'un des hommes du Klan fera un bref signe de main en fixant Ashcroft, mimant l'égorgeement de sa main droite, pendant que sa main gauche restera dans sa poche, trois de ses doigts (index, majeur, annulaire) dépassant verticalement sur son pantalon. Ce qui, en langage du KKK signifie, « tu es mort, parce que le Klan l'a décidé ».

● Scénario + 1 :

À moins que les personnages ne fassent quelque chose pour le protéger, Calvin sera retrouvé crucifié dans les montagnes de San Bernardino. Bien entendu, aucun lien avec les hommes qu'il a pu croiser dans la rue en ce beau jour d'août ne pourra être établi.

1.3. 3^e JOUR - 29 AOÛT 2030 -7h

COPS Channel - Morning Live News

Bonjour, je suis Kim Lee Sung, nous sommes le 29 août 2030, il est 7h, voici les titres du jour.

Los Angeles a peur ! Hier soir, le « Knacker » a frappé pour la troisième fois en assassinant de manière horrible la jeune Brenda Palacios. Le corps de la jeune fille a été retrouvé sur le parking du KoiMart de Pasadena, et plus troublant encore, un mystérieux paquet est ensuite arrivé au bureau du chef de la police, contenant des parties corporelles mutilées de la jeune fille. Avant d'écouter Franck Grinforth, le porte-parole du LAPD, on retrouve Samuel Dietrich sur le parking de l'horreur...

Toujours sur l'affaire du Knacker, le chef Firmani n'a fait aucun commentaire sur le lugubre paquet qu'il a reçu hier soir, mais il a affirmé que toutes les ressources du LAPD étaient maintenant tournées vers la recherche et la neutralisation du tueur. On découvre ici des images d'une manifestation improvisée de citoyens en colère, devant le siège du LAPD.

Le sénateur Mc Connroy (RU) a dénoncé l'incapacité et le manque de préparation du LAPD pour faire face aux défis qui l'attendent. On le voit ici rendre visite à la famille de la jeune Brenda, un moment très émouvant...

La chaîne Calnews a annoncé qu'elle diffuserait ce soir une interview exclusive du Knacker. Nul doute que tous les enquêteurs du LAPD seront suspendus à leur poste. Pour notre part, la rédaction de COPS Channel tient à faire part de son extrême méfiance quant à ce genre de pratiques et la haute vigilance qu'elles doivent entraîner afin de ne pas perdre de vue l'éthique journalistique et la crédibilité indispensable à tout grand média.

Des images du maire Nowemba, maintenant. Il est accompagné par les membres de la commission olympique, avec qui il a fait le point hier à l'Hôtel Astoria sur l'avancement des travaux pour les Jeux Olympiques qui se tiendront à Los Angeles en 2032.

Il semblerait que certains profitent de la baisse de la vigilance des forces de police sur les affaires quotidiennes pour procéder à des actes touchant notre communauté. On découvre ici les images d'un supermarché de Pomona, attaqué par une bande de jeunes à la recherche de drogue et celles d'une station-service où trois clients ont trouvé la mort suite à une attaque à main armée d'une extrême brutalité.

À San Luis Obispo, on prépare activement la grande fête du calammar qui commencera la semaine prochaine et où plus de 200 000 visiteurs sont attendus. On suit maintenant Peter Pernow avec un reportage dans les coulisses de la préparation des costumes, au milieu des petites mains.

Il est 7h15, je vous souhaite une bonne journée, et je vous invite à retrouver notre prochain rendez-vous d'information avec le journal de Stephen Hicks à midi.

Tout de suite, la météo de Raffaella Vasquez, qui va nous annoncer un temps ensoleillé sur toute la baie de Los Angeles.

En ce jour, l'atmosphère est étrange à Los Angeles. La ville tourne au ralenti, suspendue aux halètements des victimes du Knacker, paralysée par la grève des employés des agences d'État, quadrillée par le LAPD.

Tous retiennent leur souffle et attendent de savoir comment vont se dérouler les heures qui vont suivre. Surenchères politiques et médiatiques d'un côté, recrudescence de la violence de l'autre, le citoyen lambda est déboussolé et ne sait plus à quel arbre se raccrocher. Selon tous les observateurs, les heures qui viennent vont être déterminantes pour l'avenir d'une ville et de ses institutions qui tremblent sur leurs bases à cause d'un seul homme.

La chaleur est étouffante et si les tempêtes de cendre du mois dernier ne sont plus qu'un mauvais souvenir, on ne voit pas pour autant les gens profiter du bon air et de la douceur de vivre sur les plages ou dans les rues de la ville. On se terre chez soi, en attendant des jours meilleurs, avec pour seul canal d'information la télé, véritable cordon ombilical vers les affaires de l'extérieur.

7h-17h

Les événements d'hier soir ont secoué le LAPD. Ridiculisée et défilée par un seul homme, la police est en train de perdre son aura et sa crédibilité. Il faut réagir vite et coincer le Knacker. Tel est le sens du discours d'introduction de Tod Hawkins aux hommes qui assistent au roll call. Tous les officiers en vacance ont été rappelés et toutes les demandes de récupération annulées. Tout le monde est sur la brèche, de la moindre secrétaire aux chefs de division, en passant par les officiers de rue.

Toutes les unités spéciales, K9, SWAT, CRASH, RISQ... sont en alerte maximale, et toutes les unités ayant peu à voir avec la traque d'un tueur en série sont quand même mises à contribution pour activer leurs contacts et leurs indices, à la recherche du plus faible des indices. Une cellule spéciale, personnellement pilotée par le chef Firmani se charge de recueillir et de centraliser toutes les informations remontant du terrain et de diriger l'enquête.

Les journaux parlent de la plus grande chasse à l'homme de toute l'histoire de la Californie...

Aujourd'hui, les personnages, petits rouages d'une machine surpuissante, sont affectés à une enquête sur les meurtres similaires à ceux du Knacker. Il s'agit de déterminer si ces meurtres non résolus peuvent avoir un rapport réel avec les actes actuels du tueur ou si nous sommes en présence d'un copycat. Les cops vont donc passer leur journée en coups de fil, visites sur le terrain et interrogatoires de familles à peine remises de leur douleur. Rien de bien consistant ne ressortira de ce travail de fourmi, si ce n'est que tous les meurtres sur lesquels semble se baser le Knacker pour « travailler » paraissent avoir été effectués par des tueurs différents. S'ils finissent tôt, les cops se verront ensuite affectés à des enquêtes de routine sur les relations des victimes de ces derniers jours. Encore une fois, enquêtes de voisinage, interrogatoires de petits amis, de camarades de bureau ou de classe. Tout cela ne donnera rien que ne sache déjà le LAPD...

14h30

Vargas s'envole pour l'île de Santa Catalina. Il y rejoint Mendoza pour les ultimes préparatifs de l'opération. Ils resteront sur place jusqu'à 23h.

15h

Petit entracte goûts et chaleureux. L'enterrement de Moore est prévu pour aujourd'hui 15h. Si les personnages veulent y faire un saut, c'est le moment... Ils pourront y croiser quelques pontes du LAPD, le sergent Kramer qui a l'air de s'ennuyer ferme, une famille éplorée, une jeune veuve enceinte et en larmes jusqu'au cou, et un groupe de chicanos qui se tiennent en retrait mais qui semblent profondément émus. Il s'agit de Chaves et de quelques-uns de ses homies venus pleurer un vieil ami.

21h30

C'est l'heure à laquelle la chaîne Calnews a annoncé la diffusion d'une interview exclusive du Knacker, au cours d'une grande soirée consacrée à l'enquête. Débats d'experts, reportages de rue, interviews de consultants, déclarations de politiques, tout y est passé au cours d'une grande soirée spéciale « *Community against the Knacker!* » lardée d'écrans de pubs au prix inégalé pour un taux d'audience record, dans toute la Californie et même dans le monde (la chaîne a vendu les droits de diffusion de la soirée à des chaînes canadiennes, sud-américaines, asiatiques, et même CBS en diffusera de larges extraits pour que le public américain en profite à son tour).

L'interview du tueur dure 24 minutes au cours desquelles on découvre un homme masqué, la tête recouverte d'une cagoule en cuir qui ferait rêver plus d'un soumis, et la voix trafiquée. Le journaliste, Ben Coltrane, n'a pas rencontré le tueur, mais effectué l'interview par le biais d'une netcam.

Dans tous les commissariats du LAPD, le temps suspend son vol. Tous les flics, du plus petit officier en uniforme aux gradés, regardent l'interview de celui qui la nargue depuis quelques jours. Même les hélicoptères d'assaut du SWAT et les voitures de patrouille ont été équipés de postes télé miniatures afin que chacun puisse suivre l'interview et savoir qui il doit combattre de toutes ses forces.

Une fois l'interview terminée, le programme continue avec un reportage sur les victimes et un petit film d'école représentant Brenda Palacio recevant le prix de l'élève la plus élégante lors de la fête annuelle de l'école de Buenavista Park en 2024...

10.18

10-18 Déblayez-moi la grosse !

À toutes les unités, code-2 high, je répète code-2 high, j'ai un décès à constater au 224 Pico Street. La victime est une femme de 48 ans, race blanche.

Martha Somelcow va poser un problème de poids aux cops. Elle pèse 237 kg et vient de se s'effondrer, victime d'une attaque cardiaque, dans sa cuisine, au milieu de ses chats, dans un coquet petit appartement situé au 4^e étage d'un immeuble ancien.

Accroche :

Les cops montent à toute vitesse les quatre étages qui les séparent de l'appartement de la plantureuse Martha. Ils sont les premiers sur place, les pompiers ne sont pas encore là.

Ils découvrent un petit appartement, joli et bien décoré, mais envahi d'une trentaine de chats de gouttière. Dans la cuisine, une grosse dame git au sol, terrassée par la défaillance d'un cœur trop petit pour un corps bien trop gros. Martha pèse plus de 230 kg, et il va falloir la sortir !

Dénouement :

Si les personnages demandent du renfort, on leur répondra que toutes les unités sont occupées et qu'ils doivent se débrouiller par eux-mêmes et attendre les pompiers qui sont équipés pour ce genre de boulot.

Malheureusement, les pompiers du secteur ne sont que trois à assurer une permanence à la caserne, les autres sont partis assister à une assemblée générale pour voter la reconduction de la grève. Désolé, adressez-vous aux autres casernes...

Les autres casernes sont toutes aussi vides, certains luttent contre un incendie tandis que d'autres ramassent de la viande sur l'autoroute. Y'a des jours comme ça...

Les cops ne peuvent décemment pas laisser la malheureuse obèse dans cet état, d'autant que certains chats s'approchent avec curiosité du corps et que si on ne leur donne pas à manger ce soir, ils auront de quoi se payer sur la bête...

Descendre la grosse ne va pas être une mince affaire. Bien entendu, les ambulanciers, en bas, refusent d'aider et les cops devront se débrouiller par eux-mêmes. Laissez-les imaginer toutes les solutions possibles, la moins mauvaise consistant peut-être à dégonder une porte et à s'en servir comme brancard pour bouger la « pachydermique » bonne femme.

Une fois en bas, les cops pourront charger Martha dans l'ambulance, pour son dernier voyage et rédiger le rapport qu'ils ne manqueront pas de mouiller de quelques gouttelettes de sueur...



145

CHAPITRE QUATRE



réaffirme fermement qu'un grand média d'information ne doit pas servir de canal officiel aux criminels pour communiquer et tenter de manipuler l'opinion.

La mobilisation des forces de police continue, et le chef de l'État a affirmé qu'il avait convenu avec le maire Nowemba de l'envoi de certaines unités spéciales de l'armée californienne si le LAPD n'obtenait pas de meilleurs résultats. D'autre part, le maire de San Francisco a annoncé qu'il était prêt à détacher quelques-uns de ses meilleurs limiers afin d'aider le chef Firmani.

La rencontre de cet après-midi entre le sénateur Mc Connroy et les représentants des syndicats des employés californiens est annoncée comme déterminante pour la résolution du conflit. Suite à la rupture des négociations et devant l'exaspération croissante des citoyens, le sénateur Ascott a offert ses bons offices au Sénat, afin de conduire une délégation de conciliation et de médiation.

International. Nous retrouvons Carol Apone qui, après plusieurs jours d'une marche éprouvante dans les jungles salvadoriennes, a réussi à contacter Adolfo Gutierrez, le chef du Front de Libération Oscar Valdez, principal groupe de guérilleros salvadoriens. Ce personnage trouble et brutal est surnommé le « boucher de Managua » et ses escadrons de la mort sèment la terreur. Pourtant, c'est un personnage politique incontournable pour le règlement du conflit salvadorien. On écoute un extrait de son interview qui sera diffusé en intégralité dans l'édition de 13h...

Pendant que le LAPD est mobilisé à la recherche du Knacker, certains profitent de la situation pour laisser aller leurs penchants à l'incivisme. On retrouve Charlene Nash, dans un reportage sur les freeways de Los Angeles, où les conducteurs profitent de la réaffection des motards pour oublier les limitations de vitesse...

Dans le cadre de sa tournée en Amérique du Nord, le président colombien Aranejon est reparti ce matin vers Washington où il doit rencontrer le président des États-Unis. Rappelons que la Colombie, économiquement exsangue et incapable d'honorer le remboursement de sa dette, est à la recherche de garanties bancaires internationales et d'un

1.4. 4^e JOUR - 30 AOÛT 2030 - 7h

COPS Channel - Morning Live News
Bonjour, je suis Kim Lee Sung, nous sommes le 30 août 2030, il est 7h, voici les titres du jour.

Plus de 25 millions de Californiens ont suivi hier soir l'interview du tueur qui terrorise toute la Californie depuis quelques semaines.

À l'issue de la diffusion du programme, le chef Firmani a déclaré qu'il considérait comme une option sérieuse que cette interview soit un faux grossier.

Il a annoncé avoir alerté les services du bureau du procureur afin de lancer une enquête sur la réalisation et la diffusion de ce programme, tandis que les meilleurs experts travaillent sur les images et les paroles du Knacker.

Pour notre part, nous rappelons que COPS Channel désapprouve ce genre de pratique et toute la rédaction, en accord avec la direction et le comité d'éthique de notre chaîne,

rééchelonnement. Après qu'un prêt d'urgence a été consenti par le président Ross, le président Aranejon a été convoqué à Washington pour explications.

Il est 7h15, je vous souhaite une bonne journée, et je vous invite à retrouver notre prochain rendez-vous d'information avec le journal de Stephen Hicks à midi. Tout de suite, la météo de Raffaella Vasquez, qui va vous annoncer un temps ensoleillé sur toute la baie de Los Angeles.

2h-5h

Vargas a choisi sa nouvelle victime, Nancy Clutter, une jeune étudiante en art dramatique vivant à Hollywood.

Il va reconnaître les lieux, et étudier un plan d'action, avant d'aller prendre un peu de repos chez lui.

7h-15h

Ce matin, toutes les bouches ne s'ouvrent que pour parler du Knacker et chacun y va de son commentaire et de son analyse avec un air entendu. Les flics commencent à sentir les regards appuyés des citoyens qui semblent leur reprocher tous leurs problèmes personnels. Méfiance, défiance et mauvaise humeur ne facilitent pas le travail de la police, et les premières railleries apparaissent. Des blagues circulent sur l'arrivée prochaine de l'armée et des vrais flics de Frisco qui vont régler le problème en quelques heures. Des illuminés commencent à parler d'antéchrist et de châtement divin, stigmatisant la vie dissolue des victimes, symbole de la crasse morale dans laquelle baigne Los Angeles. Le Knacker est un purificateur qui a pris à son compte le sale boulot que personne n'a su faire à temps...

Le roll call de ce matin est grave et studieux. Les hommes sentent que la situation est sérieuse. Les plaisanteries de Lohman tournent à vide, les chamailleries entre Garcia et Solo n'amuse plus personne et O'Doole est plus froid que jamais.

Après deux jours d'épluchage de passés incertains et de crimes non résolus, les cops sont affectés à une enquête de routine sur le journaliste qui a effectué l'interview du Knacker. Il s'agit de déterminer comment il est entré en contact avec le tueur et dans quelles conditions s'est déroulé le tournage.

À ce stade de l'enquête, ils devront déjà avoir une petite intuition sur ce qui se passe vraiment et cette petite expédition au siège de Calnews devrait les conforter dans leur idée...

Aujourd'hui, le Knacker ne frappera pas, mais la journée sera marquée par le chaos. Profitant de ce que le LAPD regarde ailleurs, de nombreux malfaiteurs intensifieront leurs activités. Des officiers surmenés et fatigués devront faire face avec des moyens réduits à une recrudescence d'attaques à main armée et d'affrontements entre gangs. Pourtant, face à la pression de l'opinion et malgré les appels incessants des capitaines et des chefs de division, le COP restera intransigeant. Il faut coincer le Knacker quitte à laisser tout le reste passer au second plan.

21h-23h

Les personnages ne seront peut-être pas là pour le voir, mais sur l'île de Santa Catalina, un petit cargo chargera plus de 50 tonnes de red chasm, conditionné dans des conteneurs réfrigérés sortant de tous des bâtiments de la fondation Welsey. Le voyage du navire vers Los Angeles durera quelques heures avec une arrivée prévue à Long Beach vers 4h du matin le 31 août 2030.

10-18

10-18 Stan the flasher

Pas d'appel, cette fois, mais c'est ce bon Julio Macorenas qui signale aux cops qu'il observe depuis quelques jours le manège étrange d'un type qui prend des photos en face du commissariat et qui passe toutes ses journées à fouliner alentours.

Accroche :

En suivant les informations de Julio, les cops peuvent localiser un individu quelconque, un petit gros à lunettes d'une trentaine d'années, mal habillé et plutôt sale, qui se balade autour du commissariat avec toute une batterie d'appareils photo, de webcams et de caméras dépassant d'un grand sac rouge.

Le type s'arrête de temps en temps et prend des photos des flics (en civil ou en uniforme) qui vont et viennent, ainsi que des voitures qui sortent ou entrent au parking.

Dénouement :

Ce type, Stan Olden, ne fait rien d'illégal, il va donc être délicat de l'arrêter, surtout qu'il semble bien connaître ses droits. On peut toutefois l'interroger sur ses activités. Après quelques hésitations, il avouera être un grand admirateur du travail policier et qu'il aurait adoré le faire. Malheureusement, il n'a pas réussi à passer avec succès les tests physiques. Alors, pour assouvir sa passion, il a décidé de monter un site web à la gloire de la police, présentant les héros et leurs solides montures.

Le seul problème, c'est que ce type est en train de mettre en accès libre un grand nombre d'informations considérées comme confidentielles par le LAPD (même si elles sont accessibles à qui s'en donne la peine) et qu'il peut même mettre en danger la vie de certains officiers engagés dans des opérations d'infiltration ou de surveillance, sans compter que l'étalage public d'informations sur les voitures banalisées du LAPD n'est pas très prudent.

Malheureusement, le photographe amateur bénéficie d'un vide juridique et rien n'est possible contre lui.

Une petite visite chez lui, à Van Nuys, sera possible et on y découvrira l'intérieur crade d'un nerd asocial typique. Boîte de pizzas vieilles de plusieurs semaines, revues pornos, ordinateurs et câbles dans tous les coins. Bref, le parfait petit matos de l'amateur éclairé.

● Scénario 1 :

Le type est toujours là, tous les jours, à prendre ses photos. On commence à s'habituer à sa présence et certains flics vont même jusqu'à lui faire de petits signes amicaux ou lui payer un café. Mais c'est sans compter sur Julio Macorenas, sa méfiance et sa jalousie maternelle. Le rusé petit Mexicain a suivi Stan et a remarqué





qu'il allait souvent traîner dans Skid Row et probablement y rendre visite à un parent, puisqu'il passait de longs moments dans un vieil immeuble désaffecté. Il ne manquera pas de le signaler aux cops, s'il les apprécie. Si les cops trouvent le temps de lancer des investigations plus poussées sur Stan Olden, ils pourront découvrir qu'il ne travaille pas, mais que ses voisins le décrivent comme un homme à l'aise. Il possède son appartement et une jolie petite voiture, et ne semble pas avoir de problèmes d'argent. Le suivre jusqu'à Skid Row mènera les joueurs jusqu'à un immeuble mitieux, dans lequel il entrera et passera quelques minutes. En ressortant, il s'arrêtera à une borne bancaire et effectuera une opération. Toujours rien pour le coffre, mais peut-être quelques doutes pointeront-ils sur l'honnêteté de ce type...

● Scénario +2 :

Il ne sera pas bien difficile de savoir que Stan rend visite à un homme trouble, un nommé Eduardo Carreras, Vénézuélien, 33 ans, plusieurs fois condamné pour proxénétisme et infraction à la législation sur les stupéfiants. Coup de bol, Carreras est en conditionnelle et en le brusquant un peu, on pourra avoir le fin mot de l'histoire. En échange d'un peu de fric et de quelques filles, Carreras obtient d'Olden des renseignements sur les flics (immatriculation des voitures banalisées, identités et habitudes des flics en civil, etc.) qu'il peut revendre au plus offrant. Copiers travaillant pour des organisations criminelles, gangbangers...

Il ne restera plus qu'à coincer Olden, ce qui sera facile, puisque l'animal ne se doutera pas que les flics ont pu remonter jusqu'à lui et ne se méfiara ni ne se défendra.

1.5. 5^e JOUR - 31 AOÛT 2030 - 1h

Vargas enlève Nancy Clutter chez elle. Il ne la tue pas tout de suite, mais la garde ligotée chez lui, sous la surveillance de quelques-uns de ses sbires. Il rejoint ensuite Mendoza pour réceptionner la marchandise à Long Beach.

4h

Lorsque le petit cargo Marinakis, portant pavillon grec, entre dans le port de Long Beach et s'amane en position 254 sur le quai nord, un petit comité d'accueil s'est déjà constitué depuis quelques minutes. Une cinquantaine de camions réfrigérés attend, tous feux éteints, tandis que quelques hommes en costumes de belle coupe dévisent à voix basse en espagnol et savourent leur prochaine victoire près d'une belle Mercedes noire. Il y a là Oscar Mendoza, Ramon Vargas et quelques gros bras, l'arme à portée de main.

La ronde des camions frigorifiques commence aussitôt le déchargement achevé, elle durera plus de trois heures. Permettant aux clients les plus exigeants d'être livrés à l'heure et à de mystérieux comptes en banque situés aux caraïbes d'être crédités de plusieurs millions de dollars.

À moins que quelques cops déterminés...

COPS Channel - Morning Live News

Bonjour, je suis Kim Lee Sung, nous sommes le 31 août 2030, il est 7h, voici les titres du jour.

La journée d'hier marque un répit dans les actes terrifiants du Knacker. Aucun meurtre n'a été signalé par les services du LAPD. Le chef Firmani se félicite de ce succès et déclare que les efforts du LAPD commencent à porter leurs fruits. L'enquête avance de façon significative et des résultats tangibles seront bientôt obtenus. Le chef Firmani a conclu sa déclaration en affirmant que la peur avait changé de camp et que le Knacker était passé de traquer à traqué.

Sur le front social, la rencontre d'hier entre le sénateur Mc Connroy et les syndicats a été saluée comme un succès. Le sénateur a affirmé avoir rencontré des interlocuteurs responsables et prêts à arriver à un accord, pour peu que le gouvernement fournisse les garanties nécessaires. Il va maintenant transmettre son rapport à la commission des affaires publiques du Sénat lors des travaux de ce soir à Sacramento.

International. Des affrontements très violents se sont déroulés hier en Alaska entre des éléments incontrôlés du Mouvement Civique de Libération de l'Alaska et l'US Army. Il semblerait qu'un groupe d'indépendantistes ait attaqué à la roquette un cantonnement de l'armée. Les militaires ont riposté avec des moyens lourds, et le premier bilan officiel émanant de Washington fait état de deux morts et de trois blessés légers chez les GI et de quarante-quatre rebelles tués et vingt prisonniers. On retrouve Mark Simpson, notre envoyé spécial à Juneau...

Une initiative qui ravira les gastronomes maintenant. Le troisième salon de la pizza ouvre ses portes cet après-midi au Convention Center de Burbank. Plus de 100 000 visiteurs sont attendus pour goûter les nouvelles PizzaLight™ de chez Taco Bell™, ou les délicieuses et audacieuses créations de la gamme Gemmaro Style™ de chez Vesuvio™.

Des heurts violents se sont déroulés cette nuit dans le quartier d'Inglewood. Plusieurs unités du LAPD en patrouille dans le secteur ont été prises à partie à l'arme lourde. Deux officiers ont été blessés et un véhicule de patrouille a été entièrement détruit à l'aide d'une arme antichar. Ces attaques n'ont pas été revendiquées, mais elles sont certainement le fait de l'un des innombrables groupes séditions qui font régner la terreur dans ce secteur.

Il est 7h15, je vous souhaite une bonne journée, et je vous invite à retrouver notre prochain rendez-vous d'information avec le journal de Stephen Hicks à midi.

Tout de suite, la météo de Raffaella Vasquez, qui va nous annoncer un temps ensoleillé sur toute la baie de Los Angeles.

7h-15h

Chez les cops, cette journée peut s'écouler dans l'allégresse la plus totale ou dans la concentration la plus absolue. Si les joueurs ont réussi à comprendre ce qui se passait vraiment, ils pourront solder l'enquête en procédant à quelques arrestations, perquisitions et interrogatoires pour boucler leur dossier. L'unité COPS sera ensuite la proie de la presse et Skipnick passera sa journée à répondre à des interviews et à naviguer de plateaux de télé en studios d'enregistrement. Les

personnages ne seront pas projetés au devant de la scène, Hawkins ne le souhaite pas. Non pas pour tirer la couverture à lui, mais pour protéger ses hommes et leur travail. En revanche, il les félicitera chaudement pour leur travail, et gratifiera leurs états de services d'appréciations flatteuses.

S'ils n'ont rien compris, ils passeront encore leur journée à enquêter sur le Knacker. Puis Hawkins pourra les envoyer à LAX, accueillir les détectives arrivant de Frisco pour aider le LAPD...

10.18

10-18 Marteau-piqueur

À toutes les unités, code-2, je répète code-2, j'ai 288 au 3003 Sunset Boulevard. Le sujet est un homme de 35 ans, race blanche.

Un type est en train de s'acharner au marteau-piqueur sur les empreintes que les stars ont laissées dans le ciment depuis un siècle sur Sunset Boulevard.

Après avoir concassé les empreintes de Phil Collins, de Barbara Streisand et de Céline Dion, il est maintenant en train de s'attaquer à celles d'Elton John.

Accroche :

En arrivant sur Sunset Boulevard à la hauteur du 3003, les cops découvrent un vieil homme d'une soixantaine d'années en train de concasser le trottoir à coups de marteau-piqueur. Une petite foule s'est groupée autour de lui, mais il tient tout son monde à distance grâce à un couteau qu'il a fiivé entre ses dents et qu'il attrape prestement si quelqu'un s'approche de trop près au tenté de le reténir. Il semble tré-pigner de rage et son regard est halluciné.

Lorsque les cops arrivent, le type s'arrête et les menace de son marteau-piqueur encore en fonctionnement. « J'é savais que vous viendriez, mais vous m'avez pas comme ça ! ». Puis il les charge en hurlant.

Tout cela n'est pas très dangereux et après avoir évité l'attaque, les cops pourront maîtriser le forcené avant de l'embarquer. D'autres voitures de police arriveront ensuite, toutes sirènes hurlantes, et les spectateurs ne pourront que constater les dégâts considérables. Les empreintes de Phil Collins, de Barbara Streisand, de Céline Dion et d'Elton John sont détruites. Et comme ces prestigieux artistes qui ont marqué de leur patte indélébile le septième art et la chanson sont morts depuis longtemps... C'est une perte incommensurable pour Sunset Boulevard.

Dénouement :

L'acharnement du pauvre bogueur sur ces reliques de stars n'est pas très clair. Lorsqu'on l'interroge, il déverse un flot de paroles confuses, parle de sa petite fille adorée, de producteurs véreux, de viol et de confiance trahie. Visiblement en plein délire, il n'est pas en état de s'exprimer sur son méfait. Le lieutenant Hawkins demandera son placement temporaire en unité de soins et de dégrègement à l'hôpital pour qu'il recouvre ses esprits et puisse être interrogé.

Scénario +1 :

Le dossier n'est plus réellement entre leurs mains et la plainte déposée par la ville leur importe peu, mais si les

personnages s'intéressent à Albert Douglas (c'est son nom), ils pourront découvrir un vieil homme qui semble avoir perdu la raison. Son acte de folie sur Sunset Boulevard fait partie d'une suite d'actions désordonnées et puéiles qu'il a tentées contre le cinéma et les producteurs hollywoodiens. Il a déjà reçu cinq condamnations pour outrages et voies de fait, et plusieurs milliers de dollars d'amendes. Il est actuellement en traitement dans un établissement psychiatrique (son huitième séjour dans ce type d'établissement) près de San Diego et lorsqu'il en sortira, c'est la prison qui l'attendra. Vieil homme sans éducation ni grandes ressources, Douglas vivait d'une maigre retraite et semblait avoir une fille dont ses voisins n'ont plus eu de nouvelles depuis plusieurs années. Un dingue de plus à empiler dans le catalogue déjà bien fourni de cette ville.

Scénario +2 :

À l'occasion de son procès, les personnages pourront à nouveau entendre parler de Douglas. La municipalité de Los Angeles a porté plainte contre lui pour dégradation de biens publics et atteinte à la mémoire collective.

Si les personnages ont l'occasion de l'interroger, ils pourront entendre de Douglas le même flot de paroles que lorsqu'ils l'ont arrêté. S'ils l'interrogent sur cette histoire de viol et de producteurs, il prendra l'air grave d'un conspirateur aux aguets, avant de leur annoncer que les producteurs d'Hollywood ont fait disparaître sa fille parce qu'elle en savait trop.

Douglas bénéficiera d'un non-lieu, en raison de son état mental fortement dégradé, mais sera placé d'office dans un établissement psychiatrique spécialisé, où il pourra expérimenter les cures de sommeil à répétition, prendre des douches froides et goûter tout un tas de cachets sympas.

Scénario +3 :

Si les personnages se renseignent sur la fille d'Albert, une certaine Dorothy Douglas, ils parviendront à apprendre qu'elle pointe au fichier des *missing persons* depuis quatre ans. Peu après le début du tournage de son premier film. Elle devait jouer un petit rôle dans *Par-delà la rivière*, un mélo dégoûlant sur les pionniers qui ont bâti l'Amérique, produit par Howard Kemp et réalisé par Sidney Hawes. Après sa disparition, le film a continué sans elle et n'a obtenu qu'un maigre succès en salle, avant de connaître une deuxième jeunesse en DVD.

Si ce maigre fait divers met la puce à l'oreille aux cops, ils pourront, en enquêtant avec rigueur et opiniâtreté, mettre la main sur un réseau de tournages de *snuff movies* dans lequel la pauvre Dorothy a servi d'actrice.

Howard Kemp, à côté de quelques productions très grand public, ne néglige pas le cinéma vérité, surtout s'il est destiné à de riches clients et si l'on y voit de jeunes et jolies filles se faire tuer pour de vrai.

Il a flairé en Dorothy une merveilleuse actrice, capable de se faire violer et torturer avec un grand professionnalisme et, sous prétexte de l'engager pour un film, il l'a petit à petit fait glisser dans des milieux plus interlopes que celui du cinéma traditionnel, jusqu'au grand soir de sa performance inoubliables dans *Chainsaw rape* un *snuff* sordide où elle a savamment été découpée à la tronçonneuse pendant



149





qu'un acteur la violait. La scène de la félicitation finale, avec la tête de la jeune femme séparée du reste de son corps depuis quelques secondes, restera longtemps dans toutes les mémoires des acheteurs de ce film qui d'aucuns qualifieront d'expérimental.

Ses restes ont ensuite été jetés à la mer, où quelque grand blanc de passage en a fait ripaille. Ni vu, ni connu. C'était sans compter sur le père de la jeune Dorothy, couvant sa fille unique et surveillant de près toutes ses activités. Il a engagé un détective pour la retrouver, lequel a rapidement remonté la filière. Hélas, Kemp bénéficiant de nombreux appuis, et surtout, aucune preuve n'existant (le détective n'ayant pas réussi à se procurer le film), rien n'a pu être tenté et Albert a lentement sombré dans la folie, se vengeant comme il le pouvait, en attaquant les productions de Kemp à la mesure de ses misérables moyens.

Si les personnages remontent jusqu'à Kemp, ils pourront découvrir le fin mot de l'histoire, trouver le film, mettre à bas tout un réseau de *snuff movies* et arrêter une belle brochette de salauds...

2. Les enquêtes

Voici le détail des différentes enquêtes que vont mener de front les joueurs. La mort de Barney Moore et l'enquête sur le Knacker.

La résolution de la deuxième ne peut se concevoir sans celle de la première. Puisque, évidemment, les deux affaires sont liées.

Un seul petit problème, c'est que passé le premier jour du scénario, les personnages se verront retirer l'affaire Moore pour se consacrer au Knacker. S'ils mordent à pleine dents dans les indices qu'ils trouveront rapidement sur la mort de Moore et qu'ils ne veulent rien lâcher, ils devront donc continuer à l'insu de leur hiérarchie, ou durant leurs heures de temps libre (rares, cette semaine-là). Mais il faudra jouer serré. Le LAPD est sur les dents et toute dispersion de ses efforts ne saurait être tolérée par une hiérarchie sollicitée de toute part et subissant une énorme pression de la part des médias, de l'opinion et des politiques.

Vous trouverez les éléments de chaque enquête dans un ordre qui n'est pas forcément celui dans lequel les joueurs les trouveront. N'hésitez pas à encourager les joueurs à se servir de leurs contacts et indices, ils pourront peut-être trouver la petite pièce du puzzle qui les mettra sur la voie.

À la fin de cette partie, vous trouverez aussi les détails techniques concernant tous les PNJ que les joueurs vont être amenés à côtoyer, ainsi que des informations plus générales que les cops pourront glaner en activant leurs indices et informateurs.

L'ENQUÊTE SUR LA MORT DE BARNEY MOORE

Immédiatement après le roll call du 27 août, les cops doivent se mettre en route toutes sirènes hurlantes vers Venice Beach, où le policier a été abattu. Sur place, ils trouveront

un cordon de sécurité aménagé par les officiers de rue du secteur, qui seront bien contents de laisser la place aux cops. Les badauds et une équipe télé sont aussi au rendez-vous. Clodos, surfeurs, gangers, sportifs du matin, toute une masse grouillante de gens s'est groupée sur le bord de mer et certains répondent déjà aux sollicitations de la télé. Les joueurs auront bien du mal à se frayer un chemin à travers une foule insouciante et avide d'entrapercevoir un morceau de cadavre.

Avant tout, les joueurs prendront officiellement l'enquête à leur compte et le premier enquêteur, maintenant maître de la situation, pourra ensuite donner ses ordres pour sécuriser le périmètre. Au loin, on entendra la sirène d'un fourgon venu de l'hôpital Carson, tout proche, pour venir prendre livraison de son macabre colis.

LA SCÈNE DE CRIME

Le périmètre de sécurité n'est pas forcément respecté par la masse des curieux et il faudra faire reculer les gens si l'on souhaite avoir une vue d'ensemble de la situation.

La victime, Barney Moore, officier de police, 27 ans, race blanche, est allongée le long du muret qui surplombe la plage. Il a subi plusieurs blessures par balle, dont une, certainement celle qui a causé sa mort, est située à la hauteur de la tempe.

Il est en tenue de jogging (short noir, t-shirt blanc aux couleurs de l'université de Berkeley, avec des baskets de jogging dernier cri) et ne porte ni son arme de service, ni sa plaque. Il dispose d'un petit appareil de monitoring, couramment utilisé par les sportifs de bon niveau pour contrôler leurs performances physiques.

Toutes les balles sont restées dans son corps, sauf celle qui lui a traversé le crâne. On pourra la retrouver sur la plage – Scène de crime / Perception (2). Le rapport de la balistique arrivera en fin de matinée, celui du coronar en début d'après-midi.

Vous pouvez faire effectuer un jet de Scène de crime à vos joueurs afin de leur faire trouver les maigres indices suivants. Toutefois, s'il y a des petits malins qui vous posent des questions précises, n'hésitez pas à leur donner l'info sans jet de dés (toujours la prime à l'imagination).

SCÈNE DE CRIME / PERCEPTION (1)

Marge de réussite 0 :

Moore a été abattu alors qu'il était en train de courir. La violence de l'impact l'a projeté sur le muret, le torse et les bras ballants au-dessus de la plage. Rien ne semble avoir disparu des affaires de Moore. Ses papiers et sa carte de crédit sont toujours en place dans son portefeuille. On peut aussi y voir la photo d'une femme enceinte.

Marge de réussite 1 :

Au milieu de la cohue, on peut retrouver quelques douilles. Près de la route, cinq de calibre 7,62, près du corps, une de calibre 5,56 (HK Shark s-131). Des traces d'un freinage important sont visibles sur l'asphalte, une dizaine de mètres avant l'endroit où l'on a retrouvé Moore. Elles correspondent à des pneus larges, camion ou voiture puissante. On peut en recueillir l'empreinte pour analyse

LA MORT À VENICE

CHAPITRE
QUATRE

ultérieure – Scène de crime / Coordination (2) –, analyse qui révélera qu'il s'agit certainement des pneus d'une grosse berline à forte cylindrée et à propulsion, donc plutôt une voiture européenne, voire allemande.

Les témoins ayant assisté au meurtre sont nombreux et chacun y va déjà de sa version et de son interprétation.

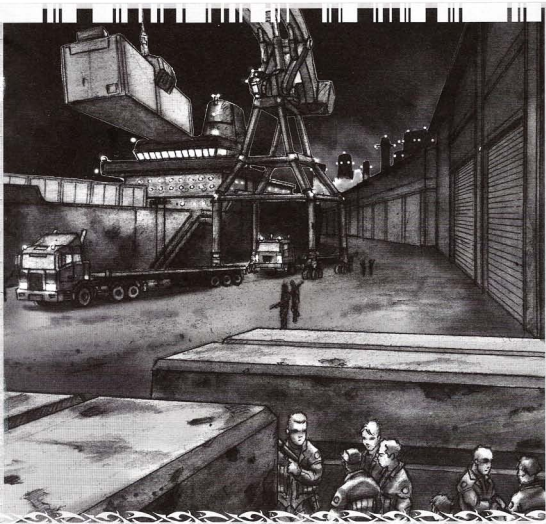
Ici, il vous faudra un peu d'imagination pour composer des témoins variés et crédibles. Du grand benêt musculeux qui passe son temps à soulever de la fonte, au clodo brailard et déjà aviné, en passant par la bimbo superficielle et quelque peu idiote (une blonde en string rouge, quoi...), tout est possible, alors à vous de créer un peu de couleur locale et de variété. Après tout, on est à Venice et même à 8h du matin autour d'un cadavre encore chaud, c'est l'endroit le plus excitant de LA !

Suivant les types de témoins, les joueurs devront utiliser plusieurs compétences, Rhétorique, Intimidation ou Éloquence et

devront choisir leur attitude avec soin. Gardez à l'esprit que ces témoins n'ont rien à se reprocher (du moins vis-à-vis du crime) et qu'à part quelques têtes de cons revêches, tout le monde est heureux de faire son possible pour aider la police. Il faudra juste séparer le bon grain de l'ivraie...

Si vous ne souhaitez pas utiliser le système d'interrogatoire pour le moment, vous pouvez abréger et donner les informations suivantes aux joueurs (on vous le dit, sur cette affaire, c'est vous le boss !).

« Le jeune homme courait tranquillement sur le trottoir quand une voiture noire, euh, une benzo, ouais, c'est ça, une benzo. À moins que ce ne soit une de ces dernières BMW, vous savez les injections bitubes, celles qui tapent le 250 en 8 secondes, j'l sais, parce que mon beau frère en a une de Béhème. Ça c'est d'la caisse. Ca bouffe pas d'essence et c'est costaud. Par contre, question entretien, ça demande des soins... bla, bla, bla...a débouché du coin



151

CHAPITRE QUATRE



de la rue à toute bombe, même que ça m'a étonné qu'il ait pas vos collègues du Bike Squad au cul, parce qu'ici, y rigolent pas. Sur l'autoroute, suivant les coins, tu peux déconner un peu, mais ici, à Venice, faut pas les provoquer. D'ailleurs, si vous pouviez faire quelque chose pour mon beau-frère qui s'est fait serrer, ça s'rait gentil de vot' part... bla, bla, bla...

Le mec a freiné à mort et la caisse s'est arrêtée à côté de la victime. Et tout de suite, ça a tirillé. Une rafale, ouais, c'est ça, une rafale, tatatatatatata, un bruit comme on entend dans les films. J'ai pas fait l'armée moi, mais mon beau-frère, y pourrait vous le dire ce que c'était comme flingue qui l'a buté votre collègue. Il a fait les marines en Corée. À Pusan qu'il était lorsque les niaks ont attaqué. Et bla, et bla, et bla...

Ensuite, deux types sont sortis de la caisse. Ouais, deux. Il me semble qu'un troisième était encore au volant. Tous les deux en costume. Même que je me suis demandé ce que ces types faisaient ici en costume. Parce qu'ici, on est plutôt cool, hein, vous, moi, j'ai juste un t-shirt et un caleçon, c'est plus pratique pour faire du sport qu'un costume non ? Et bla, et bla, et bla...

Ces deux types, y z'étaient pas noirs. Non, ça je l'aurais vu. Plutôt basanés et bruns, mais pas noirs. Le genre chicanos quoi. Enfin, j'me comprends...

L'un des deux a commencé à regarder tout autour. Il avait à la main un gros flingue avec un chargeur bizarre recourbé vers l'avant. Dommage que mon beau-frère ne soit pas là, il aurait pu vous le dire lui, ce que c'était que cette arme, vous voulez qu'on aille le voir ? Et bla, et bla, et bla...

L'autre a sorti un revolver et s'est approché du gars qui était déjà par terre, exactement dans cette position. Il lui a attrapé la tête par les cheveux et que j'te lui en colle une dernière en pleine caboche pour finir. Ensuite, y sont remontés dans la benzo, ouais, c'est une benzo, j'en suis sûr maintenant, et y sont repartis par-là... »

Après quelques minutes avec les témoins, l'ambulance prendra le corps en charge afin de le diriger vers la morgue du commissariat de Venice et les cops pourront laisser l'endroit aux mains des nettoyeurs...

CHEZ MOORE

Étant chargés de l'enquête, les personnages pourront facilement obtenir les papiers pour procéder à des investigations chez Barney Moore. Celui-ci habitait une petite maison près de Venice, dans une banlieue de Culver City. Agréablement meublée, soignée et propre, la maison est vide et dispose de toutes les fonctionnalités pour faciliter la vie de l'homme moderne, bien dans son temps. Les paquets de céréales allégées et les sachets de nourriture pour sportifs témoignent d'une vie saine et tournée vers la culture du corps. À l'étage, on trouve une chambre d'enfant, qui n'a semble-t-il jamais été utilisée. Un peu partout des photos de Moore et d'une femme (la même que celle qui se trouvait dans son portefeuille), témoignent d'un bonheur simple mais intense.

En poursuivant les investigations un peu plus avant, on pourra découvrir quelques petites choses intéressantes.

SCÈNE DE CRIME / PERCEPTION (1)

Marge de réussite 0 :

Sur la table du salon, on peut trouver le reçu d'un billet d'avion pour San Francisco au nom de Kathleen Moore. Le billet a été émis le 24 août 2030 pour un départ de LAX le 25 à 7h30. En fouillant dans les papiers de Moore, on peut trouver trace de tout son parcours professionnel. Des papiers retraçant son travail comme travailleur social à Culver City, son papier d'admission à l'Académie du LAPD, son diplôme de sortie et son papier d'affectation à la NADIV. Quelques papiers aussi concernant des demandes de stages LAPD (sensibilisation culturelle, géopolitique globale, techniques d'interrogatoire). Toutes ces demandes sont récentes et d'après la connaissance qu'ont les joueurs des procédures LAPD, ne sont certainement pas encore arrivées sur le bureau de la personne concernée...

Marge de réussite 1 :

La garde robe de Mme Moore est encore bien remplie. Si elle est partie, elle n'a dû prendre que le strict minimum.

Un joueur malin, ou doté d'un instinct digne de Colombo pourra vous annoncer qu'il cherche quelque chose de plus que ces renseignements anodins (mais où sont donc son arme de service et sa plaque ?). Après tout, Moore est un flic des Narc qui vient de se faire exécuter en pleine rue. Il doit bien y avoir ici quelque chose de plus...

SCÈNE DE CRIME / PERCEPTION (1)

Dans un tiroir, on pourra trouver un petit carnet d'adresses avec une liste de noms. Des personnes anodines (la mère de sa femme, la blanchisserie, Pizza 24, etc.), mais aussi deux noms à consonance hispanique, avec ce qui semble être des noms de gangs accolés à côté : Ernesto Figueras (PB) et Jorge Chaves (S13), ainsi que leurs adresses et le moyen le plus sûr de les contacter. Pas bien prudent, ce Moore...

SCÈNE DE CRIME / PERCEPTION (2)

Dans la boîte à gants de la voiture, dans le garage, on pourra trouver l'arme de service de Moore, un S&W Defender d-021, et sa plaque (Avec un jet Arme de poing / Perception (1), on se rendra compte que le flingue est correctement entretenu, mais qu'il n'a pas dû servir souvent). Autre découverte intéressante, toujours dans la boîte à gants, un petit sachet contenant environ 10g d'une poudre rougeâtre, de la même consistance que de la farine et ayant un vague goût de cocaïne. Il s'agit de red chasm, mais pour le savoir, les joueurs devront passer par le labo ou réussir un jet de Connaissance [drogue] / Education (3).

En sortant de chez Moore, les personnages pourront avoir une idée un peu plus précise du personnage. Un jeune officier de police, assez inexpérimenté, en tout cas pas bien au courant des ficelles du métier qui doit être tombé sur un truc un peu trop gros pour lui. La présence de red chasm dans sa voiture est troublante. Ce n'est pas le genre à prendre ce genre de came, rarissime à LA. La quantité contenue dans le sachet représente plusieurs milliers de dollars et peu d'officiers des Narcos peuvent se vanter d'en avoir vu autant d'un coup...

DERRÈRE LE RIDEAU

Moore est effectivement tombé sur un gros coup. Solitaire et méprisé de ses collègues, il a décidé de faire le boulot tout seul. À la suite de la mort d'un de ses indics, qu'il a trop pressuré, il a décidé de mettre sa femme à l'abri chez sa mère. Le sachet n'est évidemment pas destiné à sa consommation personnelle, mais c'est une pièce à conviction qu'il a trouvée lors de son enquête et dont il ne savait pas trop quoi faire.

COMMISSARIAT DE VENICE

En parlant des Narcis, justement, si les cops décident d'aller leur rendre une petite visite, ils pourront glaner là-bas quelques renseignements de première importance.

Barney Moore travaillait au commissariat de Venice, bureau des opérations ouest. Ce commissariat haut en couleurs est situé, je vous le rappelle, dans une magnifique et pompeuse réplique d'une villa romaine antique, ayant longtemps servi de siège social à une société de production de films X. Ici les flics sont plutôt décontractés et la plus grande part de leur travail se déroule sur le front de mer. L'uniforme du LAPD est remplacé par des tenues d'été très seyantes et les spitfires de patrouille servent peu, relayées par des VTT, des skates à moteur ou des rollers.

Au milieu des colonnades et des statues de dieux romains, les cops pourront rencontrer les quatre flics de la NADIV qui oeuvrent ici, commandés par le sergent Kramer. Ces hommes constituent une petite équipe d'élite très soudée autour de son chef, habituée aux coups durs et aux manœuvres pas forcément très légales pour coincer ses proies.

Inutile de préciser que les cops ne seront pas très bien accueillis. Leur manie d'émietter sur les compétences et les prérogatives de la NADIV n'est pas très bien perçue par les Narcis et le fait que l'enquête sur la mort de l'un des leurs ne leur soit pas confiée semble les gêner. Un interrogatoire serré ne les mènera à rien. Pour la forme, ils regrettent la mort de leur coéquipier et espèrent que les cops trouveront qui l'a exécuté. Ils sont sur des affaires importantes et ils n'ont pas le droit de se disperser, même si l'un de leur camarade tombe.

Pourtant, en fouinant un peu auprès des autres flics du commissariat, on pourra découvrir que cette gêne est de pure forme et que les Narcis de Venice ne sont pas mécontents de la disparition de Moore. L'un des hommes, le détective Rice, un grand noir d'une unité VTT, sera plus loquace si on le questionne comme il faut. Il avait sympathisé avec Moore, qui d'après lui, n'est jamais devenu un vrai membre de l'équipe, considéré comme une pièce rapportée, arrivé ici par piston ou je ne sais quel favoritisme. Il n'a jamais pu s'intégrer et acquérir les méthodes de travail « particulières » de l'unité. En ce moment, il travaillait sur un réseau de quetz ayant sa base à Reno, Nevada, mais sans grand succès, et cela ne semblait pas beaucoup l'intéresser.

Si on lui pose des questions plus précises, Rice racontera ce qu'il savait du passé de Moore, ancien travailleur social entré au LAPD par idéal et convaincu que la prévention était le meilleur remède au mal social. Même les cops conviendront que ce n'était pas vraiment le profil idéal pour aller barouder avec les Narcis au cuir buiné, et que Moore aurait été plus à sa place au DARE ou au Juvenile Service Department.

Lorsqu'on l'interroge sur les méthodes « particulières » des Narcis de Venice, Rice baisse la voix. Kramer et ses hommes ne sont pas très clairs et plusieurs rumeurs ont couru sur leurs éventuelles magouilles et petits trafics. Le SAD est même venu faire un petit tour ici, juste après une violente altercation entre Kramer et Moore, mais les fouineurs n'ont rien trouvé.

Depuis peu, Moore semblait inquiet et ne venait plus souvent au bureau. Le lieutenant Wong, commandant le commissariat, n'a reçu aucune demande de mandat ou de soutien quelconque de la part de Moore depuis plus de deux mois.

MAÏE MOORE

Kathleen Moore se trouve à San Francisco, mais il sera facile de la joindre. Elle est déjà au courant de la mort du futur père de son enfant (Wong l'a appelée ce matin) et les joueurs vont devoir parler à une jeune veuve éplorée, mais digne (quand on vous dit que COPS vous permet d'endosser des rôles inédits... ça vous change des beholders acariènes, ça, non ?).

La jeune femme ne sait rien du travail de son mari, il lui a juste confié qu'il était sur un truc énorme qui lui apporterait la reconnaissance et l'estime de ses collègues. Se sentant menacé, il lui a demandé d'aller passer quelques temps chez sa mère, jusqu'à ce que les choses se calment. Alors, ils pourraient reprendre leur vie comme avant, avec le petit Billy qui allait bientôt venir au monde...

INTERJEU EXPLICITE

Nous voilà prêt à plonger la tête la première dans la bonne grosse fausse piste. Et non, Moore n'a pas été tué par ses collègues de la NADIV parce qu'il aurait mis le nez dans quelques-unes de leurs affaires louches. Les joueurs vont certainement y penser (sinon, ce sont des poissons morts ou vous avez mal fait votre travail !) et s'ils enquêtent dans ce sens, ils déchanteront rapidement après avoir perdu un peu de temps. Même les plus pourris des flics auraient quelques hésitations à flinguer l'un des leurs et les hommes de Kramer ne sont pas des salauds (enfin, pas tant que ça...).

Non, la vérité est ailleurs, elle se trouve au bout de ces deux noms que les joueurs ont certainement trouvés dans le carnet de Moore, ses indics...

GANGSTA STYLE

Les deux noms présents sur le carnet de Moore correspondent effectivement à des types qui appartiennent à de petits gangs de rue chicanos. Pour savoir à quoi correspondent ces noms de gangs, il suffira de réussir un jet de Connaissance [gangs] / Éducation (1). Si aucun des personnages n'est en mesure de tenter ce jet, un jet de caractéristique 8+ / Éducation ou un petit coup de fil à un contact du CRASH pourra faire l'affaire.

Ernesto Figueras appartient aux Playboys, un petit gang de Downtown LA (Skid Row) affilié au Dieciocho, et José Chaves au Sotel 13, un autre petit gang, indépendant, qui traîne près de Venice Beach.

ERNESTO

Si les cops font quelques recherches sur ces deux individus, ils s'apercevront facilement que Ernesto Figueras a été abattu devant chez lui, la semaine dernière (le 23/08), alors qu'il lavait sa voiture. Par chance, c'est Jean Métraux « Baron », un





de leur collègue cops qui a pris l'affaire et qui l'a classée peu de temps après. Il a conclu à un règlement de comptes interne au gang, puisque Figueras a été tué en plein cœur de son barrio, où, sauf quelques dingues fatigués de vivre, aucun membre d'un autre gang ne se risquerait à s'aventurer. De plus les types qui l'ont tué ont ensuite retourné sa maison, comme s'ils cherchaient quelque chose de très important. Métraux en a conclu qu'il avait dû déconner avec un peu de came (la spécialité des Playboys) et qu'il avait certainement tenté de doubler les membres de sa clique en faisant un peu de revente à son compte.

Aller voir les Playboys pour tirer cette affaire au clair ne sera pas sans risque. C'est l'un des gangs les plus brutaux de Skid Row et ils n'ont aucune intention de se laisser interroger par les flics, surtout après ce qui s'est passé. Une expédition musclée pourrait rapidement dégénérer. Par contre, si les cops ont des contacts avec des proches de ce gang ou dans le milieu des gangs chicanos, il sera temps de les activer. Ils pourront apprendre que Figueras a été abattu parce qu'il était soupçonné d'être un indic et qu'il avait été repéré en train de piquer une importante quantité de came.

En étudiant son dossier, on pourra découvrir que Figueras avait été coincé il y a un an par les Narcs de Venice pour une grosse affaire de trafic et qu'il a été relâché, blanchi de toutes charges. Le client idéal pour faire l'indic en somme. Et comme par hasard, c'est Moore qui avait été chargé de son dossier.

Un joueur perspicace pourra émettre l'hypothèse que Figueras, membre mineur d'un petit gang, a été imprudemment pressuré par son condé, ce qui l'a conduit à commettre quelques faux pas et à finir par être démasqué. Il aura raison.

Si ce même joueur est touché par la grâce, il pourra même se dire que la came que Figueras avait dérobée s'est peut-être ensuite retrouvée chez Moore, sous la forme d'un petit sachet de poudre rouge. Il aura encore raison...

José

Le deuxième nom sur la liste, José Chaves, appartient à un gang minable de Venice, le Sotel 13, qui n'est affilié à aucun des grands gangs de LA. En fait, les types du Sotel sont plutôt cool et s'ils ont formé un gang, c'est surtout pour avoir les moyens de se défendre contre ceux qui pourraient leur chercher des crosses.

Les cops peuvent donc tenter une nouvelle expédition à Venice (ils commencent à connaître le chemin), dans le hood du Sotel. Ils seront accueillis avec toute la méfiance qui leur est due, mais avec quelques jets d'interrogation réussis (les homies du Sotel réagissent mieux si on leur parle poliment, voire, amicalement) on pourra les mener jusqu'à José Chaves, l'un des *veteranos* du gang. Chaves est un petit mexicain rondouillard et affable et si son corps est constellé de tatouages guerriers et religieux, il reste très attaché à sa tranquillité et ne cherche pas à faire de vagues. C'est un vieil ami de Moore, qui l'avait aidé lorsqu'il travaillait dans la rue comme éducateur. Il lui donnait volontiers des informations et a été très choqué par son assassinat. Si les personnages font montre d'une sincère envie d'en coincer les auteurs (quitte à surjouer

cette posture), il ne fera aucune difficulté pour livrer ce qu'il sait. José est en conditionnelle pour proxénétisme, mais lui faire miroiter une remise de peine ne marchera pas et risque même de le braquer.

Il y a quinze jours, des membres du Dieciocho l'ont contacté pour savoir s'il était intéressé pour prendre une portion de leur trottoir et vendre une came de premier choix qu'ils lui fourniraient et qui lui assurerait un tas de dollars facilement gagnés. Le Dieciocho a coutume de louer ses emplacements de vente à des sous-traitants, fournissant même la came et se contenant de prendre une commission sans risque. Visiblement, le grand gang devait avoir besoin de beaucoup de revendeurs, puisque le Sotel 13 n'avait jamais été contacté pour ce genre de trafic.

Chaves a répondu qu'il n'était pas intéressé et n'a pas poursuivi les négociations, mais il a appris que le Dieciocho avait contacté un grand nombre de petits gangs non-affiliés pour leur proposer la même chose. Il en a informé Moore il y a trois semaines. Moore est ensuite revenu le voir pour d'autres informations concernant un Colombien dénommé Vargas qu'un autre de ses contacts lui avait donné. À son grand dam, Chaves ne savait rien sur ce Colombien.

Si les cops disposent de quelques indices et contacts dans la rue, ils pourront apprendre assez facilement que nombre de petits dealers sont excités comme des puces et que beaucoup ont été contactés par le Dieciocho.

Si les personnages ne parviennent pas à remonter jusqu'à Chaves, ils pourront le croiser lors de l'enterrement de Moore. La présence d'un chicano, d'évidence membre d'un gang, devra les interpeller (s'ils ne percutent pas, un jet d'Instinct de flic / Perception (1) suffira à les mettre sur la voie) et ils pourront alors rattraper le coup en l'interrogeant à ce moment-là.

Voilà donc les personnages avec un nom : Vargas, et ils ont de la chance, ce nom doit être porté par environ 184 000 citoyens de la communauté de Los Angeles. Pour aller plus loin, ils devront se rendre compte qu'ils suivent le même cheminement que Moore, un détective finalement moins malin et expérimenté qu'eux et s'ils veulent continuer, ils devront se mettre à sa place...

Moore n'a pas enquêté sur les 184 000 Vargas de Los Angeles. Il s'est simplement servi des moyens qu'il avait à sa disposition et qu'on lui a appris à utiliser, à savoir ceux du LAPD.

Après avoir fouiné un peu partout (ordinateurs, fichiers centralisant les crimes et délits, archives du LAPD et du Département des identifications), en associant les trois mots « Vargas », « Colombie » et « drogue », il a fini par tomber sur le rapport d'un « défilé » datant de 2028 et mentionnant le nom d'un Colombien du nom de Ramon Vargas, arrêté pour voies de fait, mais notoirement connu pour ses liens présumés avec plusieurs barons colombiens et mexicains de la drogue. Pour son délit, il avait écopé d'une amende de 50 000\$ assortie d'une mise à l'épreuve de six mois, dont il s'est acquitté avec succès. Son officier traitant était le sergent Mc Farlane, LAPD, du commissariat central de LA et sa dernière adresse connue le situe dans une petite maison coquette d'Hollywood.



LE DÉFILE

Le défile, appelé administrativement « procédure de reconnaissance et d'identification à usage des officiers de police » est une pratique considérée comme fastidieuse par bien des flics, tandis que d'autres s'y raccrochent désespérément, comme si c'était la dernière chance de voir une enquête mal engagée finalement aboutir.

Le rituel est simple. Il consiste à faire défiler devant des détectives, en plusieurs séances si nécessaire, tout le menu fretin criminel arrêté depuis peu. Les détectives peuvent ainsi tenter de confronter leurs enquêtes avec des individus qu'ils n'auraient pas soupçonnés au premier abord et bien des nouveaux angles d'attaque ont ainsi été trouvés, le hasard voulant parfois que le type que vous recherchez à South Gate ait été arrêté à Van Nuys sans qu'il n'existe de moyen réellement efficace de le savoir rapidement.

Chaque chef de section reçoit quotidiennement un rapport sur les défiles de toute la juridiction du LAPD et peut même faire la demande pour recevoir ceux effectués par les services du shérif pour les comtés voisins. Chaque semaine, deux officiers de chaque division sont tenus d'assister au défile de leur juridiction et de transmettre leur rapport à leur hiérarchie.

Pour les vieux flics au cuir tanné, le défile a une autre utilité. Celle de permettre de reconnaître et d'identifier le type qui essaiera peut-être de vous blouser demain, dans la rue.

Comme Mc Farlane travaille quelques étages en dessous de celui des cops, aller le voir pour une petite prise d'information ne devrait pas être trop compliqué. Vieux flic blasé et alcoolique, travaillant maintenant au secrétariat du CMOG, il est chargé de rédiger des brochures d'information sur les stages du LAPD.

Mc Farlane ne se souvient plus très bien du client des cops. En réussissant un jet de Bureaucratie / Sang-froid (2), on pourra persuader le vieux flic de faire quelques recherches dans ses archives et un personnage ayant effectué un stage de gestion des procédures de communication au sein du LAPD pourra faire valoir sa capacité spéciale de Suceur pour ce jet de dé.

On peut aussi tenter de convaincre Mc Farlane de donner un peu de son temps en insistant sur son péché pour la dive bouteille et en faisant valoir de lointaines relations au SAD, qui pourraient bien venir ternir sa fin de carrière et sa retraite. Si on l'attaque sous cet angle, Mc Farlane cédera rapidement en bougonnant et se mettra au travail.

Dans ses dossiers, il trouvera un rapport d'étape sur Ramon Vargas, Colombien, race blanche, 43 ans à l'époque des faits, coupable de voie de fait sur le serveur d'une pizzeria et condamné à ce titre. C'est Mc Farlane qui devait lui

servir d'officier de liaison pendant sa mise à l'épreuve (il travaillait alors en tant que sergent de rue). Dans le rapport, Vargas est présenté comme un possible membre d'une organisation de haute volée, peut-être un gang de narcos ou un cartel sud-américain, mais aucun délit en rapport avec ces soupçons n'a jamais pu être constaté. Cela semble être un personnage violent et brutal, peu enclin au remord, et qui a passé sa mise à l'épreuve à ronger son frein et à se tenir tranquille. Les 50 000\$ de son amende ont été réglés rubis sur l'ongle, sans que Vargas n'ait latrôyé pour différer le paiement, comme le font si souvent les petits délinquants désargentés. Dans le dossier, on pourra trouver une photo anthropométrique de Vargas (datant de 2028), son signalement, ainsi que sa dernière adresse connue : 225 Tristan Avenue, Bel Air, Los Angeles, California.

BEL AIR

La petite visite des personnages dans le quartier de Bel Air ne sera pas des plus simples à mettre en oeuvre. Ici, les flics sont habillés tout en blanc et leur pouvoir cède le pas à celui des vigiles privés et armés, employés par les riches habitants du quartier.

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, Tristan Avenue est une petite rue, assez longue, dans laquelle il faudra montrer patte blanche aux vigiles (un simple insigne de police suffira) pour entrer.

Les gorilles du coin semblent assez nerveux. Le meurtre de la petite Buchan, dont le père habite non loin, a suscité un émoi sans précédent chez les propriétaires du coin. Et ils ont demandé aux sociétés de protection qui emploient leurs vigiles de renforcer la surveillance et le contrôle des allées et venues.

Durant tout leur séjour à Bel Air, les cops vont donc se voir affublés d'un ange gardien qui les suivra en permanence et ostensiblement. À pied s'ils marchent, en voiture s'ils roulent.

Vargas habite une petite maison blanche, non clôturée, qui donne sur un joli petit jardin dans lequel s'affaire un jardinier muni d'un grand chapeau et de bottes rouges.

Une grosse berline noire, une Mercedes, est stationnée devant la maison. Si les cops se dirigent vers la porte, le jardinier viendra à leur rencontre et leur parlera avec un fort accent espagnol.

« Que quieres ? Señor Vargas ? Ah no, il n'est plous là aujourd'hui. Revenir mañana. Si, demain. Lui voyage. Aquí mañana. ». Le jardinier affirmera travailler ici deux jours par semaine et ne pas connaître personnellement le señor Vargas. Il traite avec sa femme.

En réussissant un jet de 6+ / Perception (2), les joueurs pourront apercevoir une protubérance sous sa cote de jardinier, à hauteur du cœur. Ce type est armé et avec une marge de réussite de 1, on pourra même deviner qu'il s'agit d'une arme de bon calibre, genre Calico.

S'ils insistent, le jardinier commencera à s'énervier et menacera d'appeler les vigiles (qui ne manqueront pas de se faire une joie de faire remarquer qu'ils sont mandatés pour assurer la tranquillité du quartier et qu'ils sont habilités à demander aux cops sans papier officiel de vider les lieux).



S'ils repartent, ils pourront apercevoir le jardinier passer un coup de fil sur son portable (6+ / Perception (1)).

Plusieurs solutions s'offrent maintenant aux cops :

- Attendre le lendemain que Vargas revienne. Hélas, le jardinier sera encore là, et cette fois tout contrit de sa méprise. Le señor Vargas a eu un empêchement et n'a pas pu rentrer aujourd'hui. Il est attendu demain à Mexicali, au Mexique, pour une affaire *very* importante et ne devrait pas revenir avant la semaine prochaine.
- Aller visiter en douce la maison de Vargas. Chaude et illégale affaire. Toutes les preuves qu'ils pourront retenir au cours de cette opération ne seront pas recevables devant un jury, sans compter les risques qu'ils encouront s'ils s'y prennent mal et se font remarquer des vigiles. *Sad, sad song...*
- Alerter le procureur sur l'affaire et demander une commission rogatoire autorisant une perquisition. Cela peut être assez long, le bureau du procureur est, comme tous les services judiciaires de la ville, sur les dents à cause du Knacker. Obtenir le sésame prendra trois jours, deux si un personnage réussit un jet de Bureaucratie / Sang-froid (3) (le talent de Suceur peut encore une fois être utile ici). Si les personnages ont été brillants dans leur enquête, il se pourrait bien qu'ils aient le droit d'entrer chez Vargas avant la date fatidique du 31 août, ce qui leur fera faire un bon de géant dans la perspective du dénouement de l'affaire.
- Planquer non loin de là pour observer ce qui se passe. Une camionnette banalisée ou maquillée du LAPD fera l'affaire, on pourra l'obtenir de plusieurs manières, en faisant du charme à Hawkins (Bureaucratie / Sang-froid (2)), en lui faisant croire que l'on est sur une piste pour l'affaire du Knacker (ce qui n'est pas totalement faux...) ou en activant l'un de ses contacts chez les rafistoleurs du MSD. Les joueurs pourront donc passer plusieurs heures de franche camaraderie virile dans un van du service de désinsectisation municipal et assister à l'arrivée nocturne d'un homme qu'ils reconnaîtront comme Vargas accompagné d'un gros type en costume et de plusieurs gorilles armés. Comme ce n'est pas un délit (même à Bel Air) de rentrer chez soi tard le soir avec des amis, soyez ferme. Si les joueurs donnent l'assaut, ne leur laissez pas grande chance de s'en tirer facilement. Pour un flic, il est illégal de tirer sur un innocent, même un supposé tueur de flic, même si l'on a de fortes présomptions, même si les types ripostent au fusil d'assaut. D'autant que les vigiles du coin rappelleront bientôt et que tout le quartier sera en émoi. *Sad, sad song...*

La meilleure solution consiste peut-être à filer ce beau monde. Reportez-vous à l'emploi du temps de Vargas donné dans la chronologie du scénario pour savoir où les cops vont être amenés. Durant toute l'opération, son compère et patron, Mendoza, passe la plupart de son temps chez lui, sauf pour quelques visites à Santa Catalina où pour réceptionner la marchandise. Il ne reçoit personne et sort peu,

ses gorilles se chargeant de lui fournir tout ce dont il a besoin (filles, drogue, alcool, nourriture...).

CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ VARGAS

Que ce soit comme résultat d'un assaut en bonne et due forme ou d'une perquisition dûment mandatée, une fouille en règles de la maison de Vargas s'avérera hautement profitable, tant le Colombien se croit suffisamment à l'abri pour ne pas avoir à dissimuler les preuves.

Dans le garage de la maison, on pourra y trouver des armes (pistolets, fusils d'assaut, explosifs), de la drogue (du red chasm, mais aussi de la cocaïne, du quetz, de la marijuana, le tout dans des proportions suffisantes pour coffrer Ramon pour une bonne quinzaine d'années (aucun jet ne sera nécessaire pour trouver tout ça). Plus intéressant (mais aussi un peu plus dur à trouver 6+ / Perception (1)) un dossier reprenant tous les meurtres que le tueur a commis contient de nombreuses preuves de la culpabilité de Vargas. Photo des victimes (avant et après...), vieux rapport de police concernant les meurtres sur lesquels Vargas a copié, rapport d'observation des futures victimes avec des annotations et des remarques sur le plan d'action à mettre en œuvre. Sur l'ordinateur de Vargas, on trouvera même un enregistrement de son interview par le journaliste de Calnews.

Encore plus intéressant, des photos et un dossier sur la prochaine victime de Vargas. Nancy Clutter, étudiante en art dramatique à Hollywood (et accessoirement actrice porno pour arrondir les fins de mois). On y trouvera un petit rapport de surveillance, des photos et la copie d'un rapport de police relatant la mort d'Alison Mc Clure, tuée le 3 août 2024. Après avoir été torturée mentalement et physiquement pendant plusieurs heures par son bourreau, elle a été écorchée vive et retrouvée dans une caisse sur le port de d'Oakland, Californie.

CHEZ MENDOZA

Oscar Mendoza vit dans une belle propriété située sur Mulholland Drive, bien au-dessus du gob de LA. Il s'agit d'une jolie bâtisse, rattachée aux héritiers de Barbara Streisand par Robert Waltzmann (aussi pingres que leur mère, ils avaient décidé de tout revendre à la mort de la vieille harpie à voix de crécelle, s'entredéchirant sur l'héritage comme dans n'importe quel film de Chabrol). Le bon Robert, dans un bel accès de générosité a prêté cette villa à Mendoza le temps de l'opération red chasm et, en prime, il lui fournit même les meilleures putes de luxe de la ville.

Mendoza ne vit pas seul. Derrière les épais murs de sa villa il dispose de plusieurs gorilles dévoués et armés, qui n'hésiteront pas à ouvrir le feu sur tous ceux qui tenteraient de s'introduire dans la demeure. Un système de surveillance dernier cri permet de seconder les hommes de Mendoza et assure une inviolabilité quasi-totale à la villa (drones caméras patrouillant autour de la villa et dans le parc, radars détecteurs de mouvements, système de détection infrarouge, chiens, etc.). Mais comme les cops ne sont pas de vulgaires voleurs de poules, ils n'auront certainement pas à outrepasser les défenses de cette maison et se contenteront





certainement de sonner à la porte ou de placer une surveillance autour de la villa.

Mendoza ne reçoit personne, sauf des filles, arrivant toutes par grappes de deux ou trois dans des limousines blindées. Visiblement, les appétits du monsieur sont importants, puisqu'il consomme chaque jour plusieurs putes à 2 000 \$ la nuit. Vargas vient de temps à autre, mais il ne reste jamais bien longtemps, juste histoire de régler quelques détails de leur plan.

Une perquisition chez Mendoza ne donnera rien. Tous les documents relatifs à l'affaire sont chez Vargas ou dans la tête d'Oscar et les armes des gorilles et quelques grammes de marijuana constitueront un bien maigre butin, insuffisant pour envoyer le Colombien à l'ombre. Si on l'interroge, Mendoza ne dira rien et se montrera impatient, autoritaire et sûr de lui, laissant entendre qu'il dispose de puissants appuis et que les flics ne peuvent rien contre lui. Lorsqu'ils souhaitent se déplacer vers Santa Catalina, Mendoza et Vargas louent un hélicoptère et un pilote à l'aéroport de Van Nuys, auprès de la compagnie California VIP Travel. Si les cops filent Mendoza et assistent à son départ en hélico pour l'île, ils pourront connaître sa destination s'ils ont quelques contacts à l'ASD - Bureaucratie / Sang-froid (2), ou en interrogeant la direction de la compagnie qui sera forcée de communiquer le plan de vol de l'appareil.

SANTA CATALINA

La fondation Welsey possède un établissement thermal à Santa Catalina, où elle accueille les enfants tuberculeux pour les soigner au bon air marin. Cette clinique ultramoderne, financée par Waltmann, est un établissement souvent loué par les médias pour ses succès et le confort qu'il apporte aux petits malades. Dans ses sous-sols, c'est un autre confort qu'il se prépare. Une petite usine de transformation de la cocaïne en red chasm a été aménagée et plus de 30 chimistes et laborantins travaillent ici sous la direction de quelques contremaitres colombiens. Le Dr Jason Clarke, le directeur de l'établissement n'est pas au courant de la nature exacte de ce qui se trame ici. C'est un homme de confiance de Waltmann, un médecin un peu véreux, mais d'une discrétion absolue. Et même s'il sait que quelque chose d'illégal se prépare dans les sous-sols de sa clinique, il est suffisamment grassement payé pour ne pas se poser de questions et il s'acquitte à merveille de sa tâche.

Un vaste entrepôt réfrigéré accueille le red chasm déjà transformé et emballé. Un cargo grec, le Marinakis, affrété par la fondation, attend depuis quelques jours au port de Santa Catalina. Il dénote quelque peu au milieu des yachts, mais sa cargaison de médicaments destinés aux petits enfants mexicains a suscité de nombreux reportages pleins de tendresse. Une opération contre la clinique ne sera pas simple à mettre en œuvre. Au milieu des hommes de main colombiens (une quinzaine), on trouve un personnel hospitalier et des malades qui sont loin d'être au courant de ce qui se trame, et il faudra frapper de manière chirurgicale afin d'éviter un déchaînement médiatique. Les Colombiens se défendent avec hargne, n'hésitant pas à

prendre des otages et à se planquer derrière quelques petites têtes blondes qui feront office de boucliers humains. Toutefois, si la situation se gâte, ils finiront par se rendre. Des investigations dans les sous-sols de la clinique révéleront aux cops qu'ils ont mis la main sur un gros coup. Environ 50 tonnes de red chasm ont été fabriquées ici, et attendent leur livraison dans des conteneurs réfrigérés. Il y en a pour plusieurs centaines de millions de dollars. Avant le début de l'acheminement de la marchandise, Mendoza et Vargas sont venus ici plusieurs fois (leur hélicoptère se posant directement sur l'héliport de la clinique) pour superviser le travail et le chargement. Si les cops veulent se rendre sur l'île, ils pourront louer le service d'une compagnie privée (en espérant se faire rembourser les 200 \$ par personne que coûte le voyage aller-retour) ou utiliser un hélico de l'ASD ou de n'importe quelle agence équipée d'aéronefs où ils pourraient disposer de quelques contacts bienveillants (garde-côtes, DEA, BATF, NPS...).

LONG BEACH

L'arrivée du Marinakis à Long Beach à 4h du matin passera inaperçue au milieu des incessants mouvements de navires qui font vivre le plus grand port de Californie. Le petit cargo viendra s'amarrer à la position 254 du quai pour décharger sa marchandise. S'ils ne suivent pas les deux Colombiens ou s'ils ne sont pas intervenus à Santa Catalina, les cops peuvent apprendre cette information en interrogeant la capitainerie du port sur les mouvements de navires prévus dans les prochains jours.

Lors de l'arrivée du navire, un petit comité d'accueil attendra avec gourmandise le déchargement des conteneurs de drogue. Une dizaine de Ford BoxCarrier III (en version plateau) attendront sur le quai. Il y a dix conteneurs de cinq tonnes chacun. Chaque camion dispose de sa feuille de route et les chauffeurs, tous employés émérites des Baba Yaga de North Road, s'acquitteront consciencieusement de leur mission.

Les camions doivent livrer la marchandise aux différents grossistes de la ville (Diecioclo, Baba Yaga de North Road, Triade K19, Rollin'60, Achens Park Blood, chapitres de Hell's Angels, ALKN, etc.). À ces revendeurs de prendre leur bénéfice en vendant et en propageant le red chasm au meilleur prix.

Outre les camions de Baba Yaga, Vargas et Mendoza seront présents, entourés d'une dizaine de gorilles colombiens et un petit comité d'une vingtaine de dockers (tous contrôlés par Baba Yaga) sera là pour superviser les opérations de déchargement. En cas d'assaut, les Baba Yaga s'égailleront comme un vol de moineaux, tandis que les Colombiens essaieront de se défendre, bien qu'ils soient loin de soupçonner que la police est remontée jusqu'à eux. Une opération bien menée et planifiée avec soin devrait avoir facilement raison des trafiquants.

L'ENQUÊTE SUR LE KNACKER

Lors de cette enquête, les cops n'auront quasiment pas d'initiative et devront vraiment avoir l'impression d'être coincés dans les mâchoires d'une énorme machine administrative et opérationnelle, tendue vers un seul but.



Tous les résultats des investigations sont cloisonnés et chaque enquêteur n'aura que peu de chance d'avoir une vue globale du dossier (à moins de jouer finement, et comme c'est ce que l'on attend de tous des joueurs rigoureux que vous aurez face à vous durant quelques heures...).

Chaque matin, on leur confiera une tâche précise et, chaque soir, ils devront rendre un rapport précis à Hawkins. Une cellule centralisant l'enquête, sous les ordres directs du chef Firmani, sera ensuite chargée de recueillir toutes les données, d'élaborer une théorie et des directions de recherche, avant de constituer les feuilles de route des enquêteurs pour le lendemain.

Si les personnages ont de bons rapports avec Hawkins, ils pourront tenter de le mettre dans la confiance de leurs investigations parallèles et de le convaincre que leur conviction est la bonne. S'ils parviennent à persuader ce bon vieux Tod, il les couvrira et essaiera de les aider dans la mesure de ses moyens et ira même jusqu'à tenter de convaincre Skripnick. Sans faire de vague, les cops pourraient

bien voir leur travail de sape payer et obtenir un peu de tranquillité. S'ils se montrent râteaux, ouvertement indisciplinés, violent la procédure mise en place, rendent leur rapport en retard et ne font pas ce qu'on leur dit, les choses pourraient tourner au vinaigre, et leur enquête parallèle finir par une mise à pied...

LES MEURTRES

Les premières journées des cops vont être occupées à enquêter sur les meurtres du Knacker et leur rapport avec des meurtres plus anciens commis dans des circonstances similaires. Ces investigations sont aussi lancées par plusieurs autres services du LAPD (notamment la criminelle), afin de confronter les points de vue et conclusion de différents officiers.

Rien de bien passionnant à apprendre que ne sache déjà le LAPD. Visiblement, le Knacker est un copycat, un tueur-copieur, qui prend comme modèle des meurtres ayant eu lieu plusieurs années auparavant.



THE KNACKER

L'homme qui met à cran la police de Los Angeles est un tueur en série qui a déjà frappé six fois au cours des deux dernières semaines. « The Knacker » (comme l'ont surnommé les médias) travaille essentiellement au couteau, pour des meurtres qui devrait rapidement mettre la puce à l'oreille d'un profilier faisant son boulot sérieusement. Tous ressemblent comme à s'y méprendre à des meurtres non élucidés ayant eut lieu il y a 15 à 20 ans en Californie.

MARIE-JANE COWORTH

22 ans, race blanche, étudiante en arts plastiques. Poignardée et scalpée le 12 août 2030 en plein Downtown LA comme Anna Baker, tuée dans les mêmes circonstances le 22 mai 2018 à Fresno, Californie.

LAURA DARNELL

19 ans, race blanche, secrétaire chez Meryll & Ford. Égorgée et violée après sa mort le 14 août 2030 à Pasadena, tout comme Jessica Steele, assassinée à Redding, Californie, le 16 novembre 2012.

KATHRYN-ANN SOUTHVELL

18 ans, race blanche, comédienne (elle avait percé dans la série *Bel Air Blues*, en tenant le rôle de Susan, la petite amie romantique de Bart, le champion de football de la fac). Égorgée le 16 août 2030, ses organes génitaux découpés au rasoir n'ont jamais été retrouvés. Même chose pour Mathilda Olson, tuée le 6 février 2024 à San Diego.

SHERRY FLOYD

23 ans, race blanche, sans profession (elle se contentait d'être la fille d'un célèbre avocat d'affaires de Los Angeles). Poignardée puis énucléée le 20 août 2030 dans sa propriété de Bel Air. Les circonstances sont les mêmes que pour la mort d'Amber Smith, assassinée le 4 juillet 2014 à Pomona.

ANGELA CAMPBELL

24 ans, race blanche, attachée de presse chez Bracmax à Van Nuys. Kidnapée au sortir de son bureau de Van Nuys, puis retrouvée éventrée après avoir été violée à plusieurs reprises le 22 août 2030. Même circonstances que pour Maria-Ann Neeland, tuée à Los Angeles le 12 novembre 2021.

SHERLA BUCHAN

22 ans, race blanche, fille du sénateur Buchan et membre de son comité de campagne. Retrouvée démembrée et décapitée le 26 août 2030 dans une ruelle de Boyle Heights. La plupart des tortures infligées à la jeune fille ont certainement été accomplies alors qu'elle était encore vivante. Les circonstances de sa mort sont semblables à celle de Myriam Andersen, retrouvée dans une poubelle de San Francisco le 6 avril 2019.

BRENDA PALACIO

21 ans, race blanche, étudiante en géologie, éventrée et éviscérée le 28 août 2030 à Pasadena, tout comme Lisa Gennaro, retrouvée morte le 16 décembre 2012 à Bakersfield.

De ces meurtres, il pourra ressortir quelques faits et indices importants.

- Le Knacker est un homme (les viols de Laura Darnell et d'Angela Campbell) et la force physique nécessaire pour commettre les autres meurtres le laissent à penser).
- Aux côtés de chaque cadavre, on a retrouvé un billet avec un petit poème macabre. Chaque poème est différent et d'une manière vaguement mystique, il symbolise le destin de la jeune femme assassinée. Les personnages qui s'intéressent à la littérature (il y en a ?) pourraient déterminer que c'est très mal écrit, bourré de fautes d'orthographe, que son auteur maîtrise mal la langue anglaise et surtout que les textes ne semblent pas refléter un fantasme précis, mais représentent plutôt une synthèse maladroite des obsessions de plusieurs *serial killers* « historiques » ayant été abondamment étudiés. Jet de Connaissance [littérature] / Perception (1), ou bien un jet de 6+ / Éducation (2).
- Aucun des meurtres copiés par le Knacker n'a été élucidé, mais de l'avis des profileurs, ils sont tous l'œuvre de tueurs différents.
- Aucun des tueurs en série actuellement recherchés par le LAPD ne semble utiliser ces modes d'action. Ces meurtres ne peuvent donc pas être rapprochés de ceux qui ont eut lieu ces derniers mois en Californie.
- Toutes les victimes sont des femmes de race blanche, entre 18 et 25 ans, toutes assez jolies et disposant d'une situation sociale enviable. Toutes ont ou ont eu de petits amis et participent aussi activement que sainement à la vie de leur communauté. (Laissez les cops libres d'échafauder toutes les théories à partir de ce constat. Vargas n'est pas un militant politique, ni un revanchard raciste. Simplement, tuer une jolie femme lui plait plus que de tracter un thon). Les jeunes femmes tuées il y a quelques années ne présentent pas forcément ces signes distinctifs (au moins pour l'origine sociale).
- Les enquêtes de voisinage et la recherche de témoins ne donneront rien. Personne n'a rien vu, ni rien entendu. Il faut tout de même que les cops passent de longues heures à interroger des témoins pour montrer qu'ils bossent.



L'INTERVIEW DU KNACKER

Pour des cops attentifs, l'interview télévisée du Knacker diffusée le soir du 29 août pourra receler quelques informations de première importance.

Effectuée par Ben Coltrane, un journaliste de Calnews, une chaîne appartenant au groupe Waltzmann, l'interview dure 24 minutes durant lesquelles le tueur apparaît masqué et la voix trafiquée. Ses paroles sont empreintes d'un mysticisme confus et il s'embrouille parfois dans ses propos. Il tempête, menace les habitants de la ville, et lance une sorte de défi au LAPD.

Les profiteurs ne tireront rien sur la personnalité du tueur avec l'interview, ils ne pourront découvrir ses motivations et ses obsessions et ne pourront établir de profil de tueur type. Plus étonnant, ils n'ont pas décelé d'indices sur sa personnalité, généralement subtilement laissés par un serial killer, indiquant qu'il souhaite se faire arrêter.

Un cops malin pourra peut-être émettre l'idée que s'il n'a pas de profil de tueur, c'est qu'il n'en est pas vraiment un...

Le Knacker s'exprime dans un sabir mêlant anglais et espagnol et ne s'exprime pas très bien, manquant visiblement d'une certaine éducation. Il jure beaucoup, est souvent vulgaire et n'hésite pas à rire grassement en provoquant le LAPD.

À un moment du dialogue, il laissera échapper un mot en espagnol et vous pourrez demander à vos cops qui parlent la langue de Cervantès d'effectuer un petit jet (6+ / Éducation 1d)) pour se rendre compte que ce mot est une expression idiomatique spécifique à la Colombie.

CALNEWS

Les personnages peuvent être amenés à se demander comment une chaîne comme Calnews a réussi à contacter le Knacker et à le persuader de donner une interview.

En contactant Ben Coltrane, on tombera sur un journaliste vedette imbu de sa personne et plein de morgue. Il ne manquera pas de railler le LAPD sur son incapacité à trouver le Knacker alors que lui l'a trouvé et qu'il en a fait un scoop mondial que toutes les télé s'arrachent !

Passé ce préambule désagréable, les personnages pourront apprendre (en pressurant un peu Coltrane) que c'est le Knacker qui l'a contacté le 25 août dernier. Après avoir averti sa rédaction, il a obtenu l'autorisation d'effectuer et de passer l'interview, puis de mettre en place une grande soirée spéciale (visiblement cette autorisation est venue d'assez haut dans la hiérarchie de la chaîne).

L'interview a été faite selon les modalités définies par le tueur. Coltrane a d'abord été filmé en train de poser ses questions, puis tout a été envoyé au Knacker par internet, et Coltrane a reçu les réponses le 27 août.



CALNEWS ET LE RÉSEAU CALSAT

Cette jeune chaîne d'info dynamique et moderne a été créée par Robert Waltzmann en 2015 et c'est l'un des joyaux de son empire.

Bénéficiant d'une base solide de journalistes opiniâtres et ambitieux, elle dispose d'une image de chaîne authentiquement « californienne », contrairement à certains autres networks plus marqués comme étant « américains ». Même s'ils ne sont pas encore dignes de ceux des mastodontes de l'info californienne (COPS Channel, CNN California...) ses chiffres d'audience sont en pleine croissance, et, aux côtés de programmes réellement putassiers, elle propose des tranches d'informations percutantes qui fouillent les entrailles du sport, de l'économie, de la finance et de la politique.

La chaîne appartient au groupe Waltzmann Holdings, qui contrôle de nombreux autres médias californiens ainsi que plusieurs sociétés d'entertainment (productions cinéma, internet, parcs d'attractions, casinos à Las Vegas et Reno, etc.). Robert Waltzmann a été élu « Mogul of the Year » en 2029 par le magazine *Fortune* et il pèse plusieurs milliards de dollars.

3. Les indices

Si les personnages disposent d'informateurs et d'indices, ils pourront les activer pour tenter d'obtenir quelques infos utiles.

Voici quelques domaines d'informations et les renseignements que les joueurs pourront en tirer.

• Administration :

Toutes les forces de polices sont sur les dents pour trouver le Knacker. Le chef Firmant subit d'énormes pressions de la part du pouvoir politique et l'approche des élections ne facilite pas les choses.

• Triades, gangs :

Une grande activité règne chez certaines organisations revendeuses de drogue, comme si un important marché allait s'ouvrir. Les petits dealers sont très excités et s'attendent à faire pas mal de dollars dans les jours à venir. Toutes les grandes organisations ont alerté leurs réseaux de revende de came.

• Mafia russe (Baba Yaga) :

Plusieurs dizaines de camions réfrigérés ont été affrétés par le syndicat des camionneurs dirigé par un clan du Baba Yaga.

• Dealers :

Le red chasm est une came très rare mais lucrative. Les arrivages sont irréguliers, malgré les nombreux clients potentiels. Si quelqu'un arrivait à en mettre une bonne quantité sur le marché, il deviendrait rapidement riche. Plusieurs dealers travaillant habituellement en indépendants ont été contactés par certaines puissantes organisations qui leur ont proposé de revendre une came rare et chère.

• Drogues :

Les dealers leur parlent d'un super plan qui se prépare. Une came du feu de dieu, du premier choix. Bon, un peu plus chère, ok, mais quand on a la qualité...

Barney Moore était un mec estimé dans la rue. Un travailleur social courageux et déterminé mais manquant de la confiance de sa hiérarchie. Il avait de nombreux amis, et il est entré au LAPD pour continuer sa tâche et bénéficier de plus de moyens, sans renier son attrait pour la prévention.

Journalistes :

Toutes les infos disponibles sur la personnalité de Waltzmann peuvent facilement être obtenues par quelques contacts dans la presse. La fondation Walsey est financée par Waltzmann en personne, elle possède une clinique privée pour les enfants tuberculeux à Santa Catalina, et procède à de fréquentes opérations de collecte et de livraison de médicaments dans le tiers-monde.

Flics :

Kramer est un officier des Narcs qui n'est pas très clair. Il trempe dans de nombreuses combines et refourgue souvent la came qu'il trouve à d'autres dealers en échange de renseignements. Il dit toujours que ce qui l'intéresse, c'est le gros poisson, pas le menu fretin. Il travaille avec une équipe de flics brutaux et un peu borderline. Ils sont surveillés par le SAD et sont soupçonnés de meurtre et d'association de malfaiteurs.

son implication dans l'affaire est reconnue, il finira toujours par s'en tirer...

Les protagonistes

BARNEY MOORE

Barney était un jeune agent du NADIV, la prestigieuse unité anti-drogue du LAPD. Entré sur le tard dans la police, il a longtemps travaillé comme éducateur social dans certains quartiers chauds de LA. Écœuré par l'omniprésence de la drogue et son emprise sur les jeunes qu'il essayait d'aider, il a décidé d'entrer au LAPD pour aider à combattre le mal, certain d'y trouver sa place grâce à sa connaissance de la rue. Frais émoulu de l'école, il a profité de ses bonnes notes pour demander une affectation aux stups, qui lui a été immédiatement accordée. Malheureusement, ce n'aurait pas été pire de balancer une jolie fille au milieu de sous-marins de retour sur terre après six mois de patrouille.

Moore a rapidement été pris en grippe par ses collègues, pour qui il n'a jamais fait ses preuves sur le terrain. La NADIV est exigeante et demande à ses hommes de multiples compétences que Moore n'avait pas. Nul en infiltration, pitoyable lorsqu'il s'agissait de se battre, il n'excellait que pour le renseignement et l'analyse, tâches un peu méprisées par les gros bras de son service, habitués aux coups d'éclats et aux morts violentes.

Canonné dans des rôles mineurs tout en rêvant de tomber sur un gros coup, Moore se morfondait, lorsqu'il tomba par hasard sur une piste intéressante négligée par ses collègues. Un énorme réseau d'importation et de revente de red chasm semblait se mettre en place à LA. Prenant son enquête à cœur, il n'en informa pas ses supérieurs et pris sur lui de procéder seul afin de prouver à tous sa valeur.

Doué mais inexpérimenté, il remonta jusqu'à Oscar Mendoza et mit à jour une grande partie de son projet, non sans attirer sur lui l'attention du Colombien. Ce dernier, après une rapide activation de quelques contacts au LAPD, apprit que Moore était seul sur le coup et n'avait pas mis sa hiérarchie au courant de ses découvertes. Il pouvait donc le supprimer sans coup férir...

Avant de mourir, Moore avait pressenti que sa vie pouvait être en danger. Il avait fait mettre sa femme, enceinte, à l'abri chez sa mère à San Francisco, sans rien lui dire de son enquête.

Il mourut lors de son moment favori de la journée, son footing matinal. Lui, le grand coureur de fond, n'avait pas été assez rapide pour éviter les balles de Ramon Vargas.

RAMON « PÉPÉ » VARGAS

Vargas est le principal homme de main d'Oscar Mendoza. Le bras droit, l'âme damnée, le fidèle parmi les fidèles, l'exécuteur des basses œuvres. Ce Colombien est né à Cali il y a 45 ans et il a grandi au milieu de la violence et de la mort. Ses parents ont rapidement été tués par des paramilitaires colombiens et il a été recueilli par un ami de son père, Manuel Mendoza, une petite frappe du cartel de Cali. Après plusieurs séjours aux USA, il s'est installé récemment en Californie, suivant Oscar Mendoza, le fils de Manuel avec qui il a grandi et qu'il considère comme son frère.

4. Épilogue

Si les cops arrivent au bout de l'enquête, ils auront non seulement réussi à empêcher le plus gros arrivage de red chasm que LA ait connu, mais ils auront aussi arrêté l'un des plus sanglants tumeurs de ces dernières années.

Des centaines de types ne se prendront pas pour Muad'Dib ou je ne sais quel crétin cosmique, Oscar Mendoza ne deviendra pas un baron de la drogue riche de plusieurs millions de dollars, le mystère du Knacker sera résolu, la ville sera soulagée et ses dirigeants pourront voir se profiler les élections avec plus de calme... Quant au LAPD, il aura prouvé que c'est l'une des meilleures unités de police au monde.

S'ils échouent, alors des milliers de types pourront se cambrer tranquillement avec un peu de red chasm, des centaines de dealers se feront un beau paquet de dollars et le Knacker frappera une dernière fois. On retrouvera le corps de Nancy Clutter dans une cave, quelques heures après que le Marinakis se sera amarré à Long Beach, achevant de semer le trouble dans les esprits de la police et l'inquiétude dans ceux des politiciens.

Puis, on n'entendra plus jamais parler du Knacker. Normal, il ira finir ses jours en se la coulant douce sur une plage des Caraïbes, pourvu de quelques millions de dollars, dormant au chaud dans le coffre d'une banque d'Aruba. On ne peut pas tout faire...

Devant un juge, les dossiers de Mendoza et Vargas sont accablants et si les cops le montent comme il faut, les deux Colombiens pourraient finir leurs jours dans une chambre à gaz ou à admirer le vol des mouettes de leurs cellules de No-Hoper Point.

Coincer Waltzmann sera plus compliqué, l'homme a des appuis et les moyens de se payer les meilleurs avocats. Et si





Vargas est un boucher, un tueur brutal et sadique, mais pas très malin. C'est lui qui a tué les sept jeunes filles, se faisant passer (plutôt maladroitement) pour un tueur en série et causant un émoi sans précédent dans les médias et la population de LA, sans parler du chef Firmani...

Mendoza lui a demandé de créer une diversion avant d'exécuter Moore, et Vargas, s'il n'est pas détraqué, s'est acquitté de cette tâche avec d'éléction. Il n'a pas choisi ses victimes ni le mode opératoire (c'est Waltzmann qui s'en est chargé), mais s'est appliqué à faire son travail avec sa compétence et sa rigueur coutumières, avant, petit plaisir, de tuer Moore de manière plus « traditionnelle ».

Vargas aime le luxe, la vie facile et les jolies filles. Il est rarement seul, toujours flanqué de quelques gorilles colombiens et toujours armé. Son péché mignon ? Prendre un peu de red chasm avant un coup dur. Ça lui permet de rester aware.

Carrière :	4
Coordination :	4
Perception :	2
	(+1) ◊
Réflexes :	3
	(+1) ◊
Charme :	2
Éducation :	1
Sang-froid :	3

Points de vie
22 (27) ◊

- ◊ Jet d'encaissement : 6+ / 4 (EA+ mod. de localisation)
- ◊ Après un petit fix de red chasm.

Compétences

- ◊ Arme d'épaule 7+
- ◊ Arme de contact 5+ [couteau]
- ◊ Arme de poing 5+
- ◊ Athlétisme 7+
- ◊ Conduite 5+ [voiture]
- ◊ Corps à corps 5+ [coups]
- ◊ Discrétion 6+
- ◊ Falsification 8+
- ◊ Intimidation 6+
- ◊ Tir en rafales 6+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- ◊ Agressif -2
- ◊ Inquisiteur -1
- ◊ Froid +1
- ◊ Poli +1
- ◊ Amical -2
- ◊ Affinités et déficiences : —

Informations disponibles

- ◊ Trafic de drogue +0
- ◊ Cartels sud-américains +0

Combat

Si moitié des PV ou plus

Initiative 0 (-1) ◊

Attitude : Agressif

- ◊ H&K Shark II 131

Att +5 / 6

- ◊ MAC-11 (tir en rafales courtes) Att +6 / 4
- ◊ Rasoïr (020) Att +5 / 4
- ◊ Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)

Si moins de la moitié des PV

Initiative +1 (-1) Attitude : Prudent

- ◊ Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus).
- ◊ H&K Shark II 131 Att +5 / 4
- ◊ MAC-11 (tir en rafales courtes) Att +5 / 2
- ◊ Rasoïr (020) Att +5 / 2

◊ S'il a pris du red chasm avant :

Il bénéficie d'un bonus de -2 sur son initiative en ne subissant les effets que de la valeur d'initiative originellement choisie. En gros, il est plus rapide sans perdre de dés. Avec la drogue, il gagne aussi temporairement le « G-Style ».

Motes

- ◊ H&K Shark II 131
- ◊ Deux MAC-11
- ◊ Rasoïr
- ◊ Toujours en costume noir de bonne coupe (aucune armure).
- ◊ Une belle Rolex (en fait une belle imitation qu'on lui a refourguée sur un marché de Bogota).
- ◊ Une boîte de cigares cubains.
- ◊ Un peu de red chasm
- ◊ Dans un charmant petit carnet, des photos de toutes ses victimes ponctuant sa longue carrière. On peut y trouver aussi toutes les victimes du Knacker.

● CODE ROUGE ●

ROBERT WALTZMANN

Waltzmann est un jeune prodige de la finance qui a réussi à se faire une place dans le milieu de la production audiovisuelle à force de coups géniaux et de ténacité.

Il dirige un groupe pesant plusieurs milliards de dollars, possède plusieurs chaînes de télévision, des stations de radio, des sites web et plusieurs journaux influents vendant des milliers d'exemplaires dans toute la Californie.

Ce jeune homme sportif de 35 ans fait la une de tous les magazines glamour de LA (y compris les siens), qui le présentent comme un sportif accompli, un amateur d'art éclairé et un époux qui ne répugne pas à reprendre lui-même ses chaussettes entre deux conseils d'administration. Jeune, bronzé, séduisant, toujours vêtu de manière exquise et à la mode, Robert Waltzmann est la coqueluche du tout LA, même s'il passe une grande partie de son temps près de San Francisco, dans sa propriété de Marin, où il préfère vivre, entouré de ses vignes et de ses chevaux.

La réalité est tout autre. Waltzmann est un requin, un véritable tueur pour qui la réussite passe par l'écrasement complet de toute adversité et la soumission de ses employés. Il est arrivé à sa place à force de complots et de manœuvres et grâce à une intelligence et un flair redoutable.

Bien sûr, sa position sociale initiale était fort enviable. Père administrateur de plusieurs grandes banques, études brillantes à Harvard, famille de bonne réputation et bénéficiant de contacts haut placés. Mais il s'est fait tout seul et ne supporterait pas que son empire soit démantelé. Pourtant, de l'homme d'affaires cynique et méprisant au commanditaire d'un complot sordide et cruel, la route est longue.

Alors, pourquoi a-t-il financé la sordide opération de Mendoza ? Pourquoi veut-il que le red chasm se répande dans toute la ville à un niveau jamais atteint ? Pourquoi prendre de tels risques et frayer avec des truands de si petite envergure alors que son empire lui rapporte dix fois plus d'argent ?

Les joueurs ne le sauront pas, même s'ils l'arrêtent et l'interrogent. Et pourquoi ? Parce que vous ne le saurez pas non plus avant quelques scénarios...

Conscience	2	Charme	4
Coordination	3	Éducation	4
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	2		
Points de vie 16			
◊ Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA+mod. de localisation)			

Compétences

- ◊ Armes de poing 8+
- ◊ Conduite 6+ [voiture]
- ◊ Bureaucratie 5+
- ◊ Connaissance 5+ [droit]
- ◊ Connaissance 4+ [finance & économie]
- ◊ Connaissance 5+ [arts et lettres]
- ◊ Connaissance 6+ [cinéma]
- ◊ Discrétion 8+
- ◊ Éloquence 5+
- ◊ Falsification 5+
- ◊ Informatique 8+
- ◊ Intimidation 6+
- ◊ Jeu 6+
- ◊ Pilotage 7+ [hélicoptère]
- ◊ Pilotage 7+ [avion]
- ◊ Psychologie 5+
- ◊ Rhétorique 5+

Attitude lors d'un interrogatoire

- ◊ Agressif -2
- ◊ Inquisiteur -2
- ◊ Froid +1
- ◊ Poli +1
- ◊ Amical +1
- ◊ Affinités et

déficiences : hautain et méprisant, il ne craint pas la police et estime avoir suffisamment d'entregent pour éviter les ennuis.



Informations disponibles

- Milieu de l'entertainment californien +1
- Narco trafiquants +0

Combat :

Quoi qu'il arrive, Waltzmann ne choisira pas d'initiative ou d'attitude. Ne dégagera pas d'arme (de toutes façons il n'en a pas). Bref, il ne combattra pas !

Notes

- Costume de grand couturier (aucune valeur d'armure).
- Une belle Rolex (une vraie cette fois)
- Un Pocket Lawyer dernier cri
- Un téléphone oreillette
- Un ordinateur portable à clavier pliant.



Oscar Mendoza

Mendoza est un petit trafiquant colombien, fils d'un membre anonyme du cartel de Cali qui a décidé de marcher sur les traces de son père, puis de les dépasser. Élevé dans le culte de la violence, qui proclame que les difficultés s'aplanissent souvent après la mort de celui qui les cause, Mendoza n'a jamais rien connu d'autre que la loi du plus fort et les méthodes expéditives et brutales. Malin comme un putois, ce petit homme déjà bien dégami, rondouillard et portant assez mal le costume, a toujours su s'entourer de brutes capables de faire le sale boulot sans qu'il ait à se salir les mains. De son fidèle second, Vargas, à son chauffeur muet, Nino, Mendoza arrive à susciter une certaine admiration auprès de ses hommes dont beaucoup sont prêts à le suivre assez loin.

Après avoir vivoté en Colombie et en Amérique Centrale durant toute sa jeunesse, Mendoza a rapidement gagné les États-Unis, eldorado dangereux mais lucratif pour tous ceux qui font son métier.

Il a travaillé pour de nombreux employeurs, des cartels mexicains, le Dieciocho ou des Russes, faisant le boulot à chaque fois avec rigueur et imagination. Sa spécialité, c'est la mise en place de réseaux élaborés pour acheminer et vendre de la drogue. Son expérience du terrain et ses nombreux contacts, la sympathie et le respect que lui a conférés son attitude toujours loyale envers ses employeurs réussissent ont joué en sa faveur et lui ont permis de s'établir à son compte sans que les grands barons ne s'offusquent de ses petits trafics. Ses dons de caméléon obséquieux l'on fait approcher et se faire apprécier des plus grands, qui ne voient en lui qu'un parasite vivotant péniblement à l'ombre de leurs profits.

Pourtant, grâce à une certaine habileté, il a su mettre en place des réseaux solides en attendant le gros coup qui fera de lui un interlocuteur incontournable, un seigneur de la drogue pour toute la Californie.

Ce gros coup, il l'a senti avec le red chasm et il a trouvé un financement inespéré avec Waltzmann et sa fondation Welsley pour le mettre en place. Ne restait plus qu'à éviter

les accrocs et les fouineurs du LAPD. C'est lui qui a eu l'idée du Knacker pour créer une diversion au moment critique de son plan et c'est lui qui se prépare à empocher le paquet, au nez et à la barbe de tous ceux qui l'ont méprisé pendant toutes ces années.

Mendoza est un gros amateur de jolies femmes et il ne peut pas passer une journée sans en « consommer » une ou deux.

Couture	2	Charme	2
Coordination	3	Éducation	3
Perception	3	Sang-froid	4
Réflexes	2		
Points de vie	16		
• Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA+mod. de localisation)			

Compétences

- Arme de poing 6+
- Bureaucratie 7+
- Connaissance 6+ [gangs]
- Connaissance 4+ [trafic de drogue]
- Conduite [voiture] 6+
- Corps à corps [coups] 7+
- Discrétion 8+
- Falsification 6+
- Informatique 8+
- Intimidation 6+
- Jeu 6+
- Psychologie 6+
- Tir en rafales 8+ [arme de poing]

Informations disponibles

- Trafic de drogue -1
- Cartels sud-américains -2

Attitude lors d'un interrogatoire :

- Agressif : +1
- Inquisiteur : 0
- Froid : -1
- Poli : +1
- Amical : -2
- Affinités et déficiences : —

Combat :

Si moitié des PV ou plus

- Initiative +1 Attitude : Prudent
- Luger 121 Att 6+ / 4
- Malus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV

- Initiative +2 Attitude : Planqué
- Malus pour être touché : 2
- Luger 121 Att 6+ / 3

Notes :

- Luger 121

- Costume griffé
- Téléphone et ordinateur portable
- Pocket Lawyer



LUGER 121

Cette réplique de la célèbre arme de poing allemande conçue en 1913 a connu un petit succès depuis les années 200. En adaptant des technologies et des matériaux modernes à une forme mythique et à une mécanique ayant fait ses preuves, on obtient une arme précise, puissante et surtout très classe. En général, les Luger 121 sont des armes de collection ou de parade et ils sont souvent ornés de gravures délicates et d'une fine marqueterie de nacre.

PR	PU	FA	VRC	Portée	VC	CT	M	Prix
1	2	1	-	20m	4	2	12c	1200\$

Nino

Nino est le chauffeur d'Oscar Mendoza depuis plus de vingt-cinq ans. Ce fils de paysan péruvien, d'une quarantaine d'années, est une véritable force de la nature que rien ne semble devoir entamer. Son visage typiquement indien, dont la rectitude n'est jamais écornée par le moindre sourire, surplombe un petit corps ramassé aux muscles saillants et puissants et jamais un son ne sort de sa bouche, si ce n'est pour répondre par quelques phrases courtes en mauvais espagnol aux paroles de son patron.

Comment un petit péruvien inculte s'est-il retrouvé chauffeur et homme de confiance d'un baron colombien de la drogue ? Nino a été vendu comme esclave par ses parents, en échange de l'annulation d'une dette qu'ils avaient contractée auprès du cartel de Cali. En travaillant pour Mendoza, Nino ne fait qu'honorer la dette de ses parents et ne pas servir son maître de toutes ses forces serait trahir la parole et l'engagement de son père. Nino est un combattant teigneux et un chauffeur hors pair, mais il est totalement dénué de la moindre parcelle de culture, de curiosité ou d'intelligence. Il sera prêt à aller jusqu'au bout pour son maître.

Caractère	5	Charme	1
Coordination	4	Éducation	1
Perception	2	Sang-froid	4
Réflexes	2		

Points de vie : 30

- Jet d'encaissement : 6+ / 5 (FA+mod. de localisation)
- Style : Anti-héros

Compétences

- Arme d'épaule 5+ [fusil à pompe]
- Arme d'épaule 5+ [fusil]

- Arme de contact 7+ [couteau]
- Arme de contact 7+ [machette]
- Arme de poing 4+
- Arme Lourde 5+ [mitrailleuse]
- Athlétisme 5+
- Conduite 4+ [voiture]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Intimidation 7+
- Tir en rafales 6+ [arme de poing]
- Tir en rafales 5+ [arme d'épaule]

Informations disponibles

Nino sait juste qu'il doit conduire son patron où il le demande et tuer qui il demande. Le reste n'a aucune importance.

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -2
- Froid +1
- Poli -2
- Amical -2
- Affinités et déficiences : —
- Nino ne parle pas un mot d'anglais, par contre, il adore boire et supporte très bien l'alcool

Combat

Si moitié des PV ou plus

Initiative +1 Attitude : agressif

- Ruger Falcon 041 Att 4+ / 6 *
- Calico KM021 (rafales courtes) Att 6+ / 6
- Benelli 053 Tactical (sans la crosse) Att 5+ / 5
- Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV

Initiative +2 Attitude : normal

- Ruger Falcon 041 Att 6+ / 5 *
- Calico KM021 (rafales courtes) Att 4+ / 5
- Benelli 053 Tactical (crosse sortie) Att 5+ / 5
- Bonus/Malus pour être touché : —

Matos

- Un costume noir de chauffeur
- Un chapeau mou
- Une Mercedes blanche (celle de Mendoza)

Sur lui :

- Calico KM021
- Ruger Falcon 041

Dans la voiture :

- Benelli 053 tactical
- Plusieurs bouteilles d'alcool dans le mini-bar

HOMMES DE MAIN DE MENDOZA - 20 EN TOUT (3 l'accompagnent toujours, 15 sont postés à Santa Catalina, 2 accompagnent Vargas en permanence). Dix d'entre eux seront présents le matin de l'arrivée du Marinakis.



Mendoza entretient une petite troupe de gros bras colombiens qu'il utilise lors d'opérations nécessitant du muscle ainsi que pour sa sécurité personnelle. Ces tueurs ne sont pas réputés pour leur finesse et si la situation se gâte, ils pourraient bien décider de prendre la poudre d'escampette. S'ils sont arrêtés et qu'on arrive à leur faire miroiter une réduction de peine, ils donneront tout ce qu'ils savent sur les combines de Mendoza. Deux d'entre eux accompagnaient Vargas lors de l'assassinat de Moore.

Course	3	Charme	2
Coordination	3	Éducation	2
Perception	2	Sang-froid	3
Réflexes	3		
Points de vie 19			
◎ Jet d'encaissement : 6+ / 3 (FA+mod. de localisation)			

Compétences

- Arme d'épaule 7+
- Arme de contact 6+ [couteau]
- Arme de poing 6+
- Athlétisme 7+
- Conduite 7+ [voiture]
- Corps à corps 7+ [coups]
- Discrétion 8+
- Tir en rafales 7+ [arme d'épaule]

Informations disponibles

- Trafic de drogue -1
- Cartels sud-américains -2

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif +1
- Inquisiteur +1
- Froid 0
- Poli -1
- Amical -2
- Affinités et déficiences : —

Combat

Si moitié des PV ou plus

- Initiative 0 Attitude : Agressif**
- Calico KM021 (coup par coup) Att 6+ / 4
 - AK 47 (rafale) Att 7+ / 3
 - Bonus pour être touché : 1

Si moins de la moitié des PV

- Initiative 0 Attitude : Prudent**
- Calico KM021 (coup par coup) Att 6+ / 1
 - AK 47 (rafale) Att 7+ / 0
 - Malus pour être touché : 1

Motos

- Calico KM021
- AK47 (2 chargeurs)

PAUL KRAMER

Âgé de 45 ans, Kramer est un Narc depuis plus de 15 ans. Durant toutes ces années, ce grand brun sportif à la mâchoire dure et au regard franc et volontaire a eu le temps de se constituer de solides réseaux d'informateurs et connaît le milieu des petits dealers comme sa poche.

Malheureusement, il s'est vite aperçu que la drogue était un business qui rapportait pas mal et qu'arrondir ses fins de mois était souvent plus lucratif que de coincer des gros poissons.

Depuis une dizaine d'années, il a mis au point un vaste éventail de petites combines et arnaques, qui lui rapportent pas mal de billets.

Il pressure les dealers, revend la marchandise qu'il a saisie, monnaie l'arrêt de poursuites ou d'une enquête et fait chanter les petits criminels. Il dispose d'une petite équipe de trois coéquipiers, qui forment un groupe soudé et fidèle, tous complices de ses agissements.

Lorsqu'on lui a collé Moore dans les pattes, Kramer a vite compris que le jeune flic idéaliste allait lui causer des soucis. Il l'a donc mis à l'écart de son groupe, préférant le laisser travailler seul, sans le mettre dans la confiance de ses magouilles. Pourtant Moore a découvert quelques-unes des combines de Kramer et il a alerté le SAD. Après une petite enquête, les sbires de Bronstein n'ont rien trouvé de tangible mais continuent à surveiller Kramer.

Kramer a compris que s'il est dans les petits papiers du SAD, c'est parce que Moore l'a dénoncé. Il lui en veut à mort mais pas au point de le faire taire définitivement.

Sa mort laisse Kramer indifférent. Si ce n'est pas lui qui a commandité le meurtre, il en est satisfait, estimant qu'il est débarrassé d'un gêneur.

Course	3	Charme	2
Coordination	3	Éducation	3
Perception	4	Sang-froid	4
Réflexes	3		
Points de vie 19			
◎ Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA+mod. de localisation)			

Compétences

- Arme de poing 6+
- Athlétisme 7+
- Bureaucratie 6+
- Conduite 7+ [voiture]
- Corps à corps 8+ [coups]
- Discrétion 5+
- Éloquence 6+
- Falsification 5+
- Informatique 8+
- Instinct de flic 6+
- Intimidation 7+
- Jeu 8+
- Premiers secours 8+
- Psychologie 6+
- Rhétorique 8+
- Scène de crime 7+

Stages

- Géopolitique globale niveau 1
- Gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 1
- Ressources humaines niveau 1

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -2
- Froid -1
- Poli +1
- Amical +2
- Affinités et déficiences : —

Informations disponibles

- Trafic de drogue -1
- Organisations criminelles -1
- Flics ripoux -2
- Gangs de rue -1

Combat

Il y a peu de chances que les cops en viennent à une explication agressive avec Kramer, mais on ne sait jamais...

Si moitié des PV ou plus

Initiative 0 Attitude : Normal

- S&W Defender d-021 Att 6+ / 3
- Sony Getaway-121 Att 6+ / 2
- Bonus/Malus pour être touché : —

Si moins de la moitié des PV

Initiative +1 Attitude : Prudent

- S&W Defender d-021 Att 6+ / 2
- Sony Getaway-121 Att 6+ / 1
- Malus pour être touché : 1

Motos

- Sony Getaway-121 dans un étui sur son tibia
- S&W d-021
- Plaque du LAPD
- Pantalon et veste de toile dépareillée
- 1 Californian Streetwise

Paul Muad'Dib

Muad'Dib, en fait Henri Jarvis, est un consommateur occasionnel de cocaïne (« ça aide à tenir et ça accroît les performances »). Par hasard, il a pris ce matin un peu de red chasm, qu'on lui a vendu comme une nouvelle variante un peu plus chère de sa came favorite. Sauf, que le brave Henri a mal supporté son petit trip hallucinogène et qu'il a fait le grand saut (ses deux mini-uzis ont été achetés la veille au WLM d'Ontario). Quel que soit le résultat de leur intervention, il est peu probable que les personnages s'intéressent à la suite de l'affaire (d'autres événements vont bientôt les occuper). Mais s'ils ont des soupçons sur ce qu'il a pris après avoir avancé dans le scénario, n'hésitez pas à leur donner ce renseignement qui ne pourra que les conforter dans leur idée qu'il leur faut continuer à aller de l'avant.

Les caractéristiques de Muad'Dib tiennent compte de son fix de red chasm.

Course	4	Charme	2
Coordination	3	Éducation	3
Perception	4	Sony-Froid	2
Réflexes	4		
Points de vie	22		
◦ Jet d'encaissement : 6+ / 4 (FA+mod. de localisation)			

Compétences

- Arme de poing 8+
- Athlétisme 7+
- Bureaucratie 6+
- Conduite 7+ [voiture]
- Connaissance 6+ [finance & économie]
- Corps à corps 8+ [coups]
- Éloquence 8+
- Informatique 6+
- Psychologie 8+
- Rhétorique 8+
- Tir en rafales 8+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- Agressif -2
- Inquisiteur -2
- Froid -2
- Poli +1
- Amical +1
- Affinités et déficiences : —

Combat

Avec son fix de red chasm, Muad'Dib obtient une vaste palette de pouvoirs spéciaux : il bénéficie d'un bonus de -2 sur son initiative en ne subissant les effets que de la valeur d'initiative originellement choisie (en gros, il est plus rapide sans perdre de dé), obtient la compétence « tir en rafales » et le « G-Style ».

Si moitié des PV ou plus

Initiative -2 Attitude : Ultra-violent

- Mini Uzi (x2) rafales courtes Att 8+ / 4
- Bonus pour être touché : 2

Si moins de la moitié des PV

Initiative -2 Attitude : Ultra-violent

- Mini Uzi (x2) rafales courtes Att 8+ / 3
- Bonus pour être touché : 2

Motos

- Une mallette avec un ordinateur, un Pocket Lawyer et plein de papiers en rapport avec son boulot
- Deux mini-uzis (4 chargeurs)



LAPD BLUES

DIMANCHE 2 JUIN 2030

J'ai eu dix-huit ans aujourd'hui. Si j'étais né normal, j'aurais pu aller chercher normalement un formulaire d'inscription pour le concours d'agent en tenue du LAPD, j'aurais pu répondre normalement à l'examen oral, j'aurais pu entrer dans la vie d'adulte en commençant par réaliser un rêve. Mais je ne suis pas normal.

Rien de bien grave ou d'insurmontable, je n'ai pas eu à vivre avec l'une de ces nouvelles et incurables maladies génétiques qui déciment actuellement les couches les plus pauvres des populations de toutes les nations du monde. Je n'ai pas non plus eu à me coltiner un handicap mental ou une terrible déformation physique. Non, rien de tout cela. Mon seul handicap, ce défaut qui me complique la vie depuis une douzaine d'années maintenant c'est cette impossibilité physique d'émettre le moindre son. Enfin, pour être tout à fait honnête, il m'est effectivement possible d'émettre quelques sons mais rien de bien compréhensible ou agréable à écouter, bien sûr il me suffirait de réunir quelques dizaines de milliers de dollars pour pouvoir remédier à cela. Dans quelques années peut-être... Cette tare je la dois à mon géniteur, c'est mon seul héritage. Un soir d'ivresse il eut ainsi l'idée fulgurante de me passer à tabac un peu plus violemment qu'à son habitude. Je résistais tant que je pus, mais j'eus l'occasion d'apprendre bien vite au cours de mes jeunes années que David contre Goliath c'était des conneries. Du haut de mes six ans je n'avais pour seule arme que mon mépris et toute ma volonté, bien peu de choses face aux mains calleuses et rongées par l'acide d'un ouvrier de fonderie. Il faut croire que, ce soir-là plus que les autres, mon regard de défi n'eut pas le bonheur de plaire à mon géniteur.

Je ne me souviens que de peu de choses passé le quatrième coup, pourtant je revois encore clairement ces flics entrer dans l'appartement miteux où nous logions après avoir défoncé la porte à l'aide d'un bélier. Ils

maîtrisèrent mon bourreau en une fraction de seconde puis l'un d'entre eux me prit dans ses bras, petite chose molle et sanguinolente, tout en me chuchotant des mots de réconforts à l'oreille. Confiant pour la première fois depuis la mort de ma mère un an plus tôt, je décidais donc de me laisser aller à la demande insistante de mon corps, c'est ainsi que je m'endormis dans les bras du flic.

Ce n'est que plus tard que j'appris la chance que j'avais eue, les médecins luttèrent plusieurs heures durant avant de parvenir à me ramener définitivement à la vie. En revanche, ils ne purent rien faire pour me redonner ma voix. Trop de coups à la gorge étaient venus à bout de la résistance de mes jeunes et fragiles cordes vocales.

Après ce jour je n'eus plus jamais de nouvelles de mon père. Je fus remis aux services sociaux qui s'occupèrent de me trouver une place dans un foyer. La chance se décida alors à me sourire, j'aurais pu me retrouver dans l'une de ces innombrables usines à jeunes délinquants, au lieu de cela, en compagnie d'une dizaine d'autres veinards je trouvais enfin ma place dans ce monde auprès d'une sainte femme. Je ne m'étendrais pas dans ce journal sur Mamie Robuchaux, plus connue sous le nom de Mamie Poulet. Il me suffit aujourd'hui d'écrire que cette vieille femme mi-sorcière mi-prêtresse vaudou originaire de Louisiane sut nous élever en nous inculquant des principes et en nous évitant les écueils des quartiers pauvres qui mènent tant de jeunes en prison ou au cimetière.

En ce premier jour de ma vie d'adulte, il me paraît important de commencer un journal. Non pas pour y consigner mes états d'âmes et mes déceptions amoureuses comme une minidette, mais simplement pour garder une trace de la vie des gens que le destin m'a permis de côtoyer. Depuis près de dix ans maintenant, je partage une partie de la vie des meilleurs et des plus méprisables flics du LAPD. Depuis dix ans je côtoie des héros ordinaires

et des vermines méprisables, des flics toujours sur la brèche, des hommes et des femmes inspirés et convaincus de devoir continuer à agir alors que le monde semble chaque jour s'écrouler un peu plus autour d'eux. Depuis dix ans j'en ai vu trébucher et s'avilir, dévorés par la ville avant d'être recrachés en loques : ivres, drogués, corrompus... Mais je partage aussi la vie de ceux qui résistent, de ceux que rien n'ébranle. C'est pour me souvenir de ces moments que je commence aujourd'hui ce petit journal, afin de ne pas oublier ces hommes et ces femmes.

MERCREDI 5 JUIN 2030

Lorsque je suis entré dans le bureau des cops aujourd'hui, j'ai immédiatement senti cette atmosphère si particulière qui envahit de temps à autre, trop souvent, les lieux où se réunissent des flics.

Pete est mort hier soir.

Que dire de plus si ce n'est que c'était un gars sympa à peine plus âgé que moi. Courtois, toujours disponible, serviable et humain...trop humain peut-être. En allant aux toilettes, j'ai croisé Thomas O'Doole, j'aurais pu jurer qu'il venait de pleurer. Anita faisait comme à son habitude, elle soutenait ses collègues de quelques mots, d'une main sur une épaule, d'un sourire doux et envoûtant... cachant ainsi sa peine menaçant à chaque instant de déborder en un flot de larmes perlant de ses yeux émeraude.

À l'initiative du sergent Bolton, une des salles d'interrogatoire a été transformée en chambre de recueillement. Tanya Roberts est parvenue à faucher des rideaux dans le bureau d'un des lieutenants du SWAT et elle les a installés pour cacher la peinture écaillée et les vitres sans tain. Sur la table centrale se dressait un simple portrait de Pete souriant, comme à son habitude. Tout autour une profusion de bâtonnets d'encens, de bougies de formes et de couleurs variées, de coupes emplies d'eau, de vin et d'autres liquides moins facilement identifiables... Un visiteur aurait pu prendre cette pièce pour un stand d'exposition des accessoires mortuaires de tout ce que la Californie peut compter comme religions. Près de la porte d'entrée, une grande corbeille emplit de dollars or et de cartes de crédit témoignait de la considération que pouvaient avoir les flics de l'étagé pour la jeune veuve de leur défunt collègue.

JEUDI 6 JUIN 2030

La vie a repris son cours comme si de rien n'était. Dans la salle d'interrogatoire, plus aucune trace si ce n'est une légère odeur d'encens qui sera vite remplacée par le fumet si caractéristique de ce lieu : ce mélange de sueur, de peur et de produits ménagers.

L'ambiance est détendue et les plaisanteries fusent. Arnold Lohman est vraisemblablement parvenu à trouver un véritable percolateur de café et, pour la première fois depuis des années, je n'entends aucun flic se plaindre de la qualité de leur boisson fétiche. Bien au contraire, je ne cesserai jamais de m'étonner de voir ces hommes et ces femmes endurcis aux rigueurs de la ville, fermer les yeux et se laisser bercer par la douceur du noir breuvage coulant de cette nouvelle machine. Je

suis certain que si les gens présents ici pouvaient élever l'un des leurs au statut de divinité, aujourd'hui ils choisiraient Arnold.

Dimanche 9 Juin 2030

Tous les cops, et bon nombre d'agents en tenue, qui débarquent au QG aujourd'hui arborent une bande noire sur leur insigne. C'est ce matin que Pete a été enterré.

Je n'ai pas encore compté, mais je commence à croire que les flics de LA portent leur badge barré de noir plus des deux tiers de l'année. Je me demande si des statistiques existent là-dessus.

Vendredi 14 Juillet 2030

Lorsque je suis arrivé à l'accueil j'ai tout de suite compris que quelque chose n'allait pas. Comme à son habitude Big Nick avait l'air furieux contre le reste du monde mais ses collègues affichaient des sourires plus inhabituels. C'est en discutant avec Troy tandis que nous prenions l'ascenseur pour le 35^e que j'eus le fin mot de l'histoire. Il semblerait que Big Nick ait brisé la cuvette de ses toilettes en s'asseyant dessus, je me demande d'ailleurs comment elle a fait pour tenir tout ce temps.

Lorsque je suis redescendu, les flics de l'accueil ne rigolaient plus du tout, il faut croire que Big Nick s'est décidé à aller polluer les toilettes communes en attendant que son « deuxième bureau » soit cette fois pourvu de WC en fonte.

Lundi 17 Juin 2030

Depuis quelques jours les flics de Skid Row ne jurent plus que par les Veilleurs. Visiblement, ce groupe dirigé par un jeune homme nommé Lucas Takeshi est en passe de devenir l'un des meilleurs auxiliaires de police qui soit. Contrairement à nombre d'autres groupes d'autodéfense existant à LA, les Veilleurs privilégient une politique de prévention, d'entraide et de collaboration avec le LAPD. Il s'agirait finalement plus d'un réseau de surveillance que d'une véritable milice armée. Depuis la constitution de ce groupe, le taux de petite délinquance a visiblement chuté en flèche. Les agents en tenue ne cessent de se féliciter des nouveaux liens que ce groupe leur a permis de tisser avec les habitants de ce quartier de laissés-pour-compte.

Lucas Takeshi semble soucieux d'éviter l'attention des médias qui risqueraient d'exciter les gangs locaux et d'effrayer les gens avec lesquels il travaille.

Il apparaît aussi qu'un certain nombre de cops et quelques flics de sections d'enquête spécialisées ont pris contact avec le jeune homme afin de commencer à créer une carte détaillée des activités criminelles organisées se déroulant dans le quartier.

Convaincus de la valeur de ce nouvel allié, nombre de flics l'encouragent à agrandir au plus vite son champ d'action et à ne plus se contenter d'agir sur quelques pâtés d'habitations. Si Lucas semble intéressé, il a aussi annoncé qu'il préférerait pour l'instant se développer doucement de manière à ce que son groupe ne perde pas de vue les objectifs fixés lors de sa création.



SAMEDI 22 JUIN 2030

Un nouveau fast-food vient d'ouvrir à quelques dizaines de mètres du LAPD. « Le cabanon » est un petit bar-brasserie sympathique où les flics ont jusqu'à présent toujours été bien accueillis. Le patron est un ancien agent en tenue mis en retraite anticipée à la suite d'une grave blessure lors d'un affrontement avec un gang affilié aux Bloods. Heath Mitchel, c'est son nom, offre gratuitement le café à toute heure du jour ou de la nuit aux flics du LAPD. Le cabanon est ouvert vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Heath m'a d'ailleurs filé quelques billets afin que je lui fasse un peu de pub au QG en distribuant des prospectus. Il faut croire que son café gratuit et ses succulents sandwiches commencent à attirer bon nombre de flics ou peut-être est-ce aussi la présence fréquente de sa charmante fille âgée de vingt-deux ans derrière le comptoir...

MARDI 25 JUIN 2030

Tandis que je me baladaï dans les couloirs afin d'appor-ter quelques pizzas aux flics des stups j'ai eu l'occasion de croiser le capitaine Thomas Bronstein en grande discussion avec l'un de ses lieutenants, Naomi Vacaro. Le capitaine semblait s'inquiéter des actions d'Andrew Noone, l'ancien boss du COPS. Il fit une vague allusion à un cercle qui serait terriblement peiné si Andrew parvenait à mettre la main sur certains dossiers de recrutements du LAPD. Le capitaine et le lieutenant disparurent ensuite rapidement dans un ascenseur.

Je ne cesserai jamais de m'étonner de la vitesse à laquelle les gens s'habituent à ma présence. Peut-être est-ce aussi simplement que comme je suis muet ils se persuadent aisément que je suis également sourd ?

VENDREDI 28 JUIN 2030

L'annonce du durcissement de la politique sécuritaire du gouvernement a soulevé nombre de discussions animées aujourd'hui dans tous les bureaux du QG. Il n'y avait pas un flic dans tout l'immeuble qui n'ait pas un avis sur les dernières déclarations du sénateur J. Mac Conroy. Si nombre de flics estiment qu'ils auront ainsi la possibilité de travailler dans de meilleures conditions, une bonne partie pense aussi que le projet de loi du sénateur visant à simplifier les procédures d'écoute, de fichage et d'arrestation est un premier pas vers une dérive sécuritaire des plus dangereuses pour les libertés individuelles. Il semblerait même que quelques flics du SCIU, accompagnés d'un ou deux cops (Baron au moins était présent) se soient battus avec des membres du SWAT. Contre toute attente les flics du SWAT se sont vraisemblablement pris une raclée, et deux d'entre eux seraient d'ailleurs partis à l'hôpital pour y faire réparer quelques dents, côtes et nez brisés.

La tension est redescendue en fin de soirée après que les lieutenants des différentes unités donnèrent finalement l'ordre à leurs hommes d'éviter de parler politique au bureau. Ces lieutenants ont aussi eu l'idée d'organiser un petit championnat de boxe ce samedi afin de permettre à leurs flics de relâcher un peu la pression.

Depuis l'incident d'aujourd'hui, la cote des cops et des flics du SCIU participant au combat ne cesse de monter.

DIMANCHE 30 JUIN 2030

Voici à peine une heure que le championnat de boxe inter unités vient de s'achever et je suis encore à peine remis de mes émotions. Il faut déjà dire que tous les flics de la ville étaient à l'écoute, le sergent Logaros du CMMD ayant pris soin de commenter les combats en direct sur la fréquence des voitures de patrouille réservée aux appels non prioritaires. En l'espace d'une journée, toutes les unités du LAPD et tous les commissariats de la ville ont envoyé de un à quatre champions. Là où les organisateurs, le lieutenant Taminson et le capitaine Skripnick, respectivement du RMG et du COPS, attendaient une trentaine de participants, ils eurent à faire face à cent soixante participants !

C'est hier et en à peine deux heures qu'ils parvinrent à trouver des rings supplémentaires (dans des salles de sport proches ainsi que dans quelques bars où se déroulent des combats clandestins que leurs propriétaires ont gracieusement accepté de mettre temporairement à la disposition du LAPD). Finalement le tournoi s'est donc prolongé sur deux jours. En définitive les finalistes avaient donc chacun pas moins de sept combats dans les bottes avant de monter sur le ring pour disputer leur dernier combat. C'est finalement le détective Aaron Silveni de l'UDU qui a gagné aux points contre le lieutenant Tod Hawkins du COPS. La grande surprise du tournoi fut tout de même l'élimination du dernier représentant du SWAT lors du troisième tour et surtout l'élimination des trois représentants du SAd par K-O, dès le premier tour, à croire que les flics qui les affrontaient étaient plus motivés que pour n'importe quel autre combat.

Enfin, les flics du LAPD ont tous dû s'incliner devant l'exceptionnel résultat de l'unité COPS : leurs trois représentants se sont classés deuxième homme, cinquième homme et première du tournoi féminin pour la détective Laurena Rodriguez.

MARDI 2 JUILLET 2030

Le sergent Logaros du CMMD vient d'être mis à pied par le SAd pour avoir diffusé le tournoi de boxe sur les fréquences de la police. Les avocats du syndicat viennent visiblement de porter plainte contre cette décision directement devant le chef de la police.

Les demandes de mutation au COPS ne cessent visiblement de pleuvoir des différents services.

JEUDI 4 JUILLET 2030

L'incroyable folie qui s'est emparée de tout LA en ce jour de fête nationale n'a pas trouvé de véritable écho au sein du QG. Bien au contraire, toutes les permissions et vacances ayant été annulées, la plupart des flics de LA étaient donc en uniforme et de faction à différents points stratégiques de la ville. Le QG paraissait presque désert aujourd'hui.

J'ai tout de même surpris des gens du ménage en train de profiter de ce que les bureaux étaient vides pour fouiller dans les papiers de certains détectives.



170

C'est marrant je pourrais jurer avoir vu ces gens du ménage en costume cravate en train de travailler quelques jours plus tôt dans les bureaux du SAD.

LUNDI 8 JUILLET 2030

Depuis ce matin les flics du COPS présents au QG sont sur une enquête de première importance, qui est donc leur mystérieux bienfaiteur ? Depuis plusieurs mois maintenant, un généreux donateur anonyme vient en effet déposer quelques dizaines de boîtes de beignets sur la table des salles de repos de l'étage. Nul ne l'a jamais vu, personne ne sait comment il fait pour monter sans apparaître sur les écrans de surveillance et les enregistrements vidéo. Les boîtes de beignets ne portent aucune marque et les beignets eux-mêmes sont probablement les meilleurs de toute la ville.

Les flics de l'unité se sont donc donné pour mission (en marge de leur travail) de retrouver leur généreux mais discret bienfaiteur...

MERCREDI 10 JUILLET 2030

Aujourd'hui j'ai enfin pu rencontrer Lavinia Farley et force est de reconnaître que tout ce que j'avais pu entendre sur elle jusqu'à présent était vrai. Elle est terriblement belle mais aussi particulièrement glaciale et intimidante. Elle était en compagnie de Domingo qui, comme à son habitude, n'a pas manqué de prendre le temps de venir me saluer. Je pense que ces deux là ont une relation qui dépasse largement le cadre du boulot. Mais j'ai vu suffisamment de flics sortir avec d'autres flics pour être prêt à parier ma chemise que leur histoire ne durera pas plus de quelques mois.

LUNDI 15 JUILLET 2030

Ce matin Anita Garcia faisait pitié à voir lorsqu'elle a pris son service. Jennifer Keller est venue la réconforter mais elle a rapidement été chassée par Grandma qui s'est alors occupée d'elle sans se préoccuper des regards désapprobateurs du capitaine Skripnick.

D'après ce que j'ai pu comprendre, après sa journée de boulot Anita a bossé une partie de la soirée pour Ground Zero avant de se rendre dans une boîte branchée de Venice Beach pour y chanter avec son groupe.

Histoire de filer un coup de main à Baron, je me suis rendu chez Christopher le propriétaire de l'animalerie pour y acheter deux poulets encore vivants. Bon sang ce gars me fout les jetons.

Il m'a tout d'abord dévisagé longuement avant de commencer à me présenter à ses « locataires » comme il les appelle. C'est ainsi qu'une heure durant j'ai eu l'occasion de sympathiser avec beaucoup trop de bestioles exotiques à mon goût. J'ai même complètement paniqué lorsqu'il m'a expliqué qu'il vivait désormais chez lui en compagnie d'une mygale en liberté. Et je ne vous parle même pas des mutants qui sont venus lui rendre visite histoire de parler crapauds et serpents tandis que j'attendais tranquillement dans mon coin qu'il me file mes poulets afin que je puisse me tirer de là.

Lorsqu'il s'intéressa de nouveau à moi, il me raconta que certains serpents sont capables de bouffer une chèvre

d'un seul morceau et que face à de tels bestiaux leurs femelles ne la ramènent pas trop. Il partit ensuite dans un brusque éclat de rire avant de me filer mes poulets tout en séchant les larmes de rire qui coulaient sur son visage.

Je suis parti sans demander mon reste.

MARDI 16 JUILLET 2030

Incroyable, dans la nuit il semblait qu'un malveillant ait bousillé le percolateur. Les cops ont donc été contraints de se remettre à leur jeu de chaussettes mal filtré par des cafetières datant probablement d'avant la découverte de l'électricité. Autant dire que l'humeur n'est pas au beau fixe aujourd'hui.

Vinny et Piotr se sont mis en tête de découvrir qui a rempli de colle à séchage rapide les durites du percolateur. Franchement je n'aimerais pas être ce gars-là quand ils finiront par le choper.

SAMEDI 20 JUILLET 2030

Aujourd'hui c'est l'anniversaire de Julio Macarenas. L'après-midi étant chaud et plutôt calme, le petit Mexicain est monté avec Chorizo chez les cops pour payer son coup et fêter ça.

Une petite réception s'est improvisée, on a débouché quelques bouteilles, Julio nous a fait goûter quelques nachos et le Mezcal « *muy especial* » de son père, fabriqué dans la région d'Oaxaca, au Mexique. Même Hawkins est venu boire un petit verre avec ses hommes. Lohman avait tout prévu, y compris le petit cadeau. Il a offert à Julio, au nom de toute l'équipe, une machine à griller les hot-dogs toute neuve (et encore sous garantie, a-t-il certifié). Ensuite, on a sorti les guitares et les harmonicas et certains ont commencé à entonner de vieux airs mexicains ou country.

La petite fête s'est un peu vite terminée lorsque la porte de l'ascenseur s'est ouverte et que le commandant de Suza, le patron de la Division Métro, en est sorti, accompagné de quelques messieurs de la commission de jumelage des services de police, faisant visiter les structures du LAPD à des représentants de la police canadienne.

Julio a remballé toutes ses petites affaires et comme des mômes surpris par le pion, tout se sont remis au boulot. Pour sa part, Hawkins a passé un long moment avec de Suza et la conversation a plutôt été orageuse.

LUNDI 22 JUILLET 2030

Une journée agitée. Ce midi, Big Nick est monté au 35^e, pendant sa pause déjeuner pour raconter aux gars comment Aurélien Madmon, « le p'tit », avait bousillé sa spitfire de patrouille. Tout le monde s'est marré en écoutant le gros black enjoliver son histoire entre deux bouchées d'un énorme burger. Madmon était à l'arrêt à un feu lors d'une patrouille dans Downtown et soudain un camion de livraison lui est rentré dans le fion. Le gars est sorti en s'excusant, mais le p'tit a tapé contre le volant et s'est cassé le nez. Il voulait coller une prune au type, mais impossible d'écrire, le sang pissait partout. Il a été se faire recoudre à l'hôpital, c'est là que le malheur est arrivé. Sa mère a appelé le commissariat pour



prendre des nouvelles comme elle le fait tous les matins, et une secrétaire l'a prévenue que son gamin était à l'hôpital. Ils ne s'en sont pas encore remis à l'hôpital de la visite de la mère ! Elle est arrivée avec toute la famille et le rabbin et ils ont harcelé le pauvre médecin toute la matinée.

Madmon est rentré chez lui pour se reposer, mais avec sa mère, j'appelle pas ça du repos et je ne suis pas sûr qu'il ne soit pas mieux à pioncer dans l'une des salles de repos du commissariat.

VENREDI 26 JUILLET 2030

Malgré la chaleur étouffante, cet idiot de Lohman est arrivé ce matin avec un large sourire aux lèvres. Il a annoncé que les problèmes de chaleur étaient terminés dans ce bureau et que pour pallier les défaillances de la clim', il avait peut-être réussi à trouver un stock de climatiseurs de poche pas chers du tout. Il a même fait une petite démonstration devant quelques cops un peu dubitatifs, avant de prendre quelques commandes. Faut dire que 25\$ pour le climatiseur de poche, encore sous garantie, c'est une affaire. Par contre, personne ne sait vraiment où il a dégotté son stock de trois cent quarante climatiseurs de poche, livrables en quelques jours...

MERCREDI 31 JUILLET 2030

Aujourd'hui, Vinny Bonacelli ne m'a pas commandé sa traditionnelle margarita sans anchois. Il est parti manger à l'extérieur, un peu fébrile.

Devant mon regard interrogateur, plusieurs de ses collègues m'ont lancé un petit sourire cachottier. « Il va manger au cabanon. M'est d'avis que la petite Sandra ne le laisse pas indifférent... ».

Je suis repassé en fin d'après-midi pour amener des rafraîchissements, et j'ai trouvé un bureau à moitié vide. Il faut dire que Pedro Ramirez était là, assis au milieu, les mains posées sur les genoux et le regard vide, l'air d'attendre je ne sais quoi. Le problème, c'est qu'une visite de Ramirez en plein été n'est jamais très ragoûtante. Et là, je dois dire que le suinteur atteignait des sommets. Je suis reparti rapidement, sous les regards envieux des cops forcés de rester à travailler au bureau...

Revue de presse internationale

Le monde ne tourne pas simplement autour du bureau des cops, des gens continuent à voter pour n'importe qui, à se tracter à grands coups de pelles, de fusils et de missiles. De vénérables politiciens font des promesses qui ne dureront que le temps que les Raymond partent en vacances et soient alors plus préoccupés par la couleur du maillot de bain en laine du petit que par les nouvelles lois économiques ultra-libérales qui viennent d'être votées en douce par le nouveau gouvernement.

Cette petite revue de presse est donc un rapide panorama des événements qui se sont déroulés un peu partout

dans le monde au cours des mois de juin et juillet 2030. N'oubliez pas non plus que ces articles sont souvent écrits par des journalistes qui défendent aussi des idées partisans et qu'ils sont donc à consulter avec un certain recul.

Le Temps - Zürich - Suisse - 25 JUILLET 2030

Une montagne toujours aussi magique

La première édition du forum d'été de Davos vient de se terminer dans l'optimisme et la confiance retrouvée. Après la morosité de la traditionnelle réunion d'hiver, en janvier dernier, cette session estivale nous a permis de retrouver des décideurs décontractés et en bras de chemise, mais conscients des enjeux, des espoirs et des attentes dont ils sont porteurs et dépositaires auprès de la population mondiale.

C'est comme si le soleil et la beauté des alpes avaient inspiré les grands de ce monde, qui ont choisi un mot d'ordre volontariste « dynamisme et confiance, nouvelles clés du renouveau » comme axe de travail.

Les réunions ont été lancées par une intervention remarquée du nouveau et dynamique grand argentier français, François Baroin, qui a fustigé les dix ans de récession induite par la politique socialo-laxiste du gouvernement Montebourg et de ses alliés de la gauche européenne. Une autre intervention attendue était celle de l'économiste et théoricien irlandais, Wilton O'Brian, qui a appelé de ses vœux un nouveau contrat social, entérinant la suprématie de l'économie sur l'individu et conciliant à la foi dynamisme économique et réalisme social. Autre intervention suscitant la curiosité : celle d'Alonzo Redondo, prix Nobel d'économie en 2025 pour ses travaux sur l'économie solidaire et les nouvelles articulations macro-économiques du développement, et depuis peu nouveau secrétaire d'État californien au Trésor. Le représentant du jeune État, présent pour la première fois au WEF (World Economic Forum) a demandé la mise en place d'une économie rapprochée et évolutionniste, faisant la part belle au développement du tiers-monde, et, sous le regard studieux et parfois dubitatif des congressistes il a terminé son intervention par une formule choc : « il n'y a pas d'autre voie pour l'égalité et la démocratie que le juste partage des recettes et de la prospérité accompagnant le développement durable des pays les moins avancés ».

Les congressistes ont ensuite poursuivi des travaux studieux, à peine troublés par les incivilités fomentées par quelques agitateurs autonomes, venus manifester à Davos. Malheureusement, et comme chaque année, les manifestations et protestations sont de moins en moins bon enfant, et malgré le cordon sanitaire déployé par les forces de sécurité de la Confédération (armée, police, groupes mobiles d'intervention), des autonomes ont réussi à traverser la zone d'exclusion de deux cents kilomètres pour venir déranger les travaux des congressistes. Fort heureusement, la police et l'armée ont réagi avec calme et fermeté et réussi à arrêter les manifestants avant qu'ils n'atteignent la petite station et ne troublent les travaux. Il est regrettable que la réflexion des déci-

deurs, primordiale pour l'avenir du monde, vienne à être troublée par l'incursion d'énergumènes pour la plupart crypto-marxistes ou libertaires ne respectant pas la démocratie et la pluralité d'expression.

VANCOUVER EVENING STAR - VANCOUVER - CANADA 16 JUILLET 2030

Le Nord-Ouest Pacifique, terre d'incertitudes géopolitiques

Les autorités canadiennes se sont dites très préoccupées après les violents accrochages entre la marine des États-Unis, et les forces d'autodéfense californiennes.

Le contentieux sur la pêche et les zones d'exploitations maritimes entre les deux frères ennemis est déjà ancien, et les récents développements militaires ne vont pas arranger les relations entre deux États qui se doivent mutuellement respect, c'est du moins la position officielle des autorités de notre pays.

Les États-Unis reprochent à la Californie d'empêcher sur les zones de mer internationales et de rechercher activement du pétrole au large de l'Oregon. La Californie rétorque que cette accusation est dénuée de tout fondement légal, et qu'elle ne constitue qu'un prétexte pour mobiliser la marine US et créer des incidents aux frontières.

Il est vrai que la découverte d'un important gisement de gaz naturel à six cents milles à l'ouest des côtes de l'Oregon suscite bien des convoitises, et qu'au grand dam des compagnies US, c'est la compagnie californienne Seal Petroleum qui a la première réussi à obtenir la concession d'exploitation. Depuis deux ans, sous la surveillance de la marine californienne, les experts de Seal procèdent à des forages et à des études de faisabilité, et certains consortiums envisagent de construire une immense arcologie pouvant accueillir plus de six cents ouvriers à mille huit cents mètres de fond.

Les États-Unis ne l'entendent pas de cette oreille, puisque le groupe naval Schwartzkopf a été envoyé en manœuvre dans le secteur et a procédé à des tirs réels sur des cibles statiques. Il semble qu'un missile ayant inexplicablement dévié de sa trajectoire ait gravement endommagé un navire de forage californien, causant la mort de trois ingénieurs. La marine californienne a immédiatement dépêché une petite escadre, et de nombreux appareils de combat ont pris l'air pour patrouiller dans le secteur.

D'après plusieurs sources, nous avons été tout proches d'un incident beaucoup plus grave, et il a fallu des trésors de diplomatie entre Washington et Sacramento pour que l'incident n'ait pas de conséquences beaucoup plus graves.

À cette heure, plusieurs unités militaires des deux pays se font toujours face au large de Portland (Oregon) et nous ne sommes pas à l'abri d'un incident qui pourrait avoir des conséquences incalculables.

Le discours de Madame le Premier Ministre, demain, à Vancouver est très attendu. Elle devrait faire le point sur les tensions qui menacent la stabilité d'une région, il y a encore vingt ans considérée comme l'une des plus sûres du monde. Selon elle, les tensions en Alaska et entre la Californie et les États-Unis doivent forcer le Canada à rester neutre, et surtout vigilant.

CORRIERE DELLA SERA - MILAN - ITALIE - 25 JUILLET 2030

Une révolution agroalimentaire ?

L'ouverture du salon mondial de la pizza et de l'industrie alimentaire à Burbank, en Californie marquera certainement une date importante dans la longue et tumultueuse histoire de l'industrie agroalimentaire mondiale avec la présentation de la gamme Clonfood.

La mise sur le marché mondial d'un nouveau type d'aliments artificiels, obtenus à partir de souches de clones animales et végétales, constitue un pas important. Reste à savoir dans quel sens.

Pour les inventeurs et promoteurs de cette nouvelle forme d'alimentation, la multinationale Clonfood, filiale du groupe Clonaid, lui-même émanation d'une secte ufologiste française, il s'agit d'un pas en avant vers une nourriture saine, équilibrée, n'ayant pas les effets néfastes des OGM. Pour le porte-parole du groupe, les produits Clonfood sont une avancée décisive, qui à l'heure où un quart des habitants de la planète sont menacés de famine, permettra une juste redistribution des ressources alimentaires humaines.

D'après les responsables de Clonfood, le procédé de fabrication des plats est simple, naturel et économique, pour un résultat savoureux. On clone tout, animaux servant à fournir la viande, légumes, féculents et seuls les fonds de sauce proviennent des canaux agroalimentaires traditionnels.

Pour les tenants d'une certaine éthique médicale, la mise sur le marché de masse de ce type de produit est la porte ouverte à tous les types d'excès. On sait que le débat sur le clonage agite philosophes et scientifiques depuis déjà plus de trente ans, et que, si de nombreux pays ont signé le moratoire de Mexico en 2012, beaucoup d'industriels ne se sont pas gênés pour tenter l'aventure.

Clonfood lance donc sur le marché plusieurs lignes de produits, destinées à des segments de marché différents. Pizzas (nos lecteurs napolitains apprécieront...) mais aussi cuisine traditionnelle chinoise, tex-mex ou française, et, plus haut de gamme, on annonce l'arrivée prochaine de produits dits de luxe, comme des homards, du caviar, des écrevisses ou du fugu.

D'après les responsables de la société, les études de marché sont favorables, et ils tablent sur un chiffre d'affaire de deux milliards de dollars pour la première année, avec un réseau de distribution qui travaillera tous azimuts, supporté par une politique commerciale agressive et d'intenses campagnes publicitaires, destinées dans un premier temps à rassurer le client, puis à le fidéliser. Dernier argument, le prix. Ces produits ont un coût de revient bien moindre que ceux issus de la filière traditionnelle, et permettent de toucher les clients directement au porte-monnaie.

SILVER ENQUIRER - RENO - NEVADA - 15 JUILLET 2030

Tensions et alliances au Sénat californien

Les débats houleux engagés par la Chambre des représentants de Californie sur la non imposition de certaines catégories de hauts fonctionnaires reprenaient cette nuit





à Sacramento. Rappelons que cette proposition de loi, issue du secrétaire d'État Wilkins ne rencontre pas l'unanimité, même au sein de la majorité démocrate du congrès. Les Républicains et le NOM ont entériné une alliance de circonstance pour s'opposer avec plus de force à cette proposition de loi et les maigres forces démocrates peuvent seulement compter sur quelques sénateurs néo-libéraux pour les appuyer.

Cette loi, si elle passait, entérinerait l'exonération d'impôt de certains représentants de l'État californien. Son champ d'application comprendrait tous les membres du gouvernement, ainsi que de nombreux hauts magistrats. Selon les dispositions prévues, cette non imposition ne serait que temporaire, et une fois leur charge terminée, les bénéficiaires retrouveraient un statut fiscal normal.

La séance d'hier, marquée par la présentation de la loi par le secrétaire d'État Wilkins a été agitée, ses opposants accusant avec violence les démocrates de favoritisme et de vouloir établir un nouveau type de privilèges pour la classe dirigeante. Plusieurs intervenants démocrates ont ensuite soutenu la proposition du secrétaire d'État, parfois avec un manque de conviction flagrant, faisant valoir ses apports pour traiter les problèmes de corruption, endémiques en Californie, et la garantie d'indépendance qu'elle entraînera chez ceux qui sont chargés de conduire la politique de la nation.

Les débats vont donc reprendre ce soir, et les déclarations des uns et des autres laissent à penser que le bras de fer va être long. Le *speaker* de la chambre, pourrait, s'il estime que la proposition doit être revue, demander au secrétaire d'État de retravailler sa copie et ajourner la séance de manière précoce. C'est en tout cas ce qu'il laissait entendre hier soir. L'opposition a d'ores et déjà annoncé qu'elle en appellerait à la Cour Suprême de Californie si cette loi venait à être votée.

L'INDISCRET - LOS ANGELES - CALIFORNIE - 10 JUIN 2030

Du riffi dans les petits pots

Toc toc ! L'*Indiscret* vous révèle tous les dessous (silicone, bermuda ou cicatrice) du Hollywood, le vrai, le chaud, celui qui sent la queue et la moule baveuse. Et aujourd'hui on va suçoter de la tétine, et je parle pas des lolos de Lola Wayne, mais bien des zizis en plastique que les petites filles apprennent à sucer en attendant les vrais !

Hank Malmat n'est pas une tantouze, il ne l'a jamais été. Même enfermé dans le noir avec des tarlouzes de compétition, il aurait fallu une ventouse à chiottes pour lui faire desserrer les fesses. Patron de la chaîne de restaurants « Art of food », de très bonne réputation (surtout chez les cafards et toute la vermine de LA), il a arrêté de courir la chatte en 18 quand il s'est englué à la grosse Rita Vanaker, surnommée Sainte Claude, en souvenir d'un petit bled français spécialisé dans la pipe. Incapable de dormir bouche fermée, elle est néanmoins capable d'ouvrir les cuisses, comme elle le prouve en 19, en mettant bas à une charmante petite Sharon. Tout allait donc bien dans le meilleur

des mondes et rien ne semblait pouvoir perturber cette mécanique huilée comme un trou du cul de jeune pubère dans sa première année d'incarcération. Mais rassurez-vous, l'*Indiscret* veille au grain et fourre son œil, à défaut de son doigt, partout !

Il y a un mois, Sainte Claude (à qui de multiples opérations ont permis d'avoir un anneau de tringle à rideau greffé sur les lèvres) a quitté le domicile conjugal avec armes, bagages et petite Sharon. Le soir même Maître Goldberg, l'avocat des stars (et le plus grand suceur de bites de toute la côte Ouest) a déposé une demande de divorce en règles auprès de l'État de Californie. Raison invoquée ? Adultère. Si tous les adultes devaient déboucher sur des divorces, on se mettrait en ménage avec des écureuils ! Alors quid de cette affaire ? L'*Indiscret* a donc enquêté pour vous et va vous livrer la vérité. Il ne faut pas foutre son nez du côté des chattes humides, d'abord ça sent la marée, et ensuite tous les collaborateurs de Hank sont des mâles au déhanchement arqué caractéristique. Pourtant on s'est vu confirmer le statut d'indécrottable du sire qui n'a la trique ni pour les trous de balles, ni pour les ramoneurs professionnels ou amateurs. Que s'est-il donc passé ?

Trêve de suspens, l'*Indiscret* vous dit tout car l'*Indiscret* a des amis partout, même au poste de police de Bel Air. En me ruinant de quelques biftons qui iront se noyer avec leur possesseur dans une bouteille de bourbon (je me ruinerais pour vous chers lecteurs), on apprend qu'en rentrant dans sa niche jeudi soir, Sainte Claude a découvert que son bien aimé mari et père de son enfant avait donné congé à tout le personnel et ce pour de bonnes raisons ! Le bâtard de sadique détraqué était en train de faire sucer sa tétine par la petite Sharon, âgée de 11 ans. Si madame Malmat, très prochainement redevenue Vanaker, s'était plainte du manque d'entrain de son mari à mettre sa clé dans sa serrure, il lui aurait sans doute suffi d'enfiler une bavette et une petite jupe d'écolière pour que son jardinier lui repique la salade. Le vieux salaud en crachait pour la jeunesse, nul doute qu'il est abonné à *American Parents* et qu'il se branle sur le catalogue School fashion, chapitre petites filles !

Après avoir tenté de plomber son mari avec le flingue familial (hélas pour elle, viser les braquemarts avec la bouche ça va, mais un mec avec un flingue, c'est autre chose), elle s'est donc tirée, le laissant avec une balle dans l'épaule, allongé dans la chambre d'enfant, avec une tétine enfilée au bout de la queue. Alertés par les coups de feu, les flics ont emmené le pédophile à l'hosto, où il continue de couler des jours paisibles. Les avocats des deux parties sont en pleine discussion, mais il y a peu de chance que l'on coupe la bite du coupable, quelques cachets et pas mal de pognon réussiront sans doute à faire retirer la plainte.

En attendant, dans tous les restaurants de la chaîne Art of food, nul doute qu'on servira des moules dans les prochaines semaines, et uniquement des petites tailles et sans poils ! Foi d'*Indiscret* !

LA TIMES - LOS ANGELES - CALIFORNIE - 22 JUILLET 2030

Une réunion inutile et sanglante

Le 20 juillet dernier se tenait une réunion exceptionnelle suite à la demande de l'UDLP (Union for Defense of Legal Prostitution), un des principaux syndicats de prostituées, afin d'essayer de trouver une solution aux problèmes posés par les différentes organisations criminelles qui essaient de les éliminer. En effet, la recrudescence des meurtres et des disparitions de nos chères péripatéticiennes ces deux derniers mois (trois meurtres et douze disparitions) a poussé ce syndicat à demander une réunion leur permettant de rencontrer des responsables du LAPD afin d'essayer de dégager un terrain d'entente et un modus operandi pour de futures opérations de police. Bien que les cibles de ces opérations n'aient pu être clairement identifiées, et que ces dernières furent donc mises en attente afin de rassembler différents compléments d'enquêtes, ces mêmes organisations ne se sont pourtant pas privées d'effectuer un carton inséré à la sortie de la réunion. Pas moins de cinq voitures ont défilé dans un *drive-by shooting* sanglant faisant cinq victimes chez les prostituées et tuant trois policiers.

L'OBSERVATEUR DE JOHANNESBURG - JOHANNESBURG - AFRIQUE DU SUD - 24 JUIN 2030

Attentat aveugle et meurtrier à Johannesburg

Le 27 mai dernier, un attentat faisait cent cinquante morts dans le métro de Johannesburg. Les enquêteurs de la brigade criminelle et de la brigade anti-terroriste n'avaient jusqu'ici pu trouver aucune piste digne de ce nom, l'attentat n'ayant pas été revendiqué et les tunnels s'étant écroulés sur les victimes. Cependant, bien que le déblaiement complet du site ne soit toujours pas terminé, des études très poussées de la police scientifique ont permis, le 15 juin, d'identifier l'une des victimes parmi les lambeaux d'êtres humains carbonisés. En effet, un avant-bras gauche a permis de « reconnaître » Morty Nurlin, le secrétaire du Ministre de la Défense. Cette identification a ensuite mené les enquêteurs à un réseau d'opposants au régime grâce à une puce retrouvée dans le pouce de la victime. Cette puce, vraisemblablement placée là à son insu, aurait servi à collecter des informations en vue d'un coup d'État jusqu'à ce que ces données soient suffisantes pour que Morty Nurlin devienne plus gênant qu'utile. Malheureusement, le coup de filet de la police n'a permis de capturer que des sous-fifres sans aucune connaissance réelle du projet ou de son déroulement. Lorsqu'on voit comment ce mouvement, encore inconnu, élimine ses indics quand il les a pressés comme des citrons, on ne peut que s'inquiéter d'un éventuel coup d'État employant de tels moyens...

LA POST - LOS ANGELES - CALIFORNIE - 30 JUILLET 2030

Coup d'envoi de la course à la mairie

C'est hier après-midi, lors d'une grande conférence de presse donnée devant le Palais de justice de Los Angeles que Jonathan Mac Connroy, sénateur et procureur de LA, a annoncé officiellement, et bien en avance,

sa candidature à la mairie de LA pour les prochaines élections municipales qui auront lieu en janvier 2031. Représentant du parti des républicains unifiés, Jonathan Mac Connroy s'est illustré au cours de ces dernières années comme le défenseur de la ligne dure de son mouvement politique en matière de lutte contre l'insécurité. En tant que procureur, il est craint de nombreux avocats de la défense, certains n'hésitant pas à dire en coulisse que cet homme possède un charisme presque magique capable d'emporter l'adhésion de n'importe quel juré. Et, de fait, depuis son entrée au bureau du procureur il y a dix ans de cela, Jonathan Mac Connroy n'a jamais perdu un seul procès au cours de sa fulgurante carrière.

Bien évidemment, une telle annonce a provoqué un véritable tremblement de terre dans les milieux politiques et judiciaires de notre jeune nation.

Le premier à réagir fut bien évidemment Karl Nowemba qui ne manqua pas de s'étonner que son futur adversaire se déclare aussi tôt. Ce fut ensuite Kristin Lane qui, au nom des Compagnons, se lança dans une violente diatribe contre la politique « populiste, sécuritaire et économiquement ultra-libérale » du sénateur-procureur Mac Connroy.

De manière assez étonnante, il semblerait en revanche que le procureur soit déjà parvenu à se rallier les voix de la plupart des partis de droite qui, dans leur grande majorité, se sont simplement félicités que la course à la mairie soit enfin lancée, et qu'elle le soit par « un aussi valeureux adversaire politique ».

Hiram Chemven est d'ailleurs intervenu sur de nombreux journaux télévisés pour affirmer haut et fort que les réalistes ne présenteraient pas de candidat contre Jonathan Mac Connroy et que, bien au contraire, ils le soutiendraient dans l'espoir de voir enfin une ère de paix nouvelle à LA.

Dans un premier temps, c'est surtout l'élection d'un nouveau procureur qui semble déchaîner les véritables passions. En effet, en même temps que sa candidature, Jonathan Mac Connroy a annoncé qu'il démissionnait de son actuel poste de procureur général de LA afin de pouvoir se consacrer pleinement à « l'élaboration d'une vraie politique sécuritaire visant à garantir la tranquillité de corps et d'esprit de tous les citoyens de LA, sans condition d'âge, de race, de sexe ou de classe sociale. »

En pratique, sa démission ne devrait être effective que dans le courant du mois d'août et les nouvelles élections à ce poste très convoité devraient avoir lieu pendant le mois de septembre.



Désolé...

Définitivement, nous avons pu constater qu'il est difficile de taper sur un clavier avec trois grammes d'alcool dans le sang, un doigt dans l'œil et l'autre (œil, pas doigt) sur Julie Lescaut.

Voici donc une sorte de petit palmarès de nos boundes malheureusement publiées dans le bouquin de base de COPS.

Page 16

Dans la description de l'année 2029, le sujet sera assassiné en 2030 et pas en 2018.

Page 78

Dans le chapitre "Les victimologues", dans la partie "Rôle", il fallait lire (en fait il aurait surtout fallu écrire !) : en 2022 (et pas en 2032), sortaient de l'université les premiers victimologues, spécialisés dans la psychologie des victimes (en 23 (et non pas en 33) on a même intégré...

Page 99

Dans l'encadré, Richard Stockwell n'est pas capitaine, il est simplement détective (II).

Page 109

La fin du texte sur les cafards a probablement été bouffé par le gecko domestique de CROC. Vous en faites pas on va faire cramer la sale bête :

Mais depuis que les *Periplaneta Fuliginosa* [m'ont dit pour la survie et les aspalisques nucléaires, j'ai compris qu'il fallait que je descende ici. En haut, y'a beaucoup à manger mais c'est dur à prendre : les humains nous aiment pas parce qu'ils ont peur. Eux y tuent quand y s'ont peur.

En haut, y'a des parcs, c'est des endroits où poussent des plantes, un peu comme les champignons mais en vert. Y'en a qui se mangent, d'autres non. Et pis plein de bagnoles, tu sais les trucs qui bougent bruyamment avec les humains à l'intérieur dans les parkings souterrains. Moi avant je faisais taxi, je conduisais dans les bagnoles des gens d'un point à un autre. Un peu comme le métro mais partout dans la ville avec moins de gens à la fois.

Y'a tellement de trucs à te dire qu'il te suffira jamais un cycle pour tout te dire.

Y'a la télé, une boîte qui montre ce qui se passe ailleurs que chez toi, les drogues, des trucs qui te font voir des choses autres que ce qu'y a en fait... tout ce que l'on rejette au nid pasque ça entraverait notre sécurité quand y'aura l'aspalispe nucléaire.

Dans quatre cycles, je t'emmène au métro, tu verras comment on fait pour le prendre sans se faire pêcher par les humains ou surtout par les flics. »]

Page 123

Dans le paragraphe détaillant la compétence Tir en rafales, pour les exemples d'utilisation il fallait bien évidemment lire Tir en rafales à la place d'Anne de poing.

Page 131

En haut de page, dans la fin de l'exemple décrit dans la deuxième colonne, il faut lire Ultra-violent à la place des deux fois où il est écrit Agressif.

Page 139

Dans le paragraphe "Le tour de poursuite", lors de la première entrée il fallait lire :

1) Le meneur de jeu attribue 3 à 5 dés blancs à chaque participant.

Page 147 — ATTENTION IMPORTANT —

Il faut bien admettre que sur ce coup là on s'est pas mal plané, cela m'apprendra aussi à faire des folies de mon corps toute la nuit avec l'énorme boa de CROC...

Le premier chapitre de la section 2.7.3. L'interrogatoire devrait être la suivante :

[L'interrogateur principal effectue alors un jet de la compétence d'interrogatoire choisie en opposition au jet de résistance de son interlocuteur. Le jet de compétence de l'interrogateur est effectué normalement (compétence / caractéristique). Le seuil du jet de résistance sera de 6 moins son éventuel Bonus/Malus de résistance (si le personnage bénéficie d'une résistance de +2, ses jets de résistance se feront à 4+ ; si le personnage est affligé d'un malus de -1, ses jets de résistance se feront à 7+).]

Dans l'encadré de la deuxième colonne, il fallait lire :

INTIMIDATION

Intimidation / Sang-froid contre (6-Attitude) / Sang-froid

ÉLOQUENCE

Éloquence / Charme contre (6-Attitude) / Charme

RHÉTORIQUE

Rhétorique / Éducation contre (6-Attitude) / Éducation

Page 152

Dans le paragraphe "Relations", il aurait dû être précisé la chose suivante : Coût d'achat d'une nouvelle relation : 4.

Page 158

Pour le stage de psychologie criminelle, il aurait fallu lire :

Possibilité de cumul : oui (deux fois)

Qui plus est le bonus s'applique à la compétence Rhétorique et non pas Éloquence.

Page 160

Pour le stage de négociation, il aurait fallu lire :

Possibilité de cumul : oui (pour disposer des deux capacités, pas de modification du bonus)

Page 162

Dans le tableau d'armes à feu, il faudrait lire 6c pour les munitions du Free Snake S-131 et 6c pour les munitions du S&W Defender d-021.

Page 167

En haut de la première colonne, dans l'exemple, il fallait bien évidemment lire des balles antipersonnelles.

Page 262

Pour le dessin de la colonne de droite, il faudrait lire Gerardo Mejia à la place de Nick Benowski.

COTE DE LA CALIFORNIE

Sur la côte entre Marin et San Mateo, à peu près au niveau du symbole de l'aéroport, il devrait y avoir une grosse-grosse ville représentant San Francisco (du côté gauche de la baie) et Oakland (du côté droit).

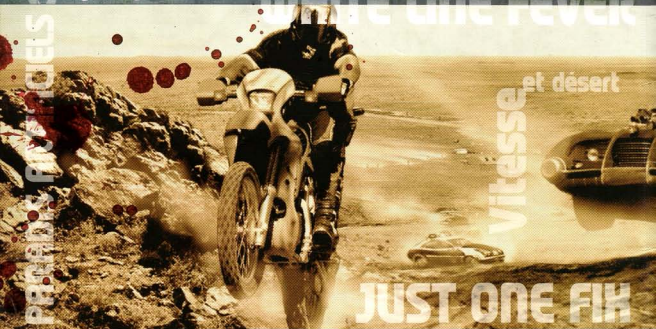
Reno devrait être représentée comme une ville bien plus grosse que Carson City et Sparks ne devrait être qu'un petit bled à gauche de Reno.

L'autoroute inter-État qui va de Sacramento à Reno est la n°80, pas la n°30.

Au-dessus de Ely, il ne devait pas y avoir le symbole de l'autoroute inter-État 80.

On devrait lire Eureka au lieu de Eurka.

« Chère maman,
 Je suis bien arrivé à Los Angeles. Nous avons passé la frontière
 en pleine nuit vers Mexicali et ces idiots de gardes-frontières
 californiens n'y ont vu que du feu. Tu verras, ici, je serai bien
 mieux qu'au Salvador, j'en suis sûr. J'ai déjà vendu le petit
 sachet que tu m'as donné et avec ce maigre pécule, je vais pouvoir
 démarrer dans la vie. J'ai été voir à l'adresse que tu m'avais
 donnée, et j'y ai été très bien accueilli par les frères, mais ils
 m'ont dit de me méfier des Mexicains et des flics. Ceux-là, il
 faut y faire attention, ils rôdent partout et cherchent les gens
 comme moi. Heureusement, mes nouveaux compadres m'ont dit qu'ils
 me protégeraient, ils m'ont même donné une arme...
 Je prends soin de moi et je mange bien, je me suis même fait faire
 un tatouage qui représente la Sainte Vierge.
 Vos besitos
 Ton Miguel »



PARADIS ARTIFICIELS

vitesse et désert

JUST ONE FIK

White line fever. Ligne de mort, ligne de vie. Celles de la came qui ronge les corps et boie les âmes. Celles des routes, de la vitesse et du désert qui envoient les hommes. Ce supplément pour COPS vous offre un ticket sans retour pour le rêve. Le rêve factice et sordide que vous procureront les paradis artificiels. Vous y découvrirez comment la came est fabriquée, importée, vendue et consommée en Californie.

Le rêve tangible et meurtrier des frontières,
 celui des limes où vivent les marginaux,
 passent les clandestins et meurent les imprudents.

Lignes blanches est le deuxième 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 (03/2003)
 91, rue Dalmon - BP 1068 - 78534, ELAN cedex

www.asmodee.com

ISBN 1 2-911819-06-0
 Prix conseillé : 25 Euros
 Référence : COPS 01

"Lignes blanches"
 est une extension pour le jeu COPS
 écrit par
 la Siroz Dream Team
 Couverture : Aleksí Bríclot.

SIROZ
 PRODUCTIONS