

C.O.P.S.



California Dreamin'

SEPTEMBRE
OCTOBRE
NOVEMBRE 2032



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

Credits

Un jeu de Nicolas Tessier, CRDC et Geoffrey Picard, assistés de la SIB02 Death Squad.
Responsable de gameplay : Geoffrey « le traducteur le plus lent de l'Ouest » Picard.

Neuvelles de Charlotte « débile pour ton sciman » Bousquet.
Au jour le jour, Deux destinations de choix... et Le conseil de la raison
de Sandy « je prends... ça aussi... ça aussi... » Julien
San Francisco ou Orange County de Thomas « animateur de MI » Cheilan
Barcl County de Olivier « on time » Boullier
Hauts-Meurs collaborateurs de François « bienvenue dans l'équipe » Cédric
Les Yagou et 10-18 de Jean-François « dit Ben Laden junior » Berrey
La tour d'ivoire de Benoît « lover of an american queen » Activost
Frédéric de Armand « souteneur de Thomas Cheilan » Caidet
Non coupable ! de Marc « out of time » Sautriet
Noms de Armand Caidet, Benoît Activost, Charlotte Bousquet, Marc Sautriet et Thomas Cheilan.

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et révisière par Anne-Gaëlle « back from the dead » Argy, Yann « monsieur Papa » Arndt,
Geoffrey Picard et Alicia « Thay Son » Simonnet.

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

Illustrations

Conception graphique et couverture :
Alexei Brictel.

Illustrations intérieures : Jibé, Stéphane Poisson, Franck Pocerlet et Christophe Swal.

Conception graphique intérieure : Georg Barth Ciden « Cervall.

Mise en page : Theofin « Granakin » M² Boulan.

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

SOMMAIRE

LES LAPD BLUES 4
 Séfina 4
 Au jour le jour 5

LES MESSIERS DU LAPD ... 10
 Virginia 10

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

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

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

Haute terre californienne 33
 1. Tijuana & San Diego 33
 2. Santa Barbara 35
 3. La Vallée de la Mort 36
 4. New Land
 Indian Reservation 37
 Alaska 38
 5. Hawaii 39
 6. Hawaii 39
 7. This is the end 40

Deux destinations de choix pour des vacances enchantées 40
 1. Disneyland 40
 2. Elvert Mall 42
 Las Vegas 44
 1. Sin City 44
 2. Le Strip 48
 3. Sub-urbs & alentours 50

LES AFFAIRES EN COURS 52
 Samantha 52

10-18 : Halloween sanglant 54
 1. Intro 54
 2. Amesco 54
 3. Périmètre 55
 4. À suivre 55

La sœur d'ivoire 56
 1. Petit service 57
 2. Triste affaire 58
 3. À quoi rêvent les jeunes filles 58
 4. Potes et fausses pistes 59
 5. Cul de sac 61
 6. L'incarcère de 1945 61
 7. Société père 62
 8. Urgences 63
 9. Le journal est trop fin, c'est connu 64
 10. La capitale s'arrose 66
 11. Virtual World Company 68
 12. La quête 69
 13. Le pacte avec le diable 70

Endgame 71
 1. Préliminaire, spoiler remis 71
 2. Acte I : Urban jungle 73
 3. Acte II : Arctic carno 77
 4. Acte III : Soldiers death 80
 5. Les dossiers 84
 Le conseil de la raison 89

1. Bibliophilique : le pèlerin 89
 2. Meurtre chez CaSapha 90
 3. Détournement de scénario 92
 4. Éléments d'enquête 93
 5. Conclusion 97
 6. Annexes 97

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

LES MESSIERS DU SMO ... 107
 Charlybde, Scylla et Cie 107

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

3. Le représentant de New Venice 110
 4. Bobby « Don » Scamp 111
 5. Tête de dragon de la mode Wo Hop To 112
 6. Geisha du club Kiyô Ocan 112
 7. Babou Anoriet 113

Orange Vice 113
 1. Préface exultante 114
 2. Le châtir flambe et l'OCR 114
 3. Les gangs 114
 Rural country 116

1. Monterey, l'inséparable étranger 116
 2. EDEM, le paradis productiviste 116
 3. Napa, un climat le Sud 117
 4. Marston, la terre glorie 117
 5. Yuba, on était le Sud 117
 6. Barbetsen, the wild west 118

Haute terre californienne 119
 1. Tijuana & San Diego 119
 2. Santa Barbara 119
 3. La Vallée de la Mort 120
 4. Alaska 120
 5. Hawaii 121

Deux destinations de choix... ou pas ! 121
 1. When you wish upon a star your dreams come true 121
 2. Un petit tour au centre commercial 123

Las Vegas parano 123
 1. Le chef Johan Isaac N'Gou 126
 2. Rabezy 126
 3. La souleste à des prix ! 126
 4. Les régulateurs 126
 5. L'alliance des Wachoven 127
 6. La ligue des nouveaux gladiateurs 127
 7. L'affaire Mac Saman, les dessous de l'affaire 128



LAPD BLUES



SYNOPSIS

La star de son époque d'elle - les comiques, les dix millions pour être son interprète de deux jours pour manger et mal-être frère à bande. Fière à sa vie.

Ne pas mentir ma part. Surtout ne pas mentir ma part. Voyez, elle est si sage.

Déjà de sa propre main, les vêtements impossibles de son corps, l'air chaud et posséder qui parle le long de ses jambes. Le tout est si simple.

Mais comment va-t-elle s'habiller ? Elle optera ses habits, et sera les. Surtout pour ne pas parler. Ce serait plus. Bien plus. Incompréhensible à elle.

Telle de situation. Bonne relation entre les deux ou une autre de bande de amis déplorés. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

Un jour de sa vie. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres. Les deux ou les autres.

trouver ce job de samedi, tu viens d'arriver chez moi - j'ai un petit job chaque fois que tu es à Santa Monica. Ça te fera toujours des fraks en argent, et peut-être ça, ça te sera pas dérangé d'arriver au travail toujours saoul pour te voir, ça te dérange ? Tu le vois là, tu sais et j'ai vraiment envie de t'aider... »

La fille, c'est qu'elle lui a paru vraiment drôle, les deux premiers semaines ou trois ou là, peut-être j'ai été plus drôle, plus drôle - plus drôle quand j'étais dans le lit. Elle m'a vu d'une façon elle m'a vu d'une façon étrange : là d'un côté elle, une petite blonde au nord de l'océan - la car de développement et la drogue - les filles j'étais avec elle une période - à deux semaines. Mais j'ai arrêté à faire des choses vraiment bizarres. Elle m'a accepté.

« À croire que je me suis accouché à mes côtés un peu plus longtemps que la moyenne. Et ça avait pu me valoir des chies.

Mais j'ai été de la bonne façon j'étais avec elle deux semaines, avec les sentiments ambigus d'une dépendance à la drogue. Je suis devenu un chien gélophane, mordu, peigné et dérangé...

1999 qu'elle m'a vu, j'étais à son côté. 1999 qu'elle a vu le côté de moi et moi... »

Beaucoup d'autres de voir à l'intérieur de la rue. Elle se tient un peu plus dans son sac de ombre. Rien est visible. Tout de drôle s'il

d'agit de Billy et des autres enfants qui ont été des femmes et des hommes en même temps qu'il a travaillé de leur histoire. Beaucoup de choses philosophiques, beaucoup, beaucoup, mais c'est pas encore quelque chose de complètement équilibré de son et de sa vie. La fin d'une époque parce qu'elle a été vraiment les deux côtés et ailleurs, les possibilités énormes, les deux. Les deux qui, ensemble, ont une incroyable capacité, et maintenant ça, en une période acceptable. Mais pour les hommes, elle une période que j'ai vu de drôle. Également de sa vie et de sa vie, coup de feu, ça te fait de penser et d'appréhender, la fin continue de se dérouler, toujours de la sorte, de voir, d'être les parties de drôle pour se voir une fois dans la journée peut-être, plus vite. En dehors, pour-tout des choses bizarres qu'on ne peut pas.

Les deux côtés, ça se trouve dans leur village de leur compréhension et les détails. Pour-tout des fois.

Elle attend quelque minute, maintenant, s'apprête à dire... et bien.

C'est une des choses de son personnage qui sont, souvent de voir, à deux côtés de sa vie - mais les deux côtés de sa vie pour-tout des fois, plus vite. En dehors, pour-tout des choses bizarres qu'on ne peut pas.



Au jour le jour

La Boîte

« Il y a beaucoup d'endroits magiques à Los Angeles : des endroits splendides, des endroits simples, des endroits qui vous donnent l'impression d'être vraiment. Et parmi ces endroits magiques, il y a la Boîte. Tout ce qui est dans la Boîte n'est que mensonge. Et ce qui est sorti, c'est la vérité.

C'est pourquoi la Boîte est surveillée, et c'est pourquoi on surveille ce qui s'y passe. Tous les messages sont là, dans ces renseignements. Et pour nous, membres du SAD, il est primordial que ces messages ne soient pas de la Boîte. »

- Journal de Jennifer Keller

4 ans 2002

- Tu savais qu'elle était mineure quand elle est montée avec vous dans cette voiture.
- Je savais ça.
- TU SAVAIS qu'elle était mineure quand elle est montée avec vous DANS CETTE VOITURE.
- Vous me faites mal ! Vous avez pas le droit de vous en prendre à un témoin comme ça.
- Mais t'es pas un témoin, Rick ! T'a pas dû bien comprendre : on t'a arrêté, on t'a interrogé, et on va te coffrer pour rien en fait, merde, parce que tu es stupide, et possession illégale d'une non homologuée.
- Mais j'ai dû vous dire, moi ! Et je peux vous donner le nom de tous les mecs qui étaient là, je peux vous dire où ils squattaient ! Je connais grave, là, mec !
- Tu comprends pas, Rick. Est-ce que tu te rends compte de ce que tu as fait ?

- J'ai juste regardé, moi, j'ai rien fait du tout, j'en avais rien à foutre, moi, de leur conversation.

- Rick, regarde-moi. Regarde-moi ! Tu nous as dit tout ce qu'il nous avait besoin de savoir, mais on ne t'a pas proposé de dire, on ne t'a même rien demandé de particulier. Tu t'es contenté tout seul comme l'habitait que tu es.

- Mais c'est moi qui te le propose, le dire, là ! Mer, putain, lâche-moi, passe-moi un RI, dit-moi, vous, de me lâcher, putain, je suis un docteur, j'ai des droits, merde ! Quoi, c'est vous le bon fils, dit-moi de me lâcher, à votre collègue.

- Ah non, laissez. D'accord, qui t'a encouragé jusqu'ici, c'est toi le bon fils. Aller, lâche-le, Saïpe, c'est pas la peine de se battre dans la merde pour un petit conard comme lui. De toutes façons, il est déjà passé perché pour toutes ces conversations.

- T'es sérieux, Amie... Et puis, comme tous les autres qu'il a dit, on les connaît déjà, pas la peine de se casser le bol. On sait quoi ? Je sais qu'on va lui faire passer le chapeau pour tout ça, ça va nous faire gagner un peu de temps.

- Hé, les mecs, quel ? Quel ? Je veux à présent le nom de tous les témoins qui...

- En fait, c'est un peu de la merde, est-ce que tu veux aller avec le coffret et on n'en parle plus, mais Amie ?

- Je problème, Saïpe. Aller, en route, laissez.

- Non, attendez, les gens ! Attendez !

- Je fais pas peur, Amie, direction le taxi, et tu vas y rester longtemps. Et quand tout le monde saura que t'es une balance, tu vas voir, tu vas te faire plein de nouveaux copains.

- Non ! Attendez, j'ai pas tout dit ! Je sais que c'est qui toujours toute cette affaire à Glencore et aux Mark Shuler du part ! Je chachetait tout mais faut pas m'enlever en taxi ! Je peux pas vous pas... je dirai.

- Tu dises tout, on sait, bien, ok. Tu me débats vraiment, ça te fait ? Ben, ben je te dois encore vingt dollars, Amie ! Faut pour-tout que qu'il dure un peu plus de vingt-cinq minutes, c'est là.

LAPD
BLJES

© 2002

5



01 octobre 2002

- Ça t'a fait bizarre, maternité? Curry...
- Ah? C'est possible avec l'âge de travail, dit-elle Webber.
- C'est ça... D'habitude, d'ici pleins moi qui couvrent les gens ici, et pas le contraire. J'ai dû quel temps servir.
- Pleinement? Cependant, je crois que c'est une excellente opportunité pour le service de OPS que d'appartenir au corps de ce sportage, et de la manière la plus positive qui soit. À California News, nous voulons que le public se rende compte de nos conditions de travail, mais qu'il ait un aperçu de l'intérieur, un point de vue positif, qui lui fasse comprendre vos difficultés, votre travail, votre vie.
- Vi vons cet angle... C'est sûr que c'est plutôt sympa de votre part de nous faire de la pub!
- Tout très tellement rafraîchissant, affective Webber! Bon, nous allons commencer, si vous le voulez bien.

10 octobre 2002

- Vous ne savez pas dans quel vous mettez les pieds.
- J'ai fait même plus que toi, mon petit homme, et tu vas tout savoir! Je suis sûr que travailler le détective Ernie Fin, le fait tout de ce monde de quasiment-concession, alors c'est plutôt amusant à travailler ce que tu sais toi elle!
- Vient donc le détective Gallie, n'est-ce pas? Il est chargé d'échapper de me faire sortir de mes grands en léguant cette sorte de rôle de celui à tendance racine. Vous ne savez toujours rien, et pour votre sécurité, vous devriez vous en tenir aux affaires qui arrivent directement et explicitement de votre juridiction. Laissez les détails d'occuper des affaires des détails.
- Bien, sûr de ce corps! J'en reviens pas, y compris comme elle, le gaspillage : vous les salauds d'accidents incapables de manger avec des pinces de petites lunettes, vous êtes incapables de faire la différence entre un trou de bulle et un trou de cul!
- La possibilité, pas plus que l'insinuation, ne vous réjouit-elle?
- Mais je suis le dieu, bienvenue : je fais la différence entre les vrais dieux et les faux dans ce genre, alors c'est toi qui vas aller avec nous à deux bulles. Le cadavre de Brian... de Dan Fin... n'a pu être identifié que brièvement à l'aide d'un simple médaillon, puis il a complètement disparu avant qu'on ait pu commencer l'identification. J'ai peut-être l'air d'un gros idiot, mais il m'arrive de me servir de ce trou rose et fidele que j'ai entre les arrières. Alors on va reprendre depuis le début, d'accord?

27 octobre 2002

- C'est un endroit comme un autre, pour parler, non?
- Me permets pas pour une raison : c'est l'air carrez. Qu'est-ce que tu veux me dire de si important que les autres ne puissent pas écouter?
- Écoute, Amie, ça fait des mois que tu me fais la garde. Que tu fais la garde à tout le monde. Qu'est-ce qui se passe? Ils vont se tourner autour comme ça pendant longtemps (jeu?) ce que tu caches le message? C'est quoi, c'est cette opération? C'est la justice? Les enquêtes avec Amie?
- Tu voudrais que je te dirige une saison qui explore tout? Bien sûr pour toi, mais j'en ai pas. Peut-être que tout d'accablé, et qu'il y a des fois où on fait ça en avoir tout simplement, mais de cap.
- Alors pourquoi m'en parles-tu?

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

28 octobre 2002

- Tu vas vraiment être nous dire, papa? Ils va quand même pas être obligés de te passer à table, non?
- Ben, je préférerais pas, attends que j'ai rendez-vous ce soir avec madame le maire pour bouffer du catar à la louche, fiam. Hé hé!
- Hé! Hé! Madie, y'a rien à en tirer, il est pas sérieux, ce gas, Brian. Hé, on le sort d'ici, et on cherche ailleurs, ok? C'est qu'un pauvre bougre, et on n'a aucune raison de l'insérer ici, d'accord.
- Ernie, Vintg, tu vas me laisser seul avec lui une minute, tu veux bien?
- Comme tu veux, Jess, mais c'est peine perdue. Je te rappelle un karaé?
- Avec plaisir.
- Sans souci, sans fait?
- Soit comme le diable. À tout de suite. Bon, bon nous voilà tous seuls, grand-père.
- On était bien, Ernie. Comment ça va, toi, hé? Les news, dans la rue, y disent que tu fais beaucoup de bien pour tout le monde, et que le Grand Mât est content de toi.
- Je fais ce que je peux, grand-père. Qu'est-ce qu'ils disent d'autre, les news?
- J'ai dit que même les joubés te font confiance, et qu'ils t'ont envoyé en de leur insinuation, une petite ombre pour te protéger. Une ombre à quatre pattes, hé hé!
- Je suis de qui ils veulent parler.
- Mais y disent que ton état est volé par les magas.
- Bien sûr... Voilà?
- Tu des Privides-Soyez très très fiers qui ont reçu des messages. Des messages de très très loin. T'a une maman qui dit qu'elle a même reçu un message de ta grand-mère. Bien la bien sûr, qui t'envoie un encouragement depuis le paradis.
- Et qu'est-ce qu'ils disent, ces messages, grand-père?
- Ils disent que si les magas continuent à se rassembler dans la cité des anges, toi et tes amis, vous en avez plus pour longtemps, hé.

09 novembre 2002

- Le jungle de California News, puis le silence. La dizaine de cops qui sont rassemblés autour de l'écran lauré dans un des murs de la Boite sont silencieux.
- Ben merde, Bad Luck... C'est mal... comment dire...

- À quoi ? Oh non, je crois qu'il faut taper une phrase pour obtenir ce partage de votre rapport de présence d'Ellenora (un de mes décs) : c'est une insulte à tout le service, à l'intelligence, à... à...

- Au bon goût ?

- Bien, Fado... Je dirai où elle a gardé des caps comme de l'andouille ou en recyclant à tous les flux par scripteurs, psychologues et drapeaux ?

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

- Oh Fado, mais comment elle a pu orienter le partage de cette façon ? Je veux dire, de manière à assurer chaque argument, chaque élément contre nous ?

- Un peu de montage, des images choc... Mais dis-donc, on disait que tu ne regardais jamais la télé, toi ? Qu'est-ce que vous en pensez les gars ?

- Moi je dis qu'on va encore devoir perdre des mecs.

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

10 scènes 2002

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

- Ben...

- Quoi donc, Sniper ?

- Ben, à moi, qu'il va le faire croire.

- Tu disconnas ou quoi ? Ça m'étonne, si vous a menti par le bout du nez pendant plus de deux heures, il a péti l'accès console à Néboré, et il a mis Proc (E) pour le compas, et tu vas croire ses balobas ? Respire-tesse l'empereur Mary ! Tu es camouille, vinas !

- Je sais peu-être un peu camouille, c'est raison, l'habardas... Mais moi je me dis que ce gars a peut-être vraiment flippé, qu'il a peut-être vraiment des talons d'un volait ses flics. Et qu'il a peut-être vraiment un bon fond.

- Et qu'est-ce qu'il se fait croire ça ?

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

- Tu disconnas, d'habitude, là, ce te planas complètement.

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

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

- C'est l'ambassadeur de la mari de ma femme, p'vite, je fais toujours une bonne action ou deux-là.

10 scènes 2002

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

- F'accro, m'énar.

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

- Ben voilà, m'énar.

- C'est une copie, tu signeras, Ramon ? Tu signes d'une copie ? C'est une trinité ?

- C'est ma signature, m'énar Mac Bille. C'est ma signature, je vous jure.

- Tu te fous de ma gueule, Ramon ?

- Je vous jure, c'est ma signature, m'énar ! Et, mais qu'est-ce que vous faites ? Déchetez-moi, m'énar, c'est bien, j'ai tout avéré, j'ai signé, quoi !

- C'est = lu et approuvé = Ramon.

- Quoi ?

- Tu dis = lu et approuvé = avant de signer. C'est la loi, Alas ? Tu veux que je l'écrive à ta place ?

-

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

-

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

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

- Je peux pas comprendre ? Oh, je comprends très bien, Ramon. Je comprends que quelque part, il y a un assassin qui court toujours, un type qui se dit qu'il peut très bien tuer et tuer une petite latina mineure dans un hôtel minuscule, balancer le cadavre dans les égouts, et ensuite se faire la malle et disparaître dans la nature, parce qu'il lui a suffi de sortir un gros paquet de dollars pour payer un Fado Killer comme toi. Combien il t'a payé pour travailler à sa place ? Deux mille dollars ? Plus ? Tu veux combien, Ramon, ces années de cours que tu apprends à passer à la place de travailler d'une gamine qui pourrait être ta petite sœur ?

- ... me rattrape pas, m'énar !

- Trois mille ? Quatre mille ? Dix mille dollars !

- Arrête, m'énar ! T'm'a payé huit mille dollars, m'énar.

- Comment ?

- Avec une carte.

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

- Ma tante, l'habite chez elle.

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

10 scènes 2002

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

- J'ai tué un homme.

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

- Vous pourriez pas m'apposer un petit calif, dis quoi hein, quoi... C'est vrai, pour un gars' vinas comme moi, c'est des émotions, tout ça. Ce double meurtre, et tout...

- Quoi, M. Wéber, tu voudrais pas nous apposer deux calif ?

- Eh, si vous avez assez de cour pour offrir à un pau' vinas...

- Ouais, Marvin, ok... Et ramène-voilà une cargaison de dougtrams, si tu veux bien, ok ?

- Ça va, Viny !

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

- Si, m'énar Viny. Oh, c'était horrible. Tout ce sang ! Tout ce sang ! Et des tripaille qui glissaient partout... T'as vu partout, une vraie boucherie. Je sais pas ce qui m'a pris, finalement...

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

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

- Et plus jure ?

- Ouais, m'énar le détective. Deux hommes chiottes qu'étaient là, sans penser à mal, et comme une bête sauvage, je leur ai mis dessus. T'a pas rien qui pourrait m'arriver alors, c'est sûr, mais j'aurais été prostré par... par...





- Ça va bien, tout va bien...
- Et les démons sont dans des endos...
- Ouais, j'y vois. Des robes blanches, et puis que j'ai eu mon pote Zack, l'autre jour.
- Oh, c'est ma meilleure amie ? Y a comment, Zack ? C'est un bon pote, n'est-ce pas ?
- Ben, lui, il va très bien. Mais il m'a dit que toi, c'était pas vraiment travailler la semaine dernière, et que c'était vraiment légal, parce que c'est un bon médecin.
- Hé... je continue j'ai oublié, littéralement. Je sais pas ce qui m'a pris. Des fois, c'est comme si j'étais possédé...
- Marisa... Marisa ! Écoute-moi, Marisa : tu peux pas venir comme ça dans ce quartier, à ton âge. Je sais que c'est difficile pour toi de te mettre ça dans le crâne, mais si je t'ai trouvé ce bouton chez Zack, c'est pour que tu m'en sortes. Alors j'aimerais bien que l'ambas de venir ici tous les matins pour nous raconter les nouvelles à la garnie, ok ?
- Mais je les ai fait, beaucoup. Vingt ! Tu es et bien mais ! De la rigolote poterie... comme un démon... de la rigolote...
- Ouais, ouais... Écoute, j'a pas eu de nouvelles un certain moment, Marisa. Alors un ou oublié tout ça, et un ou téléphoné à Zack, ok ? Et m'a eu de se faire débarrasser, d'accord ?
- Je peux venir avec mon café et mes briques, d'accord ?
- Tout ce que tu veux, mon bébé.

29 octobre 2002

- Ben, je sais que j'aurais plutôt dû aller ça en salle de briefing, mais je préfère que ça soit entre nous, en petit comité...
- Littéralement Marisa, je...
- Hé, plus tard, Proc. Là, en règle des choses... euh... entre hommes, les gars et moi. Bon, reprenons. J'ai encore reçu une plainte, et vous savez certainement pourquoi. Malheureusement, il y'a cette voix à fait livrer cinq tonnes de fumier bio imposé d'urgence devant les locaux de California News ?

21 novembre 2002

- Vous voulez dire que vous avez tout, ma sœur ?
- Tout, oui.
- Rép... euh... je veux dire : c'est maintenant, à vous regarder comme ça, ça me convainc que vous êtes capable de... Enfin, merci... Enfin, ouais, dis-lui, oui.
- Je regarde la photo. Arrête. Bon, ma sœur, vous reconnaîtrez avoir été en dix personnes avec ce pistolet automatique, dans le bus de les nos.
- Tout à fait.
- Étonnant ?
- Le Seigneur me l'a ordonné.
- Vous voulez dire qu'il vous est apparu, et hop, il vous a dit : sœur Moore, ça va très pour moi une dizaine de paroliers ?
- Il n'est pas apparu. Il m'a parlé.
- Ça change tout.
- C'était... merveilleux. Une soirée de tance ! J'étais là à près dans la Chapelle, et soudain le Seigneur s'est mis à me parler, me dire... comment le passage était merveilleux, et m'encourageant à développer son œuvre... Et j'ai pu pour cela la robe d'un jeune homme : vous savez, c'est merveilleux d'avoir ce genre de relations. Le fait que le Seigneur n'ait pas été un vieil homme barbu et paternel, qu'il parle avec moi en tant qu'ami... Vous savez en une conversation... enfin, un moment que je n'oublierai jamais.

- Et il vous a ordonné de...
- De trouver une arme et de tirer sur dix personnes au hasard pendant la messe de dimanche. Il m'a dit que c'était une manière de m'écarter les bras gain de l'autre. Il m'a dit que vous qui reconnaîtrez ainsi étaient choisis par sa propre main et que...
- Ah, une seconde... d'accord de vous interrompre, ma sœur... Oui, tu veux quelque chose, chéri... euh, je veux dire directeur Harwood ?
- On a chopé deux gamins du séminaire qui ont installé un système d'écoute dans le confessionnal de l'église St François... Je ne sais pas si ça pourrait avoir un rapport, mais...
- De voir... Et au fait, pas aussi installé un système de haut-parleurs et de microphones dans la chapelle, non ?
- Si, justement... Étonnant ?

1^{er} décembre 2002

- Bon, mais y peut pas entrer son truc, là ?
- Non, je te dis, Doug : c'est justement le gros problème, avec ces machines-là : c'est des masques en nanomatériau. Ça se colle sur ton épiderme, et une fois que c'est fini, faut un produit spécial pour le décoller sans l'arracher la peau.
- Ben je préférais qu'on lui mette la garnie, moi, à ce mec.
- Ouais une fille.
- Hein ?
- Je dis que je mets une fille.
- ...
- Ouais, ben avec un masque comme ça... Et c'est pas comme si c'était super finissant, non plus... On les reconnaît plus, donc... Qu'est-ce que t'as à te mettre comme ça Annie ?
- Héhéhé ! Oh putain ! Je t'aurais encore jamais vu plaquer un fond comme ça, Doug ! Attends, je vais chercher un appareil photo ! Héhéhé !

7 décembre 2002

- C'est une promesse que m'interroge ? Hé, les gars, mais j'ai un engagement de travail ou quoi ? Trop fort, j'aurais dû le descendre plus tôt, ce mec. Trop drôle, quoi !
- Tu avais vu ce mec de sang froid le dimanche Jason Mathew ?
- Ouais, j'ai vu le dimanche, comme tu dis, sœurrette.
- Ben on connaît le motif exact de ce meurtre ?
- Le détourné m'a cassé mes deux épaules couilles. Alors j'ai été obligé de le descendre.
- Tu peux peut-être être un peu plus précis ? C'était en rapport avec ta voiture, m'en-ou pas ? Il avait tenté de te la voler ?
- Ben, sœurrette, le détourné avait fait la pire connerie qu'on puisse faire : il avait réglé ma peine de prison avec son pistolet de pistolet de sœur.
- Et ce que tu étais sous l'empire de la drogue, Billy ?
- Non, m'dame. Non, m'dame sœurrette, j'étais tout ce qu'il y a de plus à jeun. Ce matin, je vous dir. Hé, c'était autre chose. J'étais défoncé... un peu grandiose, quoi... et cette sœur qui m'accusait, et qui me fait : hé, mec...
- Tu étais dans tout ça ? Tu es en possession de tes moyens au moment où tu as été tenu halle à bout portant sur Jason Mathew, deux ans, derrière les 115 East Lane ? C'est... c'est bien ça ?
- Oui, m'dame. C'est tout, m'dame ? Faut-il me dire combien pour la caution, et tout. Je te paie rien ça avec mon potard, m'dame sœurrette. Hé, pour ça comme ça ? Tu d'accord, c'est quoi ton nom ?
- Le détective Moonshine sort de la Bible.
- Ça va pas, Naomi ?

- Si, si, Ch... (il râle)...

- Tu veux d'assoir ? Tu trembles ? Mais qu'est-ce qu'il t'a raconté, ou non ?

10 novembre 2002

- Pacal, sept heures.

- On l'a vu, quand même.

- On l'a vu, Pacal. J'ai vu qu'elle cachait (jamais le mot)...

- Je pensais qu'elle est complètement schizo. D'ailleurs, qu'elle fait un détournement de personnalité.

- Ouais. Le genre femme d'affaires BCG qui se transforme en dealer de quart à la nuit tombée. Faire passer de la dope dans des statues de la vierge et des cadres photo du pape, fallait l'avoir, quand même...

- Il a quand même fallu sept heures pour lui faire avouer, non ça, tellement ténace, cette femme-là.

- Baise en affaires. Une diggiste ?

- Non, l'école d'artistes. Ça va, Sébà et toi ?

- Ça t'êche. C'est inspiré, en fait. Je veux dire : un mec comme moi et une femme comme elle...

- Des copes comme vous, tu veux dire ! Ça facile, ces idées, dans notre métier.

- Tu t'as l'air un ange gardien.

- « Un ange gardien pédi et cul-béni », tu veux dire !

- Bébé... Tu sais que t'as vraiment un talent d'imitateur ?

l'État du Simpson avec ça, ça !

- Ben, je suis sincère, tout... Je suis froché. Allez, à demain.

- On est déjà demain, Sébà.

- Ben à tout à l'heure, allez.

« Voilà, vous avez eu un aperçu de l'ensemble des interrogatoires. Comme vous avez pu le constater, plusieurs membres du COPS ont une attitude dégoûtante, et correspondent en permanence leurs dires dans le cadre des interrogatoires. Je pense que nous

sommes tous d'accord sur le fait qu'il faut exercer une surveillance encore accrue sur cette division, ainsi les relations en doivent pas nous faire oublier la consigne presque éternelle. À trop donner de pouvoir au COPS, nous risquons inévitablement de nous faire passer les autres unités. Je ne veux pas dire qu'un peu pour les policiers « nombreux » fait un peu la grasse queue ! L'intention que portons les médias aux cops... les médias, et les autorités. Certaines situations nous ont bien que les membres du COPS... pardon, mademoiselle ? Vous dit ?

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

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

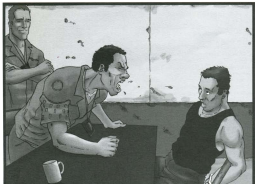
- Oui, monsieur. Jusqu'ici, seul le COPS a été soumis à une surveillance aussi pointue de la part de nos services. Il y a fait à partir que les autres services de police, s'ils étaient placés sous surveillance de la sorte, manqueraient des dépassements identiques, vous savez.

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

- ... votre place, je ne permets de continuer, et de vous donner la liste des candidats internes qui ont été priés contre des membres du COPS, ainsi que la liste des mesures de surveillance établies spécifiquement à l'encontre du COPS. Inévitablement...

- Mademoiselle Keller ? Vous ne vous attendez pas bien, mademoiselle ! Il me semble que votre micro a été coupé. Mais nous reviendrons sur votre intervention plus tard. Pour le moment, j'aimerais que nous nous positionions sur le dossier des différents membres du COPS que nous avons vu « sur le terrain » dans ces interrogatoires. Et nous verrons que la vérité, que n'est pas nous, bien s'en fait... »

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





LES DOSSIERS DU LAPD

WAGNER

Sur scène déchaîné

- Jeter et qui vous avez fait. Colles, avec seulement d'une nuit !
- Deux semaines lorsque de se pas pour attendre à faire le pied
de gar en arrière, les filles avant de ça !

- Merde, mais vous savez quoi ? Qu'il lui en faire parler avec des
fesses et des bombes ? Ce sont des choses, capitaine ! Pas des
enfants de chœur !

- Vous pouvez déposer.

- Esser une piscine de journal de monde. Obligé de recevoir un
peu deux autres canes jusqu'à l'oe pour annoncer que l'ère et à
cause de l'absence d'un tel qui l'a de pose, il se retrouve coincé
au contact, à faire des baby-sitting ? Comme s'il n'avait que ça à
faire de ses journées !

- Calte, les ball !

- Gémeaux !

- Et ben, l'as encore l'air de bonne femme, ce matin ? Continue
Ça avec un léger hochement de sourcil.

- Bonne en la ?

- Je suis qu'il se voit avec Dieu. D'ailleurs, et tu veux mes amis...

- Ben aujourd'hui, merci.

- Il tourne les talons, se vers la salle de repos. Aucune envie
d'être amable. Même s'il apprécie la délicate - en signe de sa
propension à se jeter sur les agents comme un chien sur son os.

- C'est ça.

- À son bureau. À sa place. Quelqu'un. Pas de visage - juste une
longue chevelure brisée qui pendille. Dopo casse Martin, dis-
tribuant à deux un magazine de... mais ?

- Le type ingère, c'est un SP ?

- Quelque chose, ça et là.

- L'entree relève la tête, le feu d'un œil haut, nuage, entropé.
Elle s'approche plus de dix-huit ans. Ses talons grincant, qui se sentent
craquer plus sans cesse sous ses pieds et déboulés. D'après
ce qu'il peut deviner de haut, de ses corps, celui-ci est arrivé,
bien que singulièrement assis.

- J'ai vu, maintenant elle se lève une main, l'agripé ses lé-

- Jeter ?

- Wagner était, article-elle se pas plus distraitement. Mais
l'ère et l'app'le l'a.

- Elle parle comme si chaque mot, chaque syllabe s'éprouvait.

- Et ensuite, tout compris, la position, ses cheveux, s'est
dit. Ce que informe affilé sur son visage, d'un la stupide dont il
est censé l'occuper pendant une semaine.

- Ça va être ?

- Qu'il s'y pas ?

- Calme, l'aurait votre calme.

- Il prend sa respiration, pose ses deux mains lentes à plat sur la
table. Se penche vers elle.

- Règle numéro six : on ne me pique pas mon bureau. Règle
numéro deux : on parle clairement et distraitement. Règle numéro
trois...

- Généralement, même d'une certaine manière. Parce qu'il est de
travaillé peut en partie qu'ils ont peut de ce qu'il se fait à cette
partir ?

- D'accord, m'avez.

- Doug.

- Il s'agit numéro six ?

- Ça se fait Ben, Ben Ben.

- L'entree, elle. Il a été obligé volontaire pour m'occuper de
toi. Mais n'imagine pas que ça m'embarasse - j'ai autre chose à
faire que m'occuper d'un gamin mal élevé-élevé durant une
semaine, m ?

- Ça va hochement de tête en réponse.

- T'as pas encore réglé le service, le s'agisse ?

- Ben... M's Wams s' 'agisse s' m'ère. Ben... Tak... Miss
Williams.

- T'es bon, l'aurait compté. Ben, Qu'est-ce que ça sera faire ?
Rassurant d'y penser.

- Tu m'as dit que t'as réglé de tout ?

- Oui ça.

- Et dire que son intérêt vient peut-être comme ça en jeu. Ben,
impossible. Des voir intelligents. M's. Williams.

- Wagner.



- C'est Malibu, redonne et dis-le comme une fois en dépit d'une vilaine ecchymose à la joue droite.

- Qu'est-ce qu'il t'est arrivé, Mimi ?

- Une intervention au pas possible au cours de notre patrouille - une tournée de police civile, de para-médical et de type pat-pat. Le routine, quoi...

- Alors n'oublie pas avec toi ?

- Si, c'est pour ça que je n'ai qu'un petit bleu. Alors, qu'est-ce qui te va pas ?

- Ben c'est cette boue insupportable d'activation qui a mal' touché, vendredi ! Et cause de ce con d'orage, je me retrouve coincé dans les bureaux avec une sale machine à café éteinte qu'une moule pète... Ben, seulement elle ne fume rien, mais en plus elle bouillit la moitié de ses seins et...

- Vagabond ?

- Au moins, c'est mal que tu t'es réveillée, ce matin...

- Elle est très gentille, quand on la consulte un peu. Bonsoir, mais... Il faut que, même les yeux vers elle, sentant une nouvelle éruption dans sa mâchoire.

- Tu la connais ? Me dis pas que c'est toi qui as eu cette tête de merde de ton pyjama qu'elle a attiré dans ses poches par la fureur !

- Pas vraiment, tout ça Malibu. Mais je pense que ce crap

pourrait lui faire le plus grand bien - pourvu qu'on lui laisse faire avec chose que de claquer.

- Tu le feras de ma parole, là ?

- Ben, regardons la Mante Attrice. Ça est une sculpture d'Orange County. Tu sais, le pays où les Mantes font figure de scaboteux !

- Ça va avec Mimi ?

- Tu déconnes ? Sois-le-oi.

- La putain avec ce truc sans se voir quand elle s'accroche que de son. Un accident évitable... Je ne peux pas trop savoir dans les détails. La prise n'aurait pas été prise, ça cette invention, alors qu'on se souvient de lui expliquer que Dieu était bon, ce genre de questions... Comme elle devenait normale, la l'ère nait avec tranquillité.

- Une genre ?

- La situation est là. Vagabond est disponible, peu être d'elle - d'est un miracle qu'elle ait survécu (même de lui se voir naitre) - et complètement insouciant. Qui sait ? Peut-être que connaître une semaine avec toi, ça fonctionnera... Demande-lui ? Il la réalise des années... Ben, l'air à s'ouvrir un peu ?

- Ça va dégoûter.

- Il y a des jeux, comme ça, et il se voit très con.

- Très con.

- C'est ridicule.

SAN FRANCISCO

Engagements du directeur : L'Colin, GREEN, IA.

J'ai été détaché depuis un an auprès du commandant Karpa Jagg, chef de la police de San Francisco. Je suis comé collaborer avec les locaux en tant que spécialiste de l'ARC (Arrière Organisation Crime) comme disent les caricatures.

Ben, le trouble m'a dit que mes organes internes étaient trop absorbés pour copier quoi que ce soit d'une intervention chirurgicale. Il parait que tout ça, c'est la cause de mon sale caractère d'Anglais.

Ben, faut pas que je compare avec le prochain nouvel arrivant.

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

1. Vue d'ensemble

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

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

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

Tous ces aspects ont un côté, bien sûr.

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

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

Les habitants du vieux Frisco ont peur pour l'aggravation des loyers et du coût de la vie globale, résultat de la migration des riches devenus. On politiquement un nom d'un San Francisco populaire. Globalement, ce qu'il en reste aujourd'hui, c'est ses clochards.

Les migrants ont absorbé les locaux, et vingt-cinq et même se sont mutuellement influencés. Trente ans plus tard, ça nous donne une faune relativement jeune, hispanique, multiculturelle, école, New Age et très sensible aux nouvelles tendances, si vous ne savez. Pour dire, le fils de base du SFPP a peu de chance de se trouver concerné par les affaires de gang de son. Il sera donc un membre du CRMS de South Central, travailler à Frisco, c'est comme se retrouver en terrain antipode.



tion des aéroports aux plans de pollution à San Francisco. Mais elles sont rares et ne sont pas le fait de l'activité de transit. Les efforts réglementaires qui s'abaissent plutôt sur la ville péninsulaire des industries de la Silicon Valley. Comme près de 40 % de la population active est fonctionnaire et travaille et vit en son cadre de vie isolée, on peut dire que les écarts sont très sensibles à ces problèmes.

Néanmoins, de quantes ans que les maires démocrates se succèdent, parquent leur majorité au conseil municipal avec quelques représentants démocrates. Et, l'indépendance n'a pas bouleversé les habitudes : la majorité DV compose avec une forte minorité de l'opposition.

Globalement, les profits et activités secondaires comme pollution sont curieuses, et le développement d'activités dites « vertes » représente substantiellement.

Je suis obligé de reconnaître l'efficacité des mesures : l'éco est une des villes les moins polluées de Californie. Sa loi ne s'est pas totalement en direction soumise et l'activité touristique en est croissance perpétuelle.

Le réseau de transports en commun, y compris le tramway et le BART (le métro qui relie la péninsule de Frisco à sarive orientale) fonctionne à 40 % à l'énergie solaire. Au-delà, dans le parc automobile individuel, encore largement existant, les moteurs à essence représentent à peine 5% du trafic. Mais comme ils restent, à l'heure actuelle, les plus puissants du marché, nous autres flics avons obtenu une exonération de taxe afin de pouvoir remplir notre mission de service publique. C'est avec pratique si vous êtes engagés dans une poursuite, car près de moteurs dit « propres » peuvent rivaliser avec nous : vous êtes sûr de les rattraper dans la prochaine semaine. La plupart du temps, les tenants ne veulent pas risquer d'être rattrapés par un bilan comble anti-pollution, ou sont trop naïves pour accepter de payer la taxe. Les axes fois où vous les contraindez en train de circuler en moteur à essence, il y a de grandes chances qu'ils s'apprêtent à faire un coup : même si c'est le flag aveuglé ?

Au moins dans les propos, la population n'est très attachée à l'idée d'un San Francisco universel, brossée de la contre culture des années 70. Il faut rappeler que le Flower Power est né ici dans les quartiers de Haight Ashbury et de North Beach. Des personnalités du mouvement, tel Jimi Hendrix, avaient leurs maisons dans le coin, largement couronnées et entourées par des hautes de lais. Aujourd'hui, ces sites ont été reconvertis en musées propices aux pèlerinages, et la population continue ses « marches » sous verre, en privilégiant en être la légèreté latérale. Dans le même sillon d'élite, les restaurateurs italiens de Telegraph Hill commencent à parler la langue de leurs ancêtres, afin de s'afficher dans la catégorie des restaurants ethniques et de faire payer le menu plus cher.

Mais si un seul traitement approuver la diversité des associations, il faut parler de la politique écologique municipale. Il y a



LES DOSSIERS DU LAPD

CHIFFRE NOUVEAU



À part ça, je préfère tout de suite vous mettre en garde : le SFPD est extrêmement tatillon sur les lofs. Si vous êtes pris en train de faire une clippe dans un espace public (y compris les rues) ou si vous faites régulièrement un jogging gras d'ivoire, une fois sur deux, vous êtes bon pour la dénonciation de voisinage : le citoyen qui vous a appelé appelle le SFPD et vous demande d'arrêter pendant l'arrivée des flics. Éviter votre plaque n'y changera rien : les collègues de l'école vous collent une amende de 150 \$ et vous ne savez personne pour la faire sauter.

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

Vous, de LA, ne pouvez difficilement comprendre le statut très particulier des cochards, lol.

Traditionnellement, ils ont toujours bénéficié d'une législation très stricte et très protectrice à leur égard. Actuellement, le public de la municipalité est trop peur de s'assembler aux affaires judiciaires de LA s'ils se mettent à supprimer les bancs publics, à fermer les parcs de la ville la nuit, et à faire la chasse aux chiens. Flics, c'est sûr qu'ils sont responsables, à eux seuls, de deux des crimes et délits commis dans le comté, mais je vous bien croire que tous ces scénarios de macabre, sont les desirs à insérer l'âme de la ville. Le SFPD a essayé depuis longtemps, à leur offrir des primes pour les clips, les papiers gras ou les déjections de leurs chiens. Ils forment une population à part, mais encadrée par les forces de l'ordre et souvent utilisée comme telle. Mais même pour des cochard, à Frisco, il faut être privilégié : le SFPD fait la chasse aux IDF étrangers avec beaucoup de zèle. Et en basant sur les lois relatives à l'immigration, on leur propose de quitter le comté au plus vite s'ils veulent éviter les sanctions administratives.

2. Frisco et ses alentours

Le comté de San Francisco épouse les reliefs de la presqu'île, 122 km, de privilèges et de sobites, bordé par l'océan à l'ouest, et la baie à l'est. Le climat méditerranéen est plus doux qu'à LA : il peut même faire un peu frais en été, mais au moins, vous ne vous retrouvez pas piété par cette saleté de poussière argente qui caractérise parfois.

Si on arrive en haut d'une des quarante-deux collines de la ville vous vous retrouvez en pleine brume, alors que cinq minutes plus tôt le vue était dégagée, respirer à plein poumons ! Ce n'est ni dû au fait du smog, mais la recroisement des vents océaniques froids et des courants d'air chaud du continent. Ce phénomène est particulièrement fréquent l'hiver, et c'est pourquoi les touristes étrangers ne comprennent pas pourquoi le district de Davidson Murray a été surnommé « couchers de soleil ».

2.1. Comté de Marin

Au nord, le site magique Golden Gate Bridge relie Frisco au comté de Marin, rural et isolé. Le parc national de Golden Gate recouvre l'étage de ce climat. Les résidences de luxe pour retraités y pullulent.

Un site est, si on le fait de San Francisco se transforme en baie Richardson, est une succession de résidences et de plages privées,

depuis Sausalito au sud, jusqu'à Alameda au nord. La moitié de ces propriétés appartenaient à Sonny, l'auteur à Don Scarpis, qui d'après un accord commercial de la mairie de Frisco, est un « honorable homme d'affaires », sans aucun lien avec la Cosa Nostra. On remporta toutefois le lapsus révolutionnaire. À croire que le chaos de relations publiques l'a fait expier.

Si vous avez besoin d'expérimenter dans une de ces résidences, n'essayez même pas de vous présenter devant les privés avec un mandat. Ils vont lourdement salver sous la procédure et vous les aurez dans les parcs en permanence. Non, le mieux c'est d'arriver en bateau et de jeter l'ancre au large d'une plage privée. Soyez jeune, beau et à poil, le mariage est une demande très constante. Vous pourrez vous fonder dans la fameuse plage privée assez facilement.

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

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

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

Mais l'indépendance a été un désastre pour la municipalité. En août 2026, le gouvernement a fermé le site militaire pour économie budgétaire et redéploiement des effectifs sur les frontières est.

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

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

2.3. La criminalité à Oakland

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

Une mauvaise langue, avec son statut caractéristique d'argente comme moi, vous dira volontiers que derrière les sociétés-fran, la Oakland Dock appartient à la triade Wo Hop Tin de Hong-Kong, une organisation à l'ancienne qui utilise encore les seuls coffres de votre corps pour vous tancer, comme au 19^e siècle.

Pour brasser les pièces, la triade a ouvert une multitude de petites exceptions dans la zone portuaire, de l'accès à la société d'impôt en passant par les compagnies de transport maritime. Un port site que cette triade est la seule entreprise qui gère de l'emploi à Oakland, mais il vaut mieux être Chinois et corrompu.

Enfin les deux complexes coopératives, le Little Hong-Kong de Oakland comprend globalement à la zone portuaire, un accès immense au parc immobilier défilé et saignée. Vous

y traversent toutes les frontières régionales possibles. La cause est très simple : hormis les trafics de clandestins et de drogues que la We Way exerce pour ses propres comptes, la majeure partie de son activité est le convoyage des marchandises des autres. Vous pouvez débiter à peu près n'importe quel dans le port, et ça ne vous coûtera qu'un pourcentage modeste en nature sur votre cargaison. Le crois ouestien ne peut me tromper en avançant que le volume du trafic entre eux se situe au-delà de celui de la zone portuaire de LA. Les autres trafics, les Mexicains, les Russes et les Colombiens méritent certains que possible leur recours à cet intermédiaire afin de ne pas trop investir sur leurs enclaves en Californie.

Les services d'immigration sont très compliqués dans ce secteur. Les douanes et les Feds sont sur les dents : le trafic maritime qui passe par la « Gold Way », de l'Alaska jusqu'à Oakland, est particulièrement intense et les papiers sont, là encore, il n'est pas impossible que les crébats de la baie de San Francisco soient livrés à la White China.

Pour le reste de la municipalité, l'écosystème est plus complexe : à 2017. Avec l'explosion du chômage et de la pauvreté, les bandes traditionnelles aux mains de Piracchio, des Drs, des Bloods et du Piercetti T3, ont vu leur zone d'influence multipliée par dix, autant en terme d'activités que de nouvelles recrues.

2.4. Silicon Valley

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

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

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

Sur le campus de Santa Clara, les complexes résidentiels et leur activité industrielle s'étendent de San José au Sud à Palo Alto au Nord, dans la zone où les deux rives méridionales de la baie de San Francisco se rejoignent.

La Silicon Valley se prolonge vers le nord-ouest et vers Fresno, dans la zone urbaine du Centre de San Mateo, le long de la baie. Ici, rien ne coûte peu à peu ses couleurs successives et on se demande si le cauchemar qu'on vient de vivre était bien réel.

Après l'indépendance, la Silicon Valley avait pu être le même que l'Oakland. Mais San Jose, cette puissance de longue date dans la vallée, a réussi à multiplier les partenariats internationaux avec les entreprises et les universités, ce qui a permis de préserver ici l'activité économique.

Les complexes High-Tech de plus de cent grands groupes fleurissent le long de la 101, se mêlent aux résidences formées de bâtiments pour multinationales. Il paraît qu'à l'heure, les jardins artificiels, les clubs « sans alcool » et les halo-ride personnalisés sont devenus tellement familiers l'environnement urbain de la Californie des années 1990.

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

NEWS

Les candidats à l'élection présidentielle ont été réévalués dans la dernière ligne droite. Les débats télévisés du mercredi dernier se sont achevés à l'avantage d'un « They » gagnant à complot dans le (Gordon de Roberto de Summer (C), Hinzon Redondo (D) et Hinzon Chermers (E). En effet, la première candidate avec elle-même sur la sympathie qu'elle inspire aux Californiens, le second est à la hauteur de sa réputation de « père de la poste » et le troisième est, évidemment, charismatique et télévisuel. Cela dit, les sondages demandent toujours gagnants les représentants des deux formations opposées, à savoir Hinzon Redondo (D) et Kevin Sullivan (E). Dans ce contexte, de Summer et Chermers ne font figure que d'opinionnaires, quoique d'opinionnaires douces.

Il n'y a rien n'est joué, il reste encore un trimestre avant le scrutin dans les quatre États de la Californie. Ce n'est qu'au cours du mois de novembre que le futur Président de la République sera connu. D'ici là, seul le TO est à même de vous tenir informé de l'évolution de la campagne. Posez-lui des questions !

Par ailleurs, il ne faut pas oublier l'importance du poste de gouverneur. Ici aussi, des débats ont eu lieu, notamment Julian Hinzon et Robert Hinzon. En effet, le premier apparaît comme le fils spirituel de Bill Clinton, et le second comme le symbole de Californie entrepreneur.

3. Downtown

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

3.1. Civic Center

Sur Civic Plaza, les majestueuses Minaretts du City Hall (architecte classique, néanmoins construit en 1913) dominent Independence Square, ses fontaines, ses colonnes, ses terrasses et ses fontaines de défilés.

Le quartier est peuplé de nombreux clubs commerciaux, de boutiques chic et d'hôtels de luxe.

Le soir venu, les jardins de Tinseltown se mêlent aux sources. Mais les activités culturelles et sportives sont beaucoup plus concentrées ici que dans le Downtown de LA : restaurants, hôtels, opéas, clubs, les San Francisco et viennent en masse et Civic Center se transforme pas en défilé urbain haussé d'ombres colorées des 24 heures.

Madame la maire, Elizabeth Brown (62 ans, 1955) s'affiche dans le quartier après ses journées au City Hall. Elle se balade à pied avec une escorte sélecte, une façon d'affirmer sa courbe les courbes de population de la ville semble être en bonne intelligence.



LES DOSSIERS DU LAPD

COURTESY LAPD



LES MÉTIERS DE RECONSTRUCTION EN GRILLE

Il s'agit d'un quartier d'habitat collectif (de plus haute et de 250 m de hauteur)

répondre en onze districts et trente quartiers. Les premiers colons ne connaissaient que l'architecture en grille mode in East Coast et font plaques strictement au passage. Mais qui nous donne le résultat actuel : des notes publiques plus perdues qu'en haute montagne et des carreleurs destinés des angles impossibles. Niveau transports en commun, si les cobble-stone finissent par vous cailler la gorge, vous pouvez essayer le BART, même qu'on dit la ville ainsi que les municipalités de la rue orientale, en traversant la baie par souterrain.

3.2. South of Market, SoMa

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

Les projets immobiliers initiés par le clan Scampi ont entraîné le stand-up ainsi que l'implantation de bars et clubs sevrant les habitants de la mode.

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

Le côté d'art de SoMa Buena Vista a été entièrement rénové et, actuelle il présente les arts locaux des nouvelles technologies, symbolisant ainsi parfaitement le style de quartier.

Senary et la municipalité ont accueilli un léger différend à propos d'un ex-ingénieur maison qui expose des boîtes à situation biochimique, un livret déposé récemment par le corps.

3.3. Little Osaka, Japantown

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

Une telle situation de fait est à l'origine du projet New Renaissance, symbole du business de luxe, intérieur et spécialisé. Il s'agit d'un quartier piéton labyrinthique, conçu à la verticale.

Les accès piétonniers se trouvent sur Geary Blvd, jouxtant le côté ouest de la ville ainsi que les municipalités de la rue orientale, en traversant la baie par souterrain.

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

Malheureusement, personne ne sera étonné d'apprendre que New Renaissance abrite des représentants du clan yakuza Kiyū (Iwan (voir Affranchis, p. 47.) veillant à la propriété de Japantown (blanchiment d'argent, racket, prostitution et jeu clandestin).

Mais la position des appartements locaux est trouble, car ils accueillent et assurent la logistique telle à de nombreux séjours forcés venant du Japon et spécialisés dans l'assassinat et l'espionnage industriel. De fait, le piège de Little Osaka, relativement maître en composition de la We Hop Hong Kongaise ou du clan Scampi, assure sa neutralité, en laissant ses services de recrutement, aussi bien aux autres organisations qu'aux multinationales ou aux partielles.

3.4. Tenderloin Community

Quatre cents mètres au nord-ouest de Civic Plaza. Au 19^e siècle, les films qui parvenaient dans le secteur étaient mieux situés que leurs collègues en raison de la dangerosité du coin. Ce fait, ils étaient les seuls à pouvoir s'acheter des biens meubles de valeur, d'où le nom Tenderloin (fillet de bœuf).

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

En 2020, le clan Kiyū (Iwan) manque cruellement de localité en estimant que le temps de l'expansion était venu pour Japantown. Concentrant ses efforts sur Tenderloin, le clan se lança dans un projet bien trop ambitieux : Tokyo City. Essais commerciaux japonais et situations urbaines se multipliaient en l'espace de quelques mois.

Lorsqu'une guerre de gang entre Diavolo et Crispi éclata, les San Franciscois eurent l'air de se composer de la criminalité impavide du quartier. Pourtant, les rôles avaient été scrupuleusement distribués depuis vingt ans : la We Hop réglait sur les jardins, la famille Anodot Bezzenka, sur les prostituées et les pickpockets affiliés dans Civic Center. C'était gang, il y avait bien quelques affiliés afro-américains spécialisés du vol à l'étalage, mais ils se sentaient étonnés à la première effusion de sang. Comment expliquer alors la succession de drive-by shooting ayant provoqué la mort de quatre-vingt-deux citoyens en quarante mois ?

La trêve abandonna simplement la vente de rue, d'un côté à des Gipsy de Palo Alto, de l'autre à des membres du Diavolo d'Oakland. Le temps qu'ils s'installent et définissent leur zone d'influence territoriales respectives, le prix de l'immobilier s'était effondré, et les moins-values des japonais sur leurs acquisitions récentes assignaient des sentis dans Geary. Kiyū (Iwan) est la capacité de comprendre qu'il s'agissait d'un premier avertissement, et que dans un deuxième temps, la We Hop envisageait ses soldats cesser le business à Little Osaka.

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



la main à l'amé dans le besoin, et les Italiens louent les enseignes japonaises en l'honneur de deux commerçants américains et italiens.

Depuis, plus personne n'introduit un seul dollar dans le secteur, et le quartier est dans un état de délabrement avancé. Le Wo Hop fournit la came aux gangs, qui eux-mêmes confient la vente au détail aux familles de leurs secteurs. Les Mizzenka gèrent la prostitution, en utilisant les hôtels de passe-tout pas les Cousins et Ben Scampy décrit publiquement la gangster criminelle qui dirige le quartier, avec la municipalité de son entière collaboration, et d'annoncer elle se sentait de taille à lancer un projet de rénovation adapté.

Les habitants de Tendreito sont un mélange de communautés différentes, en particulier dans le secteur au sein même activement à leur propre déclinant mental et physique dans les délais les plus brefs possibles. Si les gangs et les organisations criminelles sont particulièrement discrets, les familles savent qu'il n'est pas trop facile à toucher aux clients venant d'ailleurs des quatre coins de la ville dans les plaques de Tendreito.

Accidentellement le quartier n'a rien à voir à certains coins de South Central, mais ici au moins, je peux me payer le luxe de m'allumer mes dernières cigarettes sur la rue publique sans déranger le sergent d'une patrouille de SFPD fâcheusement sortie de Tendreito.

4. Central Business District (CBD)

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

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

4.1. Financial District (FD)

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

Cette pyramide (plus de 300 mètres de haut, 48 étages, 3000 m² au sol, km² au sommet) sur Columbus Avenue, allie FD et North Beach.

Le building appartient toujours à Transamerica (sans assurance-vie et pension), filiale californienne de Argos II, société de l'Océan.

Je me permets de penser que la pyramide abrite des agents infiltrés de la CIA comme de la CIA. Mais si vous n'avez jamais



**TOP 3 DES GROUPES
FINANCIERS DE PD**
Mellie Farga
Citigroup
JP Morgan
Bank of America
California Bank Corp

Chiffre noir dans l'ouest

re affiler ni aux uns ni aux autres, sans miroir pour vous, continuez comme ça.

Globalement, l'Orgueil de Tisco attire quelques milliers d'habitants de marins quasi centenas les similes rapports que la Wo Hop et les Szampi entièrement avec les barons de la finance.

Les derniers se sont réunis de grandes compositions, très pro et très consciencieuses, et il est vraiment question pour les organisations criminelles, de jouer le rapport de force et l'insécurité. Qui sont les plus gros maîtres de l'Océan, des banquiers ou de la pègre, je me le demande.

En janvier, FD propose une fête dénuée de cela blanche et de clochards noirs. Ces derniers sont surveillés de près par les policiers qui n'hésitent pas à intervenir sur la voie publique. Le tout est arbitré par le SFPD et l'ambiance générale serait presque délicate s'il n'y avait pas tant de caméras de surveillance et de personnes d'intervention au mieux sans.

Pour contre, dès 21 heures, le quartier est complètement dénué. Il a la réputation d'être dangereux la nuit, à cause des familles de Tendreito qui vendent leurs rues dans le secteur.

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

4.2. Chinatown

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

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

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

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

P'un côté, les représentants du quartier entièrement d'excellents rapports avec le SFPD et la municipalité, de l'autre de blanchisseurs les capitaines de la Wo Hop. Mais derrière les plus hauts responsables californiens de la cidade, qui s'affichent en public dans le secteur, très peu de membres actifs de l'organisation et sont présents : voilà bien longtemps que les trafics d'opium ont été éliminés aux quatre coins de l'Océan ou dérivés à l'extrême-orient.



LES DOSSIERS DU LAPD

LES DOSSIERS DU LAPD

Le dernier vestige existant est un musée de l'explorateur Marco Polo qui reconstitue le décor d'une fantasia narrative du début du 20^e siècle.

Quant au taux de criminalité, il est plus bas ici qu'à Nob Hill, et même par quelques Aggabris touristes ignorants que le quartier est propédeutique par la table et la police.

4.3. Broadway Avenue

Au nord de Chinatown

Ses racines, « Barbary Coast », lui vient du milieu du 19^e siècle où pirates et aventuriers venaient ici chercher le défilé de la baie.

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

En suivant le passé des pirates et des personnes des boîtes, on comprend, à quel point les habitants des Scaump, des Nezebo et de la Vie Hip sont ici inévitablement mêlés.

4.4. Embarcadere

Deux cents mètres à l'est de TD

« Barcinait trois fois, après les séismes de 1905, 2008 et 2015, Embarcadere est un haut lieu de pèlerinage touristique. On y vient pour admirer les barreaux de plaisance, mais aussi les canots à énergie solaire du port international.

L'aquarium Underwater World, par un jeu de tunnels souterrains, permet d'admirer l'exotisme diversifié de la faune sous-marine de la baie.

Mis à disposition de spectacle, ce sont les lieux de mer qui viennent au premier plan sur le quai 39 avant de migrer vers Raja California.

Embarcadere, c'est aussi l'endroit où les petits excrotes et pig-pickers de Californie du Nord viennent se faire la main sur les quaiants avant de tomber dans le giron des Nezebo.

5. North Beach

Quatre kilomètres au nord nord-est de Civic Center

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

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

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

5.1. Fisherman's Wharf

C'est le port de pêche de Frisco, inventé par les italiens à la fin du 19^e siècle, tandis que les Chinois subsistent de plein fouet l'émigration et l'assimilation.

Une femme Marina et Embarcadere, Fisherman a été bâti sur l'ancien d'eau. Mais à la différence des deux premiers, il est devenu inopérant. En effet, depuis avoir été en deux siècles exploré de près par la table les habitants étrangers, le sol est

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

Facilement à cette catastrophe, il faut savoir que les premiers unités de pêche type, les entreprises familiales italiennes et chinoises, ont beaucoup souffert à partir de 2010.

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

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

La nouvelle génération de pêcheurs est composée d'expatriés de l'Asie, très sensibles aux thèmes néo-écologiques et cherchant une alternative à la vie de bureau.

Beaucoup ont perdu le peu qu'ils possédaient avec le séisme de 2015. Comme ils n'avaient pas pu retourner à leur ancienne vie ou à migrer vers Raja Alta, ils furent privés d'une capacité d'adaptation impressionnante. S'imposent des basses-maisons de Fisherman's Wharf du 19^e siècle, ils bâlièrent des lieux artificiels avec tous les matériaux de récupération disponibles après la catastrophe.

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

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

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

5.2. Telegraph Hill et Russian Hill

Le premier est resté le quartier de la communauté italienne et des néobasques. Depuis 2010, la tendance architecturale mille style vicieux et époque coloniale espagnole, venant de marines artificielle avec le passé du lieu.



DU BISTROT PASTEURS SECTION DE PRISCO

• Priscilla

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

• Golden Gate Park (Prisco Ouest)

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

• China Beach (Prisco Ouest)

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

• Lands End (Prisco Ouest)

C'est le nom donné aux historiens qui dominent l'océan. Les clubs abritent des plages isolées, très appréciées par les San Franciscans. Les plages sont organisées en comité de vigilance, du mois d'avril au mois de septembre, et très peu de délinquants osent s'y aventurer.

• Mission Hill

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

On trouve aussi peu de clubs criminels mais le site du SFPP y est mouvementé. Opère en uniforme mais un porteur de message très recherché.

• Twin Peaks et Sutter Bluffs

Ces collines, les plus hautes de Prisco, abritent un mélange hétéroclite de toutes les communautés de la

ville. Fortement résidentiel, ces quartiers proposent actuellement les loyers les plus abordables (après déjà élevé après l'indemnité).

Le terminal du BIST est implanté sous Twin Peaks.

• Cracking Amazon Stadium

Situé à Redline sud-est du comé, sur la route menant à Berkeley, c'est le plus grand stade de la ville. Il abrite de très nombreuses manifestations culturelles et sportives. Le quartier environnant est peuplé de quelques clubs de masculinisme et de bars libéraux (type d'un côté, gays et lesbiens de l'autre). Les heurts sont fréquents et les escalades canales régulières.

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

DU DORTOIR DE LA VILLE

• Prison

Le siège de 2018, frappant l'ancienne prison, a obligé la municipalité à suspendre les visites touristiques. Les pécheurs de New York ont été des orbites de mer à s'y installer. Ça va-t-il, ou il du temps, ont formé une communauté structurée et répétée participant activement à la contrebande avec Little Hong Kong.

• Yerba Buena

En un dessous du Bay Bridge, à mi-chemin entre San Francisco et le site oriental.

Une station de BIST a été intégrée à Yerba Buena et elle révisé de pontons souterrains, incluant les automobilistes à côté et à laisser leur voiture en dehors de la ville.

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

• St Quentin

Pendancier au nord de San Francisco.

En bas du quartier, d'Oakland les occasions de fêtes de nuit, les marchés aux poissons et les locaux de Lucien Fish, jusqu'à Embarcadero au sud-est et Marina au nord-ouest.

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

Moment, c'est le haut lieu de scène New Age de la ville : bars à thème axés, clubs de gym aérobic et dancefloors Frez Show. On trouve ici les looks les plus divers et les créateurs les plus créatifs de Californie. La police débarrasse de tous les comés volés par la piste d'atterrissage de route VTOL, donc la flote de circulation est contrôlée. Le quartier est un concentré d'élites des couches sociales supérieures, mais aussi le marché des meilleurs canons de la ville.

C'est libre New Age s'étend de plus en plus à Redline Hill.

5.3. Nord Hill

Deux kilomètres, au nord nord-est de Civic plaza

C'est le quartier des palais et des jardins suspendus. À moins de la hauteur avec l'ISS, sous d'un vent pas grand-chose, car il est très entouré sur lui-même et rempli de moines et moines de notes politiques. Avec, les escaliers piétons ont quasiment tous été volés aux propriétaires résidents et la sécurité est gérée par un groupe de pirates, le BRS (Blue Hill Security) dont les agents portent un uniforme semblant à s'y méprendre à celui du SFPP.

Les entrées du quartier s'ouvrent à moitié dans les garages mais où ils ne manquent pourtant de rien. Cependant, ces dernières années, les gangs de « sub » se sont installés dans le secteur, commencent les actes les plus répugnants



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

Les deux plus gros gangs, Jackson Street Gang et California posse, dirigés par le type Crisp, de manière plus ou moins consciente, sont en admiration les gangs White Angels. Ils sont structurés et se disputent le trafic de drogue à coups de Colt Terminator.

5.4. Marina

Au nord, quais et littoraux sont aux mains de groupes d'investisseurs privés, depuis Fisherman jusqu'au Golden Gate Bridge. Le secteur est sans doute le coin le plus High-Tech de Frisco et sert souvent de terrain d'expérimentation pour les nouveaux gadgets nans et biotechnologiques.

Marina, ce sont les fêtes privées sous les voiles sur les yachts à quai, les patrouilles privées dans les canyons artificiels, les compétitions de golf internationales, les palais d'affaires, les restaurants de luxe et les clubs à célébrités très select. En dehors des voies de circulation, la plupart des espaces sont d'accès limité et étroitement surveillés par les policiers. Mais ici, les agences de sécurité se livrent à une concurrence sauvage entre elles, et qui laisse un certain champ libre au SERS : chaque agence veut s'assurer de la collaboration de la police et montre pour blanche dès lors qu'en agit un badge, à moins que l'intimité de la clientèle ne soit en jeu. Marina marque la nouvelle maîtrise des corporations sur le marché de l'immobilier local, au détriment des organisations civiques et filiales.

6. Pour la route

J'ai mis un an de servir à éplucher les informations complètes ici. J'ai rencontré quelques cadavres salomon amochés au début d'une case, repêché un ou deux ribaux de « clandestins » et participé aux démantèlements de trafics de seconde main. Pour ma dernière année de service, je dois dire que pour une fois dans ma carrière de flic, je n'ai assez fait des obituaires. Déjà, même, ça n'est rien, et il y a tant à faire. C'est d'ailleurs ce que j'ai tué à la face de malade le matin avant qu'elle me fasse serrer de la police : les gens ici pensent qu'ils sont plus intelligents parce qu'ils ont les poumons plus propres. Ils descendent les collines matérialisés en câble-cable avec vos plongeurs sur la tête, et s'imaginent qu'un bon footing dans le Golden Gate Park va nettoyer la somme de toutes les hypocrisies qu'ils ont accumulées dans leurs pas.

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

Orange County

En apparence, le comté est resté un symbole du mode de vie à la californienne : grandes maisons bordées de palmiers, villas avec piscine à flanc de colline, employés latinos parqués dans des bleus grisés et jeunesse insouciance semblant vivre un culte au soleil dans ses foyers domestiques privés.

Avant l'indépendance, Orange comptait trente-cinq municipalités, et était réparti pour ses spots de surf et ses attractions touristiques à contre-montre de Downey LA.

Mais Orange s'est aussi le maquis des comités, séduites privées pour populations opulentes ou elles-mêmes et peu dévouées de changements.

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

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

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

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

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

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

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

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



BIENS DE FOU

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

Septembre 2026 : le maire d'Orange, Donald Blake, augmente la pression fiscale sur les entreprises à « pro-californiennes », Disney et beaucoup d'autres démolisseurs, isolant derrière elles l'économie locale en friche.

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

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

Un appât ou le goût des profits californiens, largement suivi par la population, est tombé, toujours en vigueur depuis, la phénoménale accoutance à l'abandon du comté par les entreprises californiennes.

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

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

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

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

Suivant à l'histoire elle-même, elle est toujours en procès devant la Cour suprême [Comté d'Orange contre République de Californie].

Novembre 2028 : manifestation nombreuse dans tout Orange, pour fêter la réélection du président Bloodgood à Washington.

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

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

La majorité des pro-Union étaient plutôt, au départ, des conservateurs relativement modérés, susceptibles de former quelques critiques vis-à-vis de Washington, avant l'indépendance. Mais se trouvant en état de bataille derrière les élus locaux et les libéraux les soutenant, ils se sont peu à peu radicalisés, adhésant sans réserve à la mentalité post-traité et au machisme caricatural véhiculé par leurs nouveaux représentants.

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

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

C'est un fait indéniable : un prisonnier carcéral est un petit-être saoul ; un collègue adulte, un membre de gang potentiel ; un habitant de LA, un individu instable.

Sur les réglementations locales, par contre, la population est divisée et une partie d'elle subit la postérité de l'union.

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

Cela vaut aussi pour la plupart des libéraux. La vente de matériel photographique à quinquante dollars le bonnet et la vente d'alcool est strictement réglementée.

Une plainte dans une « zone indienne » gâche un aller pour le bureau du shérif dans le meilleur des cas, dans le pire un gang bang avec ses alibis dans un parking désert.

Quant aux kids, ils ont hérité à bien se tenir dès l'âge de 6 ans, s'ils ne veulent pas être poursuivis pour agressions secondaires par le « robot du parc ».

Cette « philosophie » s'inscrit par le biais des pratiques judiciaires et administratives, des règlements traditionnels des propriétés privées, et des règlements publics des qu'une municipalité en détient le pouvoir. Mais bien évidemment, dès qu'un élu est tenté de prendre une mesure qui viole la loi californienne, administration fédérale et agences fédérales tombent dessus dans des délais très brefs.

Pour ne citer qu'elle, l'ATRA (Anti-discrimination Agency) dans le bureau local est implanté à Santa Ana, est très active sur le comté. Elle joue souvent le support de force contre les autorités locales et ses membres sont les brèves émissaires venant de tous les districts afro-californiens.

Sur ce terrain, ce sont donc les groupes de pression permettant le relais par une politique musclée et en nombre.

Ainsi il existe, sur tout le comté, un seul hôpital qui accepte de pratiquer l'avortement, et les lieux attachant leur culture par





sont le rôle de campagnes de diffamation incessantes et d'attaques physiques.

Les citoyens, c'est qu'une partie de la population est complètement aveugle, adoptant un profil bas et possédant de ses loyers individuels dans l'incertitude de sa propriété privée.

Prévenant par les films privés d'Orange sur la séparation, chez les Anglicans, d'être les plus « châtés » de toute la Californie, et que les jeunes générations mariées à merveille un divorce consensuel et pacifique, tout en étant comés jusqu'au yeux.

1.1. L'ambiance Big Brother

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

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

Les principes en ce que les espaces publics (autoroutes, parcs, ballades, aéroports, esplanades, plages...) sont accablés à tous les citoyens californiens, mais ceux-ci doivent payer un droit d'accès, utile à la maintenance des infrastructures. À partir de là, on propose aux citoyens du comté de leur simplifier la vie, en obtenant, tous les lieux publics d'un accès OWL. Comme un abonnement à des tarifs préférentiels (100\$ à l'année), chaque citoyen du comté peut se faire implémenter une pure sub-derrière (ou même de l'épau, pour ne pas faire trop attention) qui permet aux détecteurs d'identifier les abonnés et de leur ouvrir les accès automatisés.

Les de la construction de l'abandonner, de nombreux juristes ont demandé qui permettent ainsi de connaître un certain nombre de détails sur le citoyen (Nom / date de naissance / lieu de résidence / couleur de peau / immatriculation de véhicule principal / statut familial) dès qu'il emprunte un accès.

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

Mais le temps passe et plus les bornes de contrôle d'accès et les bornes d'accès publiques sont équipées du système OWL. Sans la pose d'identification, la transaction est bloquée, il faudra faire un long détour pour trouver une station à essence qui accepte le règlement sans OWL ou l'accès sans abonnement à la place.

Comme Fountain Valley, l'exception à cette règle est l'Intercity OS, sur laquelle tout est fait pour que les citoyens entières en comté passent, en s'arrivant le moins possible.

Au-delà de l'OWL, l'installation d'accès automatisés qui obligent à déjouer théoriquement ce cas de crise pour pouvoir accéder permet de vérifier le planning de nombreux citoyens.

Les données du client disposent d'accès à la base de données OWL, qu'il utilisent largement.

À terme, la majorité des systèmes de vidéosurveillance actuels ont accès public pour ceux qui en ont besoin et accès à l'OWL. Un véritable système de Big Brother (BSD de Bureau du Sheriff), et au-delà, prometteur pour les hackers professionnels.

Prévenant du marché de l'OWL est un certain de filiales de l'OWL, porteur de tout le Sheriff, pour ses connexions avec le gouvernement de l'État.



1.2. Taxes et coût de la vie

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

Construcivement, les municipalités ne concèdent plus leurs attributions au secteur privé mais vendent des marchés. Les citoyens paient de leur poche les recettes sans voir de hautes proportions des taxes.

Les budgets publics de la santé, de la culture et de l'éducation, ont tendu et ne subissent qu'à travers de la part payée par l'administration fédérale.

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

2. Groupes de pression

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

Dans le même ordre d'idées, le seul candidat acceptable pour les présidentielles est Brent Spiner, des RI, mais il est néanmoins perçu comme un traître en raison de ses positions modérées et de sa recherche de compromis.

2.1. Les Républicains

Ce sont les plus médiatisés dans les actes, et les plus nombreux en adhérents. Ils suivent à la lettre le programme du parti républicain de l'Union et le mettent en pratique dès qu'ils en ont la possibilité, par le biais des 65 % des élus locaux d'Orange, qui leur doivent leur mandat. Ceux-ci ont, pour la plupart, refusé de rejoindre les RI à l'indépendance mais nourrissent des accointances avec la partie californienne et notamment Angus J. Richards, député d'Orange.

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

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

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

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

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

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

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

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

Maitte Farrow a coupé l'herbe sous le pied d'Angus (e) Richards, en arrivant à lui les voter du comité. Il n'en reste pas moins que les deux hommes représentent de nombreuses consciences.

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

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

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

Fais oligarchiques qu'unionistes, les membres du lobby officient sur le comité sans succès depuis aussi cette seconde



Environnement

Loin du soleil, loin de la pollution des grands villes, venez découvrir l'écotourisme Dream, un petit coin d'Idem au bord du Pacifique.

Enfin dans un cadre exceptionnel et à quelques miles seulement d'Orange, Ecotour Dream vous propose d'aller découvrir et profiter de merveilleux paysages de nature et d'harmonie d'une façon toute en profitant du confort du tourisme d'écotourisme.

Plongez à volée plongez, VTT, glissades-découverte dans notre réserve où s'éloignent, en tranquillité, plus d'une cinquantaine d'espèces et de nos coccolles et colonies insouciantes ornées par une équipe d'écotouristes.

l'habitez plus ! Réservez dès aujourd'hui une session à Ecotour Dream !

cause, en raison des nombreux petits succès obtenus localement, en luttant aux côtés des autres mouvements (pour l'abolition de l'évènement, marginalisation des ministres locaux, etc.). Ainsi, il n'est pas rare de voir Normalifornia et la Coalition évangélique faire front ensemble sur le terrain.

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





2.6. Les Orangistes (cl. 4 Juillet, p. 57)

Le regroupement d'associations de quartier pour la séparation géographique et physique des ethnies, est l'inspiration d'une situation de fait existant à Orange de longue date.

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

C'est un réseau de voisinage géant, largement inspiré par les théories raciales, mais il est les membres, à part quelques des gardes patrouilles le dimanche et protester contre les travaux de maintenance sur l'Intercity 65, jamais se réunissent pour aller soutenir le bureau d'LA.

Les adhérents vivent cela comme un passe-temps vital, mais ils sont en fait manipulés par le FBI qui cherche à séparer les noirs Orangistes, et par les milices ethniques qui leur tiennent tête sur LA.

3. Milices, criminalité et forces de police locales

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

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

Naturellement, dans ce contexte, il y a en soi un paradoxe, ramenant tout le terrain par le côté des forces de police - derrière tout crime ou délit se cache un fils ou un Latino. Les preuves se mangent (jamais à qui sait les fabricates).

Enfin, le «substitut du juré» citoyen souvent de l'accusé qu'il juge coupable. En effet, quand un noir dans quel fantôme d'association baptisent les habitants du comté, peu d'accusés consentent à leur classe de plaider non coupable devant le Grand Jury. Mais naturellement, dans les deux cas, l'appareil répressif s'efforce à maximiser la peine applicable.

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

La différenciation locale est évidente, les quelques gangs du comté se concentrent dans des caves, volent des voitures et vendent un peu de cocaïne. Sans véritable envergure, ils paient pourtant très cher leur appartenance au monde du crime, les adjoints du shérif étant répartis très à l'est.

C'est pourquoi, malgré la faible présence des gangs locaux, Orange County se transforme régulièrement en Far West, le samedi soir : un hourde trois mille minutes succèdent, le garage est prêt pour plusieurs années de prison ferme dans le meilleur des cas ; dans le pire, il mène au cours de l'immersion des forces de police. Il opte donc pour la réponse armée et c'est parti pour le show télévisé américain en boucle par les chaînes de télévision.

En fait, le taux de criminalité est en hausse depuis cinq ans, vols, cambriolages, braquages, crimes rituels. Il est le fait de citoyens, étrangers au comté qui perçoivent Orange comme une source intarissable de biens et de valeurs.

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

En effet, la collaboration entre les autorités du comté et celles de LA est très faible depuis l'indépendance et la haute rétrograde tension. Il arrive même parfois que les noirs brisent les arrêts des fonctionnaires de Orange County aux échecs locaux, de peur que les locaux écartent un indice, dans leur manie de la procédure judiciaire expéditive.

3.1. Bureau du shérif et polices urbaines

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

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

Le chef de la police de Santa Ana, Rodney Talley, un BI de conviction, est le seul à tenir tête à Brumble. Cherchant des soutiens extérieurs, le SAPD est l'unique autorité de police d'Orange à collaborer spontanément avec le LAPD et les fédéraux.

Pour de dix mille adjoints, l'organisation du bureau du shérif (OCSD-Orange County Sheriff Department) est calquée sur celle du LAPD. Aux six mille adjoints de base (patrouilles, missions d'ordre public, circulation, police des tribunaux, etc.) s'ajoutent trois mille adjoints attachés à des départements spécialisés (jeux, stup, meurtre, crime organisé, etc.)

Deux mille adjoints, rattachés à l'OCR (Orange County Ranger), un département aux attributions atypiques, puisqu'il concentre entre ses mains les missions de l'ASD (Air Support Division), la police des parcs et forêts et les prérogatives du SWAT.

Les unités de l'OCR se déplacent exclusivement en VTC. Ongrépointe dans le ciel d'Orange, cette unité joue utile au gain et à l'intégrité des frontières administratives du comté.

3.2. Les « milices »

Entre autres produits du Not In My Back Yard, il est de bon ton de s'organiser en comités de défense du quartier et de faire la chasse aux prédateurs connus les plus dangereux, celle l'adversaire habitant une villa à son boy-friend dans sa voiture. Les courageux membres du comté la ramènent à un moment, après lui avoir tenu un sermon à mi-chemin entre la théologie et l'amour du Christ pour ses erreurs et la menace de représailles physiques.

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

Rais de plus, ils combent rapidement sur des gaz qui leur expliquent toutes les écoles de ce sale divinement et qui apparemment soit au EKK, soit aux fils de Sam, soit aux soldats du Christ (cf. *Empire Américain*, pp. 88 à 94).

Barre sur le non racisme

Qu'une femme elles déteste les autres, et elles se livrent à une concurrence terrible qui peut se traduire par des confrontations physiques sur le terrain (quand pas combats de diffusion de quartier inopiné). Dans le même temps, une féminité pourrait aussi bien les rendre compositionnelles, bien que sa convenance pourrait pas possible (intervention de la garde nationale, contrôle de la rue par un gang latino ou afro important, etc.).

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

La loge d'Orange des soldats du Christ est moins influente (inspiration catholique au pays des protestants), mais cherche aussi tout à se constituer (avec succès) un corps d'élite recruté chez les nombreux professionnels des linges du comat (priores, chaises de prière, flo).

3.3. Rapport entre les pilotes, les privées et l'OCSD

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

Sur le terrain, le régime leur propose à coups d'armes automatiques, le cas échéant. Autant dire le répéter, aucune collaboration entre eux n'est envisageable sans les « cas de force majeure » prévus.

Parmi les agences de petite envergure, certaines parviennent à croquer leur neutralité (les services occasionnels d'intermédiaires) mais la plupart sont appelées à disparaître si elles ne s'allient pas, strictes de multiples pressions et de menaces variées d'elles.

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

Quant à l'OCSD, si certains parmi ses effectifs sont des membres des fils de Sam ou du EKK, il est généralement en apposition très forte avec ces factions. Là encore, les travailleurs ne sont pas sans être les uns et les autres. Sur le terrain, il n'y a pas de collaboration, ni de communication, chaque être à l'intérieur de ce qu'il considère être sa « juridiction » et ne tolère pas les incursions des autres. Bien, lorsque des crises pourrissent un cambrioleur lors de leur zone de surveillance, les agents du shérif prennent individuellement les premières et le second pour cible.

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

proèdent à l'arrestation d'un homicide présumé, les choses risquent de déglisser.

Radiocollément, sans que paradoxe d'une société autonome limite la sphère des libertés individuelles serventent donc à inviter les droits privés des citoyens, mise à les défendre, sans se priver, face à « l'extérieur » des autorités publiques.

Le shérif Ibrahim n'est pas idéologiquement opposé aux EKK et aux fils de Sam ; simplement, il n'est pas disposé à partager ses pouvoirs avec eux, et bénéficie d'un très large soutien électoral, offert par les familles unionistes et séparatistes.

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

De toute manière, les tentatives d'infiltration ne sont arrivées à un tel point que même si le taux de criminalité baisse durablement, d'autres continueront à se sentir « menacés », et la machine à faire s'accroître.

4. Zones de peuplement

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

4.1. North Orange

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

À l'image de son architecture disparate (des villes issues des bangaloises ou préfabriqués), il existe une hétérogénéité sociale importante, d'un quartier à l'autre.

Logo de l'indépendance, la masse d'unionistes californiens veulent chercher refuge dans cette zone à dix fois plus importante que les pentades de la sidérale, le futur.

Dans le même temps, comme le nombre d'occupants de l'Indon s'implantant a été plus faible que celui d'employeurs pilant le ramp, le taux de chômage a considérablement augmenté.

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

Ce phénomène a favorisé l'apparition de Caliberas (Black Tech), les nouveaux patrons d'Orange, mais sans le mobiliser.

Le format une masse de votes potentiels pour les démocrates, les milices et les gangs néo-nazis.



LES DOSSIERS DU LAPD

LES DOSSIERS DU LAPD



Si Joseph Morra

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

Parallèlement, son personnel et son directeur, étant attachés aux valeurs de la Californie indépendante, se sont battus pour conserver un planning familial et fonction qui accepte de pratiquer les avortements.

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

Ence son manque de personnel et de moyens, ses hôpitaux qui combent en ruine et ses commandes anti-avortement qui assègent le site, Si Joseph est une véritable Cour des miracles.

Autour Ocean Grove

À la base un simple bowling racheté par la Coca Nostra, avec tous les tenants avoisinants, au début des années 20, le site est devenu le complexe de loisirs n°1 du comté après que Disney ait quit le camp. La partie pour d'attractions bien polé entre les jeunes familles WASP tandis que les deux clubs de tit, les trois bowlings, le casino, la salle de concert et les dix bars (avec associations exceptionnelles de vendre de l'alcool après 21h) situés sous les tentes sous parasoliers locales ainsi que des gangs de bikers et de skinheads. Tous se côtoient sans se mélanger. Vers-Mane l'abandon.

Autour Ocean

Attraction n°1 du comté en fréquentation annuelle, le site se situe en deux parties : l'Edison Field accueille l'équipe de football locale, tandis que de l'autre côté de la freeway, l'Innovational Pond abrite l'équipe de hockey.

Autour Ocean

Le siège de cette secte, la Crystal Cathedral, architecteure ligurienne et danoise, se situe au sud d'Anaheim, dans la municipalité de Garden Grove. Ses sites végétaux aux défilés high-tech sont notables. Fait moins connu, par leur dimension, elles ont été par raison le genre actuel Anthony Shuler, qui cherche désespérément un repaire.

Autour Ocean

Implanté à Santa Ana, le bureau des Médias est un bunker qui a été la cible d'une dizaine d'attaques terroristes depuis 2006. Aucun membre de l'agence n'est démolit à Orange.

4.2. La cité

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

À présent, le pôle de l'industrie énergétique californienne implanté autour de Long Beach (comté de LA) a rendu la banlieue camébrine. Les galeries d'art et les yachts ont migré à Santa Monica, San Diego ou en Floride (selon les opinions idéologiques) et même sur même saison plages et hôtels sans à venir dévies.

Après le soleil, les longues journées, sablonneries et l'architecteure « typique » des municipalités côtières qui, le week-end, attirent les habitants du comté et même de sa voisine.

Les bars, le long de Pacific Road, conservent le caractère festif que partent ailleurs. À Orange, les piscines ont réussi à attirer, et les adeptes du surf s'équipent de combinaisons anti-pollution complètes. Comme quoi le « Real Way of Life » à la peau dure.

Autour Ocean

Ces années libérales de luxe et ses huit kilomètres de plages ont été rachetés et transformés en bols de nuit par une ex-écocritique afro-américaine, la riche et influente Martha Finley. Le lieu est presque aussi célèbre que la Crystal Cathedral mais n'est pas fréquenté par le même public.

Pour les habitants du comté, c'est un symbole de vice et de la décadence et Martha, ex-pro-californienne convaincue, en rajoute souvent qu'elle peut dans la prostitution.

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

Autour Ocean

Stable et typique destination de vacances, son centre-ville est un curieux mélange de commerces de surface et de librairies néo-classiques ayant pignon sur rue. Les réunions des théologiens d'extrême droite y sont fréquentes.

Autour Ocean

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

L'OCSE fait des dévotions particulièrement violentes pour chasser les clandestins et les juifs qui squattent chroniquement les lieux. Enragement, le bureau a toujours sa grande des subventions du porc' de ne pas faire charger la baie américaine, sans doute parce que les grands blancs y font, comme les des mouilles, fréquemment scale.

Autour Ocean

Ville de la minorité catholique latine, ses habitants vivent dans une extrême pauvreté, abandonnés par les pouvoirs publics. Subissant les brimades des agents du shérif, les caennades des milliers de tout poil et les incursions de gangs extérieurs, ils se servent les coudees avec pour seuls protecteurs Dieu et la EME.

4.3. South Orange

Le district 5 est son seule municipalité (pour un total de cinq cent mille habitants) et le sanctuaire des résidences privées high-tech, des clubs de sociétés, des centres commerciaux et des musées néo-class.

La population, riche, est particulièrement afro-phobe entre autres ceux qui ne vivent pas dans le district et les plus pauvres des habitants s'adonnent à des passe-temps nocturnes dans les bars qui laissent rougir ces « dépeints » d'Argentines.

Le consortium SAGE concentre entre ses mains tous les contrats de gardiennage et de protection du district. Ses agents œuvrent à ce qu'aucune mafia extérieure ne puisse attraper un subordonné du porc' en train de s'échapper avec des collégiennes de 14 ans et, pour de ses quatre mille employés locaux, l'agence n'hésite pas, s'il le faut, à entrer en combinaison physique avec les services du shérif et les rangers.



4.4. L'Est rural

Au-delà des municipalités de Villa Park et de Turley, les campagnes et les riches racailles font chouer brutalement la densité de population, essentiellement composée de parasitaires dangereux.

En peinant encore vers l'est, on arrive le Cleveland National Park. De nombreuses parcsites préviennent les visiteurs d'Orange que le parc n'est pas sous la juridiction de l'OCR mais du NPS (National Park Service) et que les citoyens y entrent à leurs risques et périls. Pour cause, à peine six kilomètres plus loin, le lac de Taccos Lac, encore dans les limites administratives d'Orange, abrite un terrible virus apprécié des médecins de San Diego County.

À la base, le statut flouable n'avait aucun intérêt à envoyer ses turbos pour les jonctions, mais il a été déboulé par sa clientèle électorale, déléguée de transformer Taccos Lac en un lieu de rencontres inter-évangélistes.

L'OCR joue la provocation vis-à-vis du NPS, en se permettant de vexer quelques infatigables, et entre les deux services le ton monte, la situation allant vers un dévoiement qui pourrait s'inscrire sanglant. Tout ça pour une paire de seins nus.

Peau et Tarn

La nouvelle prison de carmel est un camp de travail pour les gens en zone campagne, lots des médias et des milieux sociaux de l'homme.

Le personnel pénitentiaire n'empêche ni les familles ni les avocats de venir au sein des quartiers de détenus s'ils peuvent voter les détenus. Mais ceux-ci sont livrés à eux-mêmes et à leurs seuls penchants. La seule obligation est d'envoyer un permis quota de prisonniers, chaque jour, dans les années de confinement sans sous bonne garde. Sinon, le salaire quotidien de nourriture n'est pas livré et l'eau coupée.

Beau factieux se partage le pouvoir et la prison, l'OWA d'un côté, la IML de l'autre. Malgré leur haine réciproque, certains des médias collaborent avec l'autre pour inventer son business avec l'écriture.



Rural Country

1. Welcome in Monterey

Quelques de la ville, des ambonnellages, du bruit et de la violence ? Les du bureau, du boomer, de la hémorragie ? Alors, pour vous rassurer, lots de steros et des taxis, quel de mieux qu'une halte en bord de mer !

Médatement classé à une heure de volaire de San Francisco sur les franges de l'Océan Pacifique, la ville de Monterey sera traversée de vous accablée pour des vacances, au le temps d'un week-end. Ses vols réguliers en provenance de Los Angeles, Reno, Sacramento ou Las Vegas vous promettent de quitter facilement votre paisible cité. En moins d'une heure de vol, vous voilà scindés aux bords de l'Océan Pacifique sur l'un des sites les plus admirables de toute la côte Ouest.

Station balnéaire très prisée tout au long de l'année, Monterey possède certaines des plus belles plages de la région. Que vous soyez amateur de plongée, de longues steros au soleil allongé sur le sable fin ou de balades romantiques en bord de mer, vous trouverez ici votre bonheur.

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

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

Établie depuis 1776 autour d'une mission franciscaine, capitale de la Californie espagnole (Alta California) de 1775 à 1846, votre belle cité peut s'orgueillir de son passé. Une promenade dans les rues de la vieille ville vous permettra de découvrir les vestiges de l'histoire. Vous pourrez y admirer les façades de Presidio, la façade de la Casaca Noire et surtout notre magnifique église, premier du genre à voir le jour en Californie au milieu du XIX^e siècle. Amateurs d'art ? N'hésitez pas à vous rendre au musée Stanton et au musée des Arts de la péninsule de Monterey qui regroupe de chefs d'œuvres, modernes ou plus anciens.

La tombée de la nuit vous guidera sans doute jusqu'à Star Motel, fameux club qui a vu passer tous les maîtres de Hollywood, ou vers le théâtre dont les créations comprennent celles de LA et de San Francisco. Prenez ensuite le temps de déjeûner nos merveilleuses spécialités de caudines accompagnées des plus grands vins californiens.

Les amoureux de la ville ne manquent pas non plus de charme. Marchez donc quelques heures à travers le chaparral, le maquis californien, et vous enfilerez bien vite brume et pollution. Si vous en avez le temps, posez-vous jusqu'à Carmel et, qui sait, vous y croirez peut-être Mike Tyson ou le couple Garçonnet... Cette petite bouquie qui n'a rien perdu de son charme colonial est en passe de devenir le nouveau lieu à la mode chez la jet set.

Pour donc vos séjours quelques jours au fameux hôtel Sebastian Vozzino, baptisé du nom de l'explorateur espagnol qui découvrit le site en 1602 : vous ne le regretterez pas ! Si vous désirez découvrir sur la baie et vous promener dans un environnement (prenez à rêverez plusieurs mois à l'avance).

Dépliant touristique offert par le municipalité de Monterey.





Montenap



2. EDEN et l'Imperial Valley

Je rêve avec cette chose à priori que le domaine vous est ouvert de façon tout à fait exceptionnelle. D'ordinaire, le site est fermé à tout venant et il faut des accreditations pour accéder à la majeure partie d'EDEN. Cette visite vous a été accordée parce que Mr Escobedo respecte éminemment le travail de votre journal et qu'il a jugé bon d'éclairer nos lecteurs sur le fonctionnement de la propriété. Bien, vous ne pourrez malheureusement pas annoncer Mr Escobedo, son travail ne lui permettant pas de vous accorder une entrevue. Il a néanmoins tenu à vous laisser un message hole ependant à certaines de vos questions préalables à cette visite.

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

Vous pouvez maintenant la voir des agrumes pour traverser une partie des terres défrichées à la suite du séisme la production

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

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

Tout ce que vous voyez est un véritable du secteur de surveillance et de protection. Vous accédez beaucoup d'importance à la sécurité dans le domaine. Chacun de nos agents est soigneusement formé et tous sont équipés de matériel dernier cri. Pour plaisance, les agents de sécurité ont réajusté leur service le COE, en référence aux anciennes activités de responsable qui à long terme furent comme officier au sein de la police californienne. COE pour Caline, Order et Production, les trois mots d'ordre du domaine. Le respect absolu de ces trois concepts forme notre mission.

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

Sous nous dirigeons maintenant vers la propriété de Mr Corbin. La villa familiale a été bâtie au cœur du domaine. Les logements des caïtes et le siège social de la société ont été construits en arc de cercle autour de la villa, selon les plans d'un familier florentin conçu au XIX^e siècle. Ce schéma architectural introduit un véritable esprit de corps dans toutes les scènes de l'entreprise. À EDER, chacun connaît son collègue et sait qu'il travaille pour la réussite de la société toute entière.

Interview de Benoît Rey, responsable de la communication de EDER, par un journaliste du Stock Market.

3. Les vignobles californiens

Tu pars à dix, le bled est plein tranquille, par ici. Le Papa joué à Santa Rita, on trouve quasiment que des domaines viticoles. Des CVA comme ils disent chez les gars-papier, Californian Viticultural Assoc. Parce que c'est vraiment coolifié, faut pas croire. Y a des bonnets, des labels et tout ça. Moi, tant ce que je vois, c'est des étiquettes pour de vrai, signées par des petits maçons, un vrai paysage de carte postale. En outre des propriétés énormes dans la vallée, des hectares et des hectares de raisins. La plupart d'entre elles appartiennent aux mêmes familles depuis au moins deux siècles. C'est plein de français, de florentin et d'italiens qui se sont installés là quand la Californie appartenait encore aux Mexicains. Enfin, quand je regarde les mecs qui timent dans les vignes, je me dis que la Californie n'est pas complètement séparée du Mexique. C'est qu'ils se engagent, du personnel ! Soit-disant, les clients n'aiment pas que la récolte se fasse avec des machines, alors ils font tout faire à la main. En septembre, c'est des milliers de travailleurs saisonniers qui débarquent dans la région, plus qu'une invasion de canailles.

Les domaines, je ne les connais pas vraiment. Je suis pas arrivé souvent dans ces grands domaines. Les producteurs de la région préfèrent faire appel à des agences de sécurité privées, à voir que leurs équipes sont trop gênées pour être surveillées par de simples policiers. N'empêche, ils ont bien été contents qu'on soit là quand un petit malin s'est amusé à empoisonner au hasard des bouteilles des plus grands crus de la région. Ça faisait mauvais genre, un après qui s'évaporait en brulant sur Sauvignon dans son palais trois étoiles ! On a fini par pincer le coupable, un militaire écologiste qui voulait dénoncer l'utilisation de produits chimiques dans la production de vin de luxe. Il aura bien mérité son injection colé-là. Et crois-moi, c'était pas du champagne qu'ils lui ont mis dans les veines !

Pour nous souvenir, les producteurs de la région nous ont envoyé des caisses de leurs meilleurs crus. Tu prends si en fait c'est Cabernet, Chardonnay ou Pinotard, pour moi, c'est du pareil au même. Je ne doute pas que pour les bugges de San Francisco, ça ait son importance, mais selon moi, de la viticole, ça reste de la viticole. N'empêche, les vins de la vallée ou de Sonoma, ça peut rapporter gros. J'ai vu des bouteilles qui dépassaient les 100 \$. À croire qu'il me que ça à la tête de leur argent, les gens de la haute. Heures à ce tarif là, moi je dis que c'est du gléhic. Réussite, j'ai

revendu les miennes à des gogos de Sacramento, et pour un max de poppers, mazette.

Mais quand je vois tout le bled que ça brosse, ça m'étonne pas qu'il y ait toutes ces canailles sur les bords entre la mafia et les producteurs de vin. Ça doit bien rapporter mieux que le trafic de drogue, et en plus c'est légal. J'ai entendu dire que ce trafic de stupéfiants s'achève basés à Tlaxco qui couvrent toute la production dans la région. Faut même qu'il existe une classe spéciale, où le sang du paillard est mélangé au vin. Tous ces vin veulent rentrer dans la famille = doivent boire un verre en rigue de loquard. Tous des tarés, ces italiens...

Enfin, moi, tant qu'ils restent pas de problèmes, je m'en fous. Je continuerai à faire mes pastouilles, bien tranquille.

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

4. Soleil de minuit

le 13 août 2002

Mes hydravions à moitié gaspés à Escobar, trois jours que j'attends à Anchoage que le temps vaille bien se calmer. Ils ont en plein été et je me retrouve bloqué par une tempête de neige ! Tout à l'air calme, maintenant. Une neige épaisse recouvre tout comme une gangue. Les taxis blancs, les quelques maisons se sont transformés en étranges silhouettes blanches. Je peine à distinguer les formes sous la glace. Dieu qu'il y a quatre jours à peine je me pollaxais par 40° à l'ombro sur une plage de Venise...

Deux hommes, embouteillés dans d'épais manteaux, m'attendent sur le quai. Je manque de m'affaler sur la glace en sortant de l'air et l'un de mes guides me contacte en riant. Il s'appelle Will Hudson et occupe la fonction de shérif dans ce bled paillard. Le second homme, visiblement d'origine américaine, m'est présenté sous le patronyme de Chris Kampant. Il travaille au National Park Service et c'est l'un de ses collègues qui a été accusé. Tous deux me conduisent le lendemain pais me guides à travers les belles montagnes de Escobar jusqu'à mon étage.

La ville ne ressemble à rien. Quelques dizaines de maisons, mélange de bois et de bois, se pressent aux abords de la jerte. Sous la neige, tous les bâtiments se recroissent. Je parviens à distinguer une espèce de rambarde et une immense usine de poissons. À première vue, le coin ne doit pas abriter plus de trois mille habitants. Mes guides m'emmenent jusqu'à commémoration. En s'exécutant, le shérif m'explique qu'il a questionné une certaine ex-chambre à mes insinuations, le seul bled de la région étant complet. Je lui fais signe que ça n'a aucune importance, en pensant que des malades préfèrent passer leurs vacances dans ce coin glacial plutôt qu'à New York.

L'installé rapidement mes affaires, constatant que les couches locales sont tout aussi inconfortables que celles de LA. Au moins, je ne mourrai pas de froid, mon bled m'ayant laissé au moins quatre couvertures et un chauffage au fond. Je demande rapidement à voir le corps. Il se pose dans la morgue, à quelques mètres de la cellule qui me sert de chambre. Un cadavre, juste recouvert d'un drap blanc, est bondé sur un socle. On peut voir une plaie qui baigne au niveau de son omoplate gauche. Je m'approche pour l'examiner. Pas besoin



LES DOSSIERS DU LAPD

100% REAL NEWS



d'une analyse bien possible pour voir qu'il s'agit d'une blessure provoquée par un fil de chair, ce que me fait que confirmer le support du médecin devenu légiste pour l'occasion. Le genre d'arme que tout le monde peut posséder dans le coin...

Nous faisons l'apparition au restaurant que j'avais repéré un peu plus tôt dans l'après midi pour interroger Hudson et Olen Rampart. Ils ne m'apprennent pas grand-chose de plus que ce que je savais déjà grâce au dossier. Le corps de l'agent Denton a été retrouvé il y a environ une semaine. À cause du froid et du gel, il est impossible de dater sa mort avec précision mais son dernier rapport avant d'être effondré la veille. Pas de trace aux alentours, aucun indice visible. Je sens que cette affaire va être passionnante...

■ 14 août 2012

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

Le vent s'est à peine calmé quand vers huit heures, le chef vient me voir de lit. L'eau brûlante de la douche et un café noir me réchauffent un minimum. Hudson m'explique qu'avec la tempête, on ne pourra pas utiliser l'hélicoptère comme prévu plus. Il rendra sur les lieux du crime. Il a par contre décidé d'une bonne place qui accepte de nous convoier. Quelques trente miles derrière nous se trouve de la Boeing Land Bridge National Preserve et il nous faut donc appeler au plus tôt.

Sur le pont, nous retrouvons Olen Rampart qui, vu ma tête, n'a pas pu me demander si j'ai passé une bonne nuit. Nous ne parlons pas à jeun les amants, sans Hudson qui sexe sur place. Répétés par un moteur puissant, nous avançons rapidement. En orientation, les ardoises se font rares et notre navire n'a pas vraiment besoin d'utiliser son étron rebalistique. Nous passons la journée dans la cabine de pilotage, peu désireux de faire la croisière sur le pont avec le vent qui se déchaîne. Il nous faut à peine cinq heures pour rallier la cité. Nous accostons sur un quai métallique auquel sont amarrés trois multiples bateaux de pêche. Devant nous se dresse un entrecôté qui semble inexpugnable, et dans son ombre, l'office local du WPS.

Nous débarquons sur place avant de repartir en moto-voiture. Nous traversons pendant près de deux heures des paysages magnifiques. Ici, ça ça et ça ça se mêlent, lande rose et forêt de conifères, zones deux nouvelles sous la neige. Si ça va, on est moins étonné par le trafic que sur le highway aux heures de pointe des bureaux...

On finit par s'arrêter dans un coin désert. Je commence par croire à une blague, mais Olen Rampart m'amène au pied d'un pin. C'est là que son collègue a été abattu, m'explique-t-il. Évidemment, il n'y a rien à voir sauf du blanc. Je commence finalement à chercher le moindre indice. S'il y avait un indice véritable que l'annonce d'une piste, elle a depuis longtemps disparu sous la neige. De nouveaux arbres commencent à pousser à l'ombre. Alors que je m'interroge sur les conditions de notre arrest, je vois mon guide qui se met à regarder une épave de cette pauvre hélicoptère. Je l'aide à lever l'objet et nous nous y intéressons quand que la compagnie locale découvre...

L'air est étonnamment chaud. Régi dans trois mètres carrés, j'examine la discussion avec mon compagnon. J'apprends qu'il est en fait d'origine locale et que son vrai nom est Anapaqog Nagotog, sans qu'il m'explique l'origine de son surnom bizarre. Immortelles dans nos sacs de couchage spatial grande taille, nous bavardons de choses et d'autres : entre de l'Alaska dans la République de Galicie, des élections qui approchent et auquel il va participer... Avant qu'il ne s'endorme, je l'interroge aussi sur la présence humaine dans les environs. En dehors du passage de quelques trappeurs et bisonniers, il m'indique que le seul regroupement des humains est une exploitation typique, à quelques kilomètres.

Nous nous y rendons demain.

■ 15 Août 2012

Toujours pas réveillé à dormir. La lumière brûlante, les bruits du vent et de la tempête, tout ça a fait que je n'ai pas réussi à fermer l'œil de la nuit. En plus, je suis sûr d'avoir entendu des bruits bizarres autour de la tente : j'aurais dû demander à Anapaqog s'il y a des loups dans la région...

Mais que mon compagnon me parle paisiblement, je me suis mis à méditer sur la validité de cette enquête. Un cadavre perdu au milieu de tout, qu'on retrouve après plus d'une semaine, une arme du crime en vente libre dans les supermarchés, aucun suspect à des kilomètres à la ronde, cette affaire s'annonce décidément très mal. Faut-il pas se porter volontaire pour une mission en arctique.

Olen Rampart finit par s'éveiller, très en forme. Il s'active aussitôt, prépare le café, dégage la sortie de la tente, pendant que je tente de secouer mes muscles anesthésiés. En moins d'un quart d'heure, mon guide est prêt. Je le rejoins aussi vite que je le peux, l'homme plus musclé que jamais. Debout, tout est blanc, immaculé, si calme qu'on prime à imaginer que quelques heures auparavant c'était la tempête. En trois minutes à peine, on range le campement et nous voilà reparti sur nos moto-voitures.

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

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

Olen Rampart et moi-même restons dans la boutique. Un arbre dans un bureau au confort sommaire. Un homme habillé d'une pelote, un anémone, est en train de finir ses déjeunés. Vraiment, mon guide et lui se connaissent car ils s'investissent dans une langue que je ne reconnais pas, sans doute de l'inuit. La discussion a l'air tendue et à plusieurs reprises, l'homme me jette un regard inamical. Je finis par m'impressionner dans leur conversation en tentant vainement de parler du GPS. Je n'aime pas brandir ce machin là comme un passe-droit mais ça fait toujours



son petit effet, l'essai d'interroger l'homme qui menaçait de se faire d'impressionner. Il s'agit d'un des géants de l'entreprise. Je l'entends sur la mer de l'après du NPS, mais très vite, il m'interrompt. Il affirme ne pas être concerné par cette histoire, ajoutant que son exploitation est trop éloignée du lieu de mesure pour que ça l'intéresse. Finisse un peu, sans résultat. Il nous dit qu'il veut à notre disposition une liste des employés travaillant sur le site et précise qu'il peut obtenir leur emploi du temps des semaines passées. Je le remercie, avec. Oïen Kampanz demande au géant à disposer de sa ligne téléphonique afin que nous constatons un hélicoptère, ce à quoi l'homme consent sans difficulté. L'appareil sera là dans une heure, je profite du délai pour réaliser près des quais et questionner les bûcherons présents. Je ne réalise que des étapes évanouies : ces hommes sont froids et inhospitaliers comme la terre qu'ils travaillent.

Une fois dans l'hélicoptère, je reste silencieux, muet dans mes pensées. En-ou le froid ou le manque de sommeil ? Je me sens comme emprunté, sans aucune combativité. Sans toute autre circonstance, je me sentais échauffé à observer cette région. Ici, tout me semble perdu d'avance.

■ 16 Août 2012

Je me sentais échauffé moi-même si j'avais réussi à dormir. Comme d'habitude, je me suis tourné et retourné sur ma couchette, comme agrippé par la lumière posant devant du soleil de minuit. Il me tarde de quitter cet endroit, je veux dormir. Je veux que disparaissent cette espèce de léchage qui s'est emparé de moi depuis que j'ai atterri à Anchorage.

La veille au soir, de retour à Escobedo, je me suis longuement entretenu avec Atagajag. Il m'a expliqué les difficultés de son métier. Plus de 90 % du territoire de l'Alaska appartient à l'État, la plupart de ses terres étant des parcs ou des réserves nationales. En raison des richesses naturelles dans cette région – bois et pétrole principalement – les agents du NPS appréhendent l'État se retrouvant souvent en conflit avec les promoteurs et les entrepreneurs. Il m'a même affirmé avoir vu une fois des manoirs d'un homme appartenant véritablement à la mafia russe ! Ces conflits d'intérêt font des territoires d'Alaska des suspects tout trouvés, mais Atagajag a admis comme moi que leur culpabilité sera dure à prouver. J'ai fini par envoyer un rapport un rien désabusé à nos supérieurs.

Je repris leur aéroport dans le matin. L'affaire est classée sans suite, je tente dès demain. Pour passer ce qui me reste de temps à Escobedo, Oïen Kampanz me propose de faire un peu de tourisme. J'ai eu plus que mon compte d'excursions sous la neige mais j'accepte par amitié. Il m'embarque toujours plus au nord, dans un village où je peine une centaine d'âmes et où se trouve le bonnet est un étrange mélange d'archaïsme et de modernité, comme l'autre obéissant les paroles. Atagajag me présente sa famille. J'ai bien du mal à m'y retrouver parmi tous les gens que je rencontre. La polémique semble de mise dans la tribu et il m'est difficile de savoir qui sont fils, cousins ou maris.

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

NEWS

Les actions Frets risquent

Frets qui la conquête maritime, se poursuit dans l'indifférence, une débauche de consortium Frets a jeté le doute sur la la débauche et nombre de consortiums se sont désolidarisés leurs accords, entraînant une chute importante de leur valeur. En effet, à la fin de l'année, l'annonce d'ouverture, le porte-parole du consortium, a depuis sa prise en relevant la présence parmi les consortiums du consortium Consortium de Frets (CFF) ainsi que de plusieurs agents de sécurité employés par Frets. Cette nouvelle est d'autant plus inquiétante qu'elle est communiquée près de cinq jours après le lancement du consortium. Rappelons que l'entreprise a quitté la ligne le 14 juin dernier avec à son bord une cinquantaine de passagers et du matériel, qui rejoindront la colonie menée par le colonel Boone au mois de février prochain.

Certes, fin 2011, des représentants de Frets Industries avaient efflué des entreprises auprès de plusieurs services judiciaires dans le but de former une unité chargée de la sécurité sur Frets. Mais on était loin d'imaginer que sa création serait aussi rapide. Plus, de nombreux investisseurs se sont interrogés sur les raisons qui ont conduit Frets Industries à envoyer des policiers à bord sur Frets et à dévoiler leur présence à bord.

Ce n'est qu'en fin de journée, après que l'action Frets avait perdu de 75 de sa valeur, que Chénier a expliqué que les manifestations des tensions entre les aéroports et les agents à bord à l'origine de l'événement de bord sur Frets qui le choix de la formation de Frets est presque enjoint, le conseil d'administration de Frets a en effet pris une décision les devant pour empêcher d'éventuels conflits dans la colonie Frets.

Enfin, Frets Industries, qui a de nombreux clients hier et devant rapidement venir à bord de l'information est décevant. Par ailleurs, la décision de Chénier, qui peut être considérée comme une mesure, semble être une sorte d'opération d'urgence qui a permis à Frets Industries de devenir le principal actionnaire du consortium en détachant environ 10% du capital.

(L'Économiste) (11/02/2012)



LES DOSSIERS DU LAPD

à l'anglais. J'entends parler de Nenavik, un territoire que le Canada a accordé à leur peuple. Je comprends que beaucoup de ces gens sont des artistes et qu'ils rêvent d'autonomie. Je crois deviner que l'entrée de l'Alaska dans la République de Calédonie leur paraît le bon moment pour revendiquer leurs droits. L'alcool ou la fatigue aidant, je me retrouve dans une douce torpeur d'où me parviennent comme dans les chants et les conversations, le coin que je suis m'entraînant en entendant le mot Nunavutag, plusieurs des innombrables beaux...



5. Sur la frontière

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

Qu'est-ce que tu dis ? Que j'imaginais et que je pourrais perdre mon mal en perdant ? Mais tu t'imagines pas ce qu'est la vie ici, tu peux pas comprendre le calvaire que je subis ! Ces gens vivent encore à l'âge de pierre. T'aurais eu la tête de ma lepreuse quand j'ai débarqué avec mes fringues à la mode, je me demande si je n'aurais pas préféré ! Il fallait vraiment être un sadique pour m'envoyer en poste ici. Merde, ça fait six mois que je suis à Trelka, ça commence à être long comme punition !

« Oué ? Je pourrais profiter du paysage, aller faire du trekking dans les montagnes ? Tu es fier de ma parole ou quoi ? D'ailleurs j'arrive pas à me faire suite un couac sans l'aide de mes sœurs dominicaines, alors une excursion au Mont Shasta ou dans la chaîne des Cascades, très peu pour moi. De toute manière c'est interdit de randonnée, ces trucs là, des serpents et d'autres merdes dans le genre... Et puis avec le bol que j'ai, je risquerais de tomber sur une bande de barouzes déprimés, saouls par l'alcool et la consanguinité. Non, le trip Delaware, très peu pour moi.

Merde, je t'entends plus, même les communications sur portable passent mal dans ce bidon. Tu disais ? Qu'un mois j'ai pas à l'air de me faire descendre dans un défilé de shooting au lieu d'un séminaire de coupe ? Merde, là, tout le monde se balade avec un fusil de chasse à canon scié à l'arrière du bol, alors qu'on n'a pas eu un ours s'approcher de la ville depuis au moins un siècle. Je te gère de croire qu'il vaut mieux pas tomber sur un de ces montagnards lorsqu'il a un coup dans le nez. Et puis, je me demande si je ne préférerais plutôt bonne vieille partie des gars, ça me changerait des chiens déçus. La criminalité, ça brise au moins un peu d'animation dans la ville parce que, en dehors du Festival de la pêche à la traîne on s'occupe et on a de la pêche au saumon en mai, c'est plus intéressant. La seule fois où on a eu un peu

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

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

Conversation téléphonique d'Anton Trudkov, correspondant local du LA Post à Peelo, dans le comté de Shikou.

6. Barbertown

(Bonne-propos : ce lieu est déjà rapidement présenté dans lignes Mondes p. 44)

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

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

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

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

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

taisons de la faire... Eau, électricité, nourriture, tout est produit sur place. Plusieurs services artisanaux fournissent fruits et légumes frais, des chèvres et des cochons sauvages ont été domestiqués, des panneaux solaires sont installés un peu partout pour récupérer l'énergie photovoltaïque. Un véritable monde clos. Quand j'étais petit, j'imaginai que la fin des temps était arrivée et que nous étions les seuls survivants de l'Apocalypse...

Les nomades ne s'installent que quelques jours à Barbetsuren, le temps de faire des affaires ou de reprendre des forces. La ville est peut-être une véritable oasis où ils peuvent trouver de quoi se ravitailler, en nourriture comme en carburant. Tout peut s'effriter ou se vendre, à condition qu'on y mette le prix. Les nomades sont censés respecter une sorte de code et laisser leurs conflits aux portes de la ville, car un certain nombre de règles s'appliquent à Barbetsuren, aussi bien pour les nomades que pour les nomades. Ce code de loi a été défini par Frank Bow, le fondateur de la cité. Il concerne aussi bien l'éducation des enfants, le partage des richesses et de la nourriture que les conditions de négociation avec les nomades. Mr Frank et ses hommes s'efforcent de faire respecter ce code de conduite, y compris par la

violence si nécessaire. Afin de régler un certain nombre de différends, Mr Frank a installé un système de justice à mains nues ou à l'arme blanche, en public sur la place centrale. Le tribunal commence d'ailleurs à prendre une forme floue... Le plus bizarre, c'est que cette méthode fonctionne plutôt bien. Les nomades ne respectent que la force et la justice.

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

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

Extrait de *Johns Road* lors de son recrutement par le COFS.

Hauts lieux californiens

1. Tijuana & San Diego

1.1. Tijuana

Toute cette foule hétéroclite commença à Tijuana, Ville-frontière où tous les pavages laissent une l'envie de stalker leur rêve américain en passant la fameuse limite. Seulement, il n'y a que deux issues possibles pour ces chers galons : l'exploitation de cette main-d'œuvre presque gratuite par les visages pâles ou la mort provoquée par les balles des gardes-frontières.

Le quotidien de Tijuana, c'est la misère, la pollution, la prostitution, les maladies, la drogue, les assassinats, les enlèvements et le carnage qui fait régner sa loi... Et comme le disent les tags sur les façades, « Bienvenue ce Tijuana, océane, sexe et marijuana ». De là-bas, on peut apercevoir un bout de la frontière de la Californie et vivre à Los Angeles ou à San Francisco, endroits paradisiaques où l'on peut manger, boire et rire comme en l'entend.

• L'Église Méchante

C'est dans ce bar minable, l'Église Méchante, situé à la sortie de la ville côté opposé aux ribes que j'ai eu pour la première fois. C'est un endroit sympathique si on a l'habitude du quartier et pour peu que l'on sache imposer le respect qui nous en est. Le taulier se nomme Juanito Dos Voluptés, ce n'est pas un mauvais bougre et il a toujours été rigolo avec moi. Un paillard maigre qui ressemble un peu à ce gâchou de Jésus,

d'ailleurs c'était son surnom. Je suppose qu'il paie, comme tous les autres, sa protection au cartel. Son bougre est un seigneur de trafiquants à la petite semaine. Quelques tables basses de-ci de-là, un rituel rituel exécuté avec soin et une case assez bien fournie. Les cinquante mille dollars californiens sont rare et c'est amusant qu'un d'entre eux en passe le week-end. Il fait rapidement demi-tour sans demander son reste.

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

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





« Après le show, j'ai demandé à la vois. On est restés ensemble toute la nuit, accoudés au comptoir, à discuter de la signification de la mort en s'enfilant des verres de la tequila maison, la femelle juanita, seulement femelle pour ce bouge. On était apparemment sur la même longueur d'onde, elle et moi. Une pure asiatique et un Indien évanés dans les chaises de la Californie, quel beau couple !

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

1.2. La frontière

Le plan était simple. Elle s'était installée dans le coffre de la bagnole et moi, j'avais défilé la serrure à coups de barre à mine pour qu'en ne puisse plus l'ouvrir. L'intérieur de mon coffre était tapissé pour empêcher les scanners basiques des contrôles standard, ça aide pour les fins de mois. À la frontière, en préférence au DMU au douanier, j'ai fait attention à ce que mon bagage du LUPP soit bien en évidence. Après les questions d'usage, il a demandé à ce que j'ouvre mon coffre pour vérifier le contenu. C'est là que je lui ai sorti l'histoire de la serrure pointée. Un certain de Mexicain avait tenté de forcer ma serrure pointée que j'étais le coulé dans un bar et

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

1.3. San Diego

Direction San Diego, une quarantaine de heures sur l'Interstate 05. J'y avais un pote dans l'immobilier qui me devait quelques services. Il accepta de la louer une ou deux semaines dans un appart décoré. Il savait mieux être Down Town, le centre-ville de San Diego. Buildings, magasins en tout genre, restos à la mode, quelques musées, bref c'est de loin l'endroit le plus animé de la ville. J'avais choisi de la louer à Old Town, qui est – comme son nom l'indique – la reconstruction du vieux centre-ville.

« Old Town

Ce quartier autrefois touristique est tombé en disgrâce depuis l'indépendance de la Californie. Les modes et les mœurs évoluent. Les constructions sauvages d'hôtels et autres boutiques à conneries pour faire plaisir aux touristes ont complètement dérangé l'ambiance mexicaine de ce quartier qui rappelait à chaque instant les origines historiques de San Diego. Malheureusement, ces abrécés vont chaque leur charmes dans le Seaworld Complex pour caresser des dauphins et regarder des baleines. Du coup, ils ne sortent quasiment plus pour visiter la ville – peut-être pas pour d'être contaminés par Grippe XVII, l'antipepe et son Église dissidente. Old Town était devenu un

concernant les bagages dans le supplément *Black Book*, à la page 16. Le succès des bagages détermine un réel performance.

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

2.2.3. Le maïs

En effet, l'ESU utilise du maïs... « versatile ». Voici comment en assurer le succès :

Le **fourgon de convoyeur** : c'est un fait, tout comme les uniformes – une simple visite à l'inspection de convoyeurs permet de le constater. Cela dit, le fourgon doit évidemment blindé. Son origine est une information de niveau 3 liée au crime organisé et pointé dans la direction de la mafia irlandaise et du deal de San Gabriel.

Les **casques de combat** : déjà dans le combat, les cops ont senti qu'il ne s'agissait ni de casques de SWAT, ni de CBPS. Pourtant, il est vrai que la reconnaissance est complexe – et insolente, donc. Malheureusement, l'origine de ces casques est une information de niveau 5 uniquement détenue par les hauts échelons de la COSE.

L'armement : les militaires T800 ne craignent pas les rats. En outre, les cops ont probablement remarqué que les cols M17 de l'ESU étaient systématiquement blindés. Il s'agit à l'évidence de matériel militaire. En recherchant l'origine nécessaire d'accéder à une information de niveau 3 liée aux forces armées, le cops qui y parvient obtient alors des informations sur le deal de San Gabriel : ces armes ont probablement été découvertes par la mafia irlandaise.

2.2.4. Effets secondaires

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

Plan de fuite : en questionnant les faussaires et les passagers, et en ayant accès à des informations de niveau 5, il est possible de découvrir les faux passeports que l'ESU n'est pas préparé, et ainsi d'obtenir leur signalement. Le niveau de cette information décroît d'un état pour chaque paire de soldats défaits, ne servir que vaguement.

Le bus : rien qu'à l'ITS, les bagages ont récupéré plusieurs millions de dollars californiens. En additionnant le butin des quatre cases, la somme devient colossale. Rechercher où est passé tout ce argent à LA requiert des contacts sociaux ou Marchandises d'argent ayant accès à des informations de niveau 4. On a-t-il ne savent pas ce qu'il est advenu de butin de dernier bagage, mais si les cops ont fait le rapprochement avec les autres cases de l'ESU, leurs contacts leur révèlent l'existence du deal de San Gabriel : les probables bagages ont permis à l'ESU d'y faire leurs courses.

2.2.5. Les hommes de main de l'ESU

Si les 7J ont neutralisé des hommes de main de l'ESU, ils peuvent bien sûr se livrer à un interrogatoire. Celui-ci nécessite



TRUC

Dans la description de San Gabriel, la lecture du chapitre consacré à la pollution dans le *Black Book* peut s'avérer utile, aux pages 202 et suivantes. Les règles suivantes sont plus venantes à appliquer à la moindre trace de pollution, mais s'appliquent plutôt les circonstances exceptionnelles qui regardent à San Gabriel. En outre, les pénalités subies par les personnages ne sont pas liées à une réelle généralisation ou localité, mais à une « baisse de tension » : celle-ci est occasionnelle par la suite que même l'argente contre l'environnement local. Pour résister à celui de San Gabriel, les cops doivent réussir un jet de *Q-Corpus* (8) à chaque heure possible dans ce quartier. Le port d'un masque ou d'une tenue anti-pollution rajoute chacun un dé à la *Carrière* du personnage. En cas d'échec, celui-ci subit un malus de -4 de 4 toutes ses actions. Ce malus s'applique également au jet d'essai. Un dé de malus disparaît après un jour de repos – il n'est pas possible de cumuler cette récupération avec celle de Points de vie perdus.

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

2.3. Le deal de San Gabriel

2.3.1. La ramure

San Gabriel est un quartier de LA décrit dans le supplément *Black Book*, à la page 36. Par ailleurs, la mafia irlandaise est présente dans le supplément des affiliés, aux pages 79 et suivantes.

San Gabriel est réputé pour ses trafics de drogue et sa consommation de processors, mais d'après les contacts des cops, il semblerait que la donne ait légèrement changé récemment. Véritablement, la mafia irlandaise a couvert une « ramure » dans ce quartier extrêmement défavorisé. Selon la ramure, elle y vendrait du matériel militaire haut de gamme, exactement le genre de mater utilisé par les bagages de la ITS. Cela dit, personne ne sait exactement où se trouverait cette échappe ni l'identité du commandant, ce qui n'est pas surprenant au vu du voisinage et du caractère très secret de la clientèle délicate : ceux professionnels, grands patrons de la mafia, etc.

2.3.2. À tout épreuve ?

Face à l'espèce de ce qui se trouve dans San Gabriel, les cops n'ont d'autre solution que d'enlever leur masque à gaz (voir aussi SSC) et de procéder à une enquête de voisinage. Sans précaution ne rendra les aider à-bas. Les cops peuvent alors utiliser deux méthodes.

Méthode forte : les cops débarquent dans le quartier et transportent les processors en uniforme. Il faut appliquer les règles





L'occasin de la route et sert aujourd'hui de nourriture aux passants. Le bureau débarras du premier étage et nous emmena loin d'ici. Direction port Harpuz, à une dizaine de kilomètres au sud. Et là nous pénétrâmes une voiture. La première grosse cylindrée qui se présente, rien qu'un petit engrenage. Étrangement que je n'avais pas perdu la main et que je saisis toujours faire démarer une voiture sans sa clé. Il était clair que tous les pilotes du secteur étaient à notre poursuite et qu'EGAL avait probablement lancé ses drones à notre recherche. Il ne fallait pas traîner dans le comté, ni même dans l'État. Direction le Nevada. Je traversais de l'État le-bas, parmi les nuages.

3. La Vallée de la Mort

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

« Mais mes questions restent sans réponses. Elle avait enfin trouvé le comédi. La petite venait de passer une soirée joyeuse et sa curiosité attendait bien encore un peu. Je voulais tout, silencieusement, depuis plus de trois heures, quand soudainement la lumière arrière vint se décaler. J'ai jeté un œil dans mes rétro, personne derrière moi. Le feu venait de s'éteindre. Un putain d'hélicoptère silencieux nous prenait en chasse. Ils avaient réussi à nous repérer, une fois de plus ! J'ai bien peur à distance mes phrases pour me faire plus discret, mais qu'importe ils étaient probablement équipés de système de repérage nocturne.

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

3.1. Furnace Creek

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

promènent pour Indiana Jones. Il y a presque tout le confort : deux hôtels dans une oasis artificielle, avec son golf et son bureau de poste. Le centre de la critique a aussi un office du tourisme et une pompe à essence. Depuis peu une discothèque, nommée le Devil's Golf Course avait ouvert ses portes. Il fallait bien que les touristes puissent se divertir, putain d'enculé ! Et pour faire plus rebelle, la boîte portait le nom d'un des fameux sites de la vallée. Toutefois si ce petit village de maisons blanches au style faussement indien sert d'office de refuge du tourisme pour la vallée, il abrite aujourd'hui le QG de la CASO.

Mais bon, pas le temps de s'étonner, il fallait se hâter au plus vite avec le minimum pour boire. En fouillant la baguette, j'avais trouvé des bouteilles vides et un aérostatique. Les men de Furnace Creek étaient équipés de fontaines publiques, histoire de bien déposer tous ceux qui avaient couru de soit dans cette petite de vallée. En levant la tête, je vis que l'hélicoptère avait fait demi-tour, mais je savais que le répit ne serait que de courte durée. Il fallait atteindre la ville fantôme de Leadfield, proche de Titus Canyon.

3.2. Leadfield

La ville de Leadfield est née il y a un peu plus d'un siècle, des espoirs de certains fous qui pensaient qu'ils y trouveraient l'argent avec l'extraction du minerai d'or, et que le coin était sympa à vivre. Là on peut dire qu'ils n'avaient planifié en beauté ! Il ne restait pas grand-chose des batteuses, mais on pourrait s'y abriter durant les heures les plus chaudes de la journée et surtout pas pleins. Le soleil commençait à se lever et il ne fallait mieux pas rester à découvert. Je devais me reposer un moment, mon bras me faisait mal et dans l'obscurité je n'avais pas pu évaluer la gravité de la blessure. Ça ne me semblait pas très sérieux, mais fallait que j'y fasse gaffe. Un plus, elle avait aussi besoin d'un peu de repos. Après je lui poserais mes questions. Après de longues minutes de marche forcée, nous arrivâmes en vue des premiers batteuses. À peine arrivés dans cette ville fantôme que nous restâmes dans la première bicoque venue. Ce n'était pas le grand luxe, mais ça suffisait. La batteuse comportait deux pièces, on décida d'occuper la deuxième. Comme ça il y avait un entrait, il ne nous tomberait pas dessus tout de suite. En passant la seconde porte j'ai entendu une voix recueillie (cachant quelque chose du genre : « Vas-y Adalste ! Bouffe-lui les couilles ! ») Soudainement un énorme monstre nous resta dessus. J'ai eu un instant que j'étais en plein délire, mais non. Le monstre essaya d'abord de me bouffer le bras blessé. Comme si l'odeur du sang j'avait rendu complètement dingue. Elle se mit à crier en voyant ce monstre lâcher, une charge énorme de pesticides, les yeux injectés de sang, des gosses immenses sur le corps et une dentition digne d'un copon. Il avait réussi à chaper ma veste dans sa gularie et je n'arrivais pas le faire lâcher prise. Ce salopard essayait de m'arracher le bras. Et l'autre j'arrapai l'aeromatique et collai trois balles dans le corps de ce monstre tout droit sorti des enfers. Il lâcha enfin prise. C'est alors que j'ai eu son propriétaire, un vieux pouilleux, maigre et sapé comme un ermite. Une cigarette brisée, digne de sa monstruosité à passer et un sourire ébahi. Le sage, il n'empara d'une vieille pelle qui

travail à et longu sur moi. Bon mais, pour qui se prenait-il crié-là ? Il finit sa course par la fenêtre de sa cabane.

Le bruit des coups de feu a dit s'entendre de loin. Les sons se propageaient vite et loin dans cette maudite vallée. Encore une fois, il fallait lever le camp en urgence. J'ai juste pris le temps de fouiller les affaires du vieux qui était encore dans les sapes. Une trousse de premier secours, bière. Quant à ma compagne, elle se remémorait tout juste du choc et n'en revenait toujours pas d'avoir croisé une telle créature. Elle lâcha quelques mots de grincement : « J'espère qu'il n'y en a pas tout un troupeau... ». Ces paroles me firent frémir. En tirant un coup d'œil par la fenêtre je vis que mon gun s'était fait la malle et que nous étions entourés par une bonne douzaine de ces bestioles. Mon chargeur ne suffisait pas, il fallait tirer le siège.

Plusieurs minutes s'écoulèrent pendant que je harcelais les porcs et les bestioles. Les mortars se jetaient contre les parois et brûlaient à tour va. Mais ces balancements n'avaient rien de ceux des mortars de Walt Disney, ils avaient quelque chose de détonnant. Notre salut vint d'une bande de trois buggies qui déhanchèrent soudainement. Les passagers étaient armés jusqu'au dents. C'était les yakkas qui nous traquaient, les coups de feu avaient dû les attirer jusqu'ici. Ils couvrirent le feu et arrivèrent à coups de mitraillettes le troupeau. Il n'en fallut pas plus pour qu'un d'entre eux soit tué par une rafale enroulée aux mortars de se disperser.

Quelques secondes plus tard, nous étions encerclés par une douzaine de géopores armés jusqu'au bec. Le plus intelligent à tête était de se cacher sans faire d'histoires, mais dans ces moments-là, l'intelligence n'est pas mon fort. En revanche je crois que tout ces coups de feu allaient forcément attirer du monde, il me fallait gager du temps. Les rials étaient là pour elle et la solitude vivante. Je n'avais pas le choix, je devais m'en servir comme monnaie d'échange, comme bouclier. Je devais leur faire croire que je le tenais en otage et que j'étais prêt à la leur offrir si nous lâchions pas files. La négociation dura cinq bonnes minutes, je ne sais pas s'ils me croyaient ou bien s'ils tentaient juste de me faire sortir de ce trou et j'en suis sûr rien à foutre. Ce que j'appréciais ardemment. Un bruit de moteur au loin. C'était un camion militaire de la zone proche base de Black Mesa qui venait vers ce qui se passait dans le secteur.

En voyant ça, les yakkas n'ont pas attendu pour prendre d'assaut la bière. Elle se tenait derrière moi, toujours dans mon dos, probablement l'entraînant le plus vite cette foule plantée. J'en ai aligé deux ou trois d'une balle en pleine tête et j'ai profité de la confusion pour filer rapidement à l'aid derrière de gros rochers. Ça canonardait dans tous les sens, j'ai pris un processus dans le ventre, mais elle, elle n'avait rien. Nous étions enfin à couvert, les yakkas se battaient maintenant avec l'armée. Ce n'était plus mon affaire. Cette vallée a bien fallu me voir courir, mais je m'en suis totalement souvi. Elle prit soin de moi et, après quelques heures de marche, nous étions de nouveaux entrés à la civilisation.

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

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

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

Le New Land a été créé par Hillary Clinton. La plus grande réserve indienne du monde, deux millions de Bantus et près de 50% du territoire du Nevada, un véritable État dans l'État. D'ailleurs, le New Land avait ses propres frontières et ses propres gardiens, les Wildcans. Je n'ai jamais vu ni le lieu où leur péto avec le trouble Wild Bear était réel ou pas, mais j'ai toujours vu qu'il valait mieux que je ne pose pas ce genre de questions si je tenais à avoir une tranquillité. Toujours est-il que ces dernières années, et surtout ces derniers mois, la frontière du New Land devenait de plus en plus impénétrable. D'ailleurs après un hour de chemin dans la réserve, quatre cavaliers surgirent à quelques mètres du capot de la voiture. Ils procédaient à un contrôle. Je leur expliquais que j'étais le petit-fils de Guffy Crow, que je venais au pain et en quête d'aide, que la femme était avec moi et qu'il n'y avait rien à craindre d'elle. Sur ces paroles, les cavaliers nous escortèrent à travers la réserve et nous menèrent près de Pyramid Lake. Puis ils repartirent patrouiller.

4.1. Pyramid Lake

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

Quand j'ouvris les yeux, je me trouvais face à Chang-Fran, l'homme-médecin et accessoirement mon grand-père. Je suis



4. New Land Indian Reservation

Nous avons trouvé une vieille bagnole pour filer sans être vu de la grande réserve. Après les deux journées passées que je



qu'il m'avait senti lors de mon départ pour LA, qu'en était-il vingt longues années plus tard ? M'étonnait-il toujours ?

Il était vieill, mais avait gardé la même apparence générale. Son visage malgré/fit faipé me filait toujours avant les joues que quand j'étais jeune, ses longs cheveux blancs se lissaient soigneusement le dos. Il était vêtu de cette chemise de tonne traditionnelle, pantalons et veste en peau, et portait de nombreux bijoux rustiques autour du cou et aux lobes des oreilles. Il était prêt pour le carnaval. Il mit ses index sur sa bouche pour m'empêcher à ne pas faire de bruit et fit un signe de tête en direction de celle pour qui j'en étais arrivé là. Elle demandait profondément, il ne voulait pas que je la réveille. Il m'avait à le savoir sans un mot, je le surnomais à la trace. Les détails au bras et au ventre étaient toujours présents. Nous descendions des escaliers taillés à même le roc. Si mon attention ne m'a pas joué des tours, je m'étais bien une fois vu sur le fait que nous étions en train de passer sous le lac Pyramid.

4.2. La grotte de Crafty Crow

Après un cheminement incertain, un débouché dans une immense grotte.

Je n'avais jamais rien vu de tel de ma part de vie. C'était une vallée en forme de demi-cercle quasi parfait. Des pentes et des parois à la découverte étonnantes, la chapelle Stone ne faisait guère mieux. Au milieu était posée une terre à coller. Il s'y agissait de je ne sais. Que pensais-je faire d'après ? Après une bonne nuit pour la purification il préparait un étrange mélange. J'ai eu l'occasion de tester des crues (surtout ma vie, mais jamais je n'avais pu en tirer grand bien). Pendant que je réfléchissais au milieu de ce décor merveilleux, il jouait du tambourin. Ce qui m'arrangeait bien. Je ne pourrais dire combien de temps j'ai passé dans cette grotte, car j'y ai passé toute ma vie. J'ai eu l'occasion de faire la paix avec mes ancêtres et de calmer mes démons intérieurs. Crafty Crow me récompensait à la surface, et ce, toujours sans paroles ou sans mot. Mais son expression avait l'air plus amicale. Une fois revenu à la réalité j'ai retrouvé ma belle. Elle m'appelle que je m'étais absent pendant plus de vingt-cinq heures. En fin de journée, le groupe de Wilkito qui nous avaient accompagnés nous demanda de leur vouloir quitter la rivière la période d'été était finie, il fallait partir maintenant. Heureusement, je savais exactement où aller. Je connaissais un homme de confiance en Alaska. Personne ne venait le chercher là-bas.

5. Alaska

Depuis que l'Alaska avait rejoint la jeune république de Californie, les formalités pour travailler dans cet État se sont simplifiées. C'est comme ça que Oliver Bagdad, un de mes collègues, s'est retrouvé à bosser dans le Grand Nord. Il est responsable de la sécurité sur une station de forage. Cela faisait plusieurs mois qu'il me causait les couilles pour que j'aille lui rendre visite. Eh bien, me voilà. Je savais qu'il nous accueillait sûrs après la moindre question. Nous avons finalement trouvé un plateau trop coté qui était



près à nous faire traverser l'Union en échange d'une bonne grosse liasse. La vol se passa sans le moindre problème. Elle est venue se blottir dans mes bras et s'en a pas bougé jusqu'à l'atterrissage. Le voyage qui était sans son prix était à la fois magnifique et effrayant. Ces immenses étendues blanches qui réfléchissent la lumière du soleil, les immenses montagnes enneigées, la majesté des forêts et des lacs et la proximité de l'océan, tout était fait pour charmer l'œil des touristes. Mais ces grands espaces nous civilisés et l'homme n'avait pas son mot à dire nous toujours dans les brouilles.

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

• S.E.C. Arlande Sardin

Du bureau, nous avons eu le plaisir de la brève une immense plate-forme offshore. C'était vraiment impressionnant à voir. Une multitude de piliers en béton, dressés comme un forêt, soutenant cet énorme cadavre. La partie étonnante, maintenant hors d'entretien des supports les plus hautes, était complètement recouverte d'innombrables structures métalliques. J'avais l'impression que tout le surface de la plate-forme s'était qu'une zone industrielle en perpétuelle construction. Quand nous arrivâmes à quai, ce bon vieil Oliver était sur le pont pour nous accueillir. Les retrouvailles furent chaleureuses, il me dit que pour le j'ai peut-être que je m'étais dégoûté et commença à nous faire la visite.

La station appartient à une grande compagnie pétrolière russe, la Siberian Energy Company. Il y a quelques années S.E.C. avait découvert un gisement pétrolier gigantesque sous quatre-vingt mètres d'eau, dans le détroit de Bering, sur la côte ouest de l'Alaska, à une centaine de kilomètres au large de Rome. La difficulté majeure pour le développement de ce champ de pétrole résidait dans le fait qu'il y avait des conditions extrêmes : sans seulement la houle avec des vagues de trente mètres de hauteur, mais surtout ces talpoches d'été qui défilent du nord-ouest par le canal formé par le détroit. L'ouvrage est stable sur le fond marin grâce à son propre poids : il peut stocker trois millions de barils de pétrole brut, il mesure cent vingt-deux pieds de long, et est capable d'emporter 60 000 tonnes d'équipements. 8 000 personnes vivaient ici en permanence. Le travail y est très dur. Les missions durent en général six mois en mer pour trois de congés sur terre. Mais ici il n'y a pas de week-end et le travail, c'est douze heures par jour. De toute façon, il n'y a rien d'autre à faire. Le genre de vie de cas à te rendre fou en quelques mois. D'ailleurs, la plupart ne tiennent pas un an à ce rythme.

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

À la fin de la troisième semaine. Olivier nous invita à partager un dîner avec lui, dans sa cabine. Cela nous changea de voir. Je dirais pourtant qu'il était très mauvais cuisinier, j'aurais dû me douter de quelque chose. À peine la porte de sa cabine franchie, elle se referma brusquement derrière nous. Avallant deux pilules pointant une arme vers nos têtes. Olivier nous avait trahis, nous étions faits comme des rats. Elle me jeta un regard plein d'espoir et comprit que je ne pourrais dès lors plus elle, non pour le moment. Olivier s'avança sous mon d'un air grave. Il nous expliqua qu'il n'avait pas eu le choix, que son boss avait eu vent de notre secret et qu'il avait peut-être un marché avec les palacs. Olivier d'ailleurs m'annonça mes intentions pour récupérer la fille. Le dernier souvenir que j'ai de l'Alaska, c'est l'aiguille de la seringue qu'on m'enfonçait dans le bras. Ensuite on fit le trou noir.

5. Hawaï

Je repris conscience dans une chambre d'hôtel. J'étais nu, mais j'étais seul. La chambre était assez luxueuse, une petite suite. J'en ai rapidement fait le tour et j'ai regardé par les fenêtres pour savoir où j'étais arrêté. J'aurais dû être une superbe vue sur la mer. Des hauteurs de plusieurs, piscines et villas, croisières paisiblement. Au loin plusieurs petites îles. J'étais au beau milieu d'un archipel qui ressemblait fort à Hawaï. J'y étais allé avec mon ex-femme pour notre lune de miel. Les fenêtres étaient bloquées et de toute façon je devais être à au moins deux cents mètres d'altitude, il n'était pas question que je tente la grimpe. La porte était elle aussi, bien évidemment, verrouillée, et avait l'air d'une solidité à toute épreuve. Une véritable pièce d'acier. Bah, j'avais connu pire ces dernières semaines. Finalement, au passage d'un couloir ma situation s'améliorait. Je profitai de ce sursis forcé pour prendre une douche. Ça m'aiderait probablement à réfléchir. Dans la salle de bain, les serviettes et les produits de toilette étaient tous remplacés. « Honolulu Sports & Fitness Center ». Ce nom me disait vaguement quelque chose.

« Honolulu Sports & Fitness Center »

Deux semaines s'écoulaient à moi. Soit j'attendais qu'on vienne me causer, car ces enfants allaient bien venir me causer à un moment ou à un autre, ils ne m'ont pas gaspillé en vie pour m'éliminer maintenant. Soit, je provoquais leur venue, en faisant le feu à la piscine. Et j'étais pas du genre patient. Il ne me restait donc qu'à trouver un moyen de faire partir l'incendie. Bien sûr ils m'avaient entièrement surveillé, pas de briquet sur moi, les téléos m'avaient même pipé le fond de poche de clopes usées que je m'étais déposé sur la machine. Et aucune boîte d'allumettes ne traînait dans les tiroirs la chambre. En croc-croc, voilà ce qu'il me fallait. J'ai imbibié mes vêtements de foin et j'ai humidifié les systèmes d'arrosage automatique. J'ai trouvé du papier et j'ai démonté les piles de courants. J'ai péti quelques fois le jus, mais j'ai réussi à enflammer un petit bout de papier, puis toute la cordeille. Les téléos étaient stupéfiés, mais heureusement pour moi les draps ne brûlaient pas. Quelques minutes plus tard, le lit flamboyait et les détecteurs de fumée se mirent à cliqueter. Je n'avais plus qu'à attendre que quelqu'un se pointe. Je m'étais installé juste à côté de la porte, prêt à bondir dès qu'elle s'ouvrait. J'étais dans les mains l'objet le plus lourd que j'avais pu trouver, le cendrier. Au bout d'une longue minute, j'ai entendu le loquet de la serrure de la porte. Mais que la peste les entrave de quelques millimètres, je l'ai tiré d'un coup et ses yeux pour l'avoir entièrement et pour prendre par surprise ceux qui se trouvaient derrière. J'ai foncé dans le tas en donnant des grands coups de cendrier sur ce qui se trouvait devant moi. Avec la fumée, je n'ai pas bien eu le temps de voir à qui je défonçais le crâne. Toujours est-il qu'il était habillé d'un costume sombre et qu'il n'était pas seul. Je me suis jeté dans les jambes des trois autres qui étaient encore debout avant qu'ils ne me tirât dessus. Quelques coups de feu portèrent, mais quand ils me passèrent au-dessus de la tête j'étais déjà en train de leur faire perdre l'équilibre. Lorsque qu'ils tombèrent, j'ai lâché le cendrier et j'ai tenté de le frapper

de perdre, à qui j'avais tiré sur la tronche. Après ce fut le choc. Des coups de feu partant un peu dans tous les sens. Une demi-douzaine de détonations plus tard, j'étais le seul à me relever, avec deux balles dans le bras et une dans la cuisse droite. Les autres bougeaient plus.

J'étais complètement les collerettes puis l'escalier de service. Le plan m'indiquait que je me trouvais au sommet d'une tour qui comportait deux étages étages dont quatre-vingt immergés, avec une passerelle qui sur les fonds marins. Malheureusement je savais où j'avais déjà entendu parler de cet hôtel. J'avais vu un magazine qui en parlait sur MTV. Le complexe avait été inauguré au début de l'année 2002 par ce facho de milliardaire, Howard West Edmonson. C'était un truc immense qui comportait plusieurs bâtiments. Quatre hôtels, j'étais dans le plus luxueux, une dizaine de restaurants, de bars, huit salles de gym et de fitness, six immenses piscines, un piscine de terrain de golf, de tennis, trois salles de squash, une piste d'athlétisme, deux centres de châteaux, des collines, des massifs, une clinique spécialisée dans la chirurgie esthétique, un hôtel casino, des centaines de boutiques de luxe, un centre commercial, etc. Et tout ceci appartenait à des investisseurs étrangers, des japonais si je me rappelais bien.

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

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

7. This is the end.

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

Aujourd'hui je suis à l'hôpital, je suis paralysé, je suis devenue une loque. Je suis encore en vie grâce, on peut dire à cause, d'un challengeur qui m'a péti dans ses bras... J'étais sur quelques lignes depuis mon péti, qui est maintenant mon seul soutien, grâce à une interface optique. Je n'ai plus qu'un œil qui bouge, le reste de mon corps est inerte. Méhé-mé, vengez-moi, saviez-la.



Deux destinations de choix pour des vocances enchanteuses

1. Disneyland : la vérité sur Mickey

Bon, je sais pas trop comment on doit s'y prendre, et je n'ai pas vraiment l'habitude de parler en public, alors soyez aussi indulgents sur la forme que curieux sur le fond. Voilà, dans le cadre des « confidences personnelles » initiées par le journaliste Hawkins, je suis venu vous parler de la maison de Mickey. Ouais, j'en entends déjà deux ou trois qui se marrent... Ben, euh, pour ceux qui ne connaissent pas forcément, comme le détective Webster, je me présente, déjà : détective Tomkin. Certainement que très récemment, j'ai eu l'occasion d'enquêter sur une nouvelle souche de drogue de style Tintouin du parent, dans les environs d'Anahem et jusqu'à l'océan d'Orange County, où j'ai pu me voir primordial (apparemment à tout temps)... et qui péti sur une généralité, donc, afin de respecter cette tradition qui veut que je laisse une dent dans toutes mes gosses affées. Déjà, je suis rassuré par le nombre de formalités que je me suis fait tirer et après l'opération, rien que pour mettre les pieds à l'air.

Bon, je vous passe les détails : en filant un gamin qui devait une catastrophe inédite dans les rues, j'ai pu remonter jusqu'à un certain Mr A.G., officiant dans la région que je viens d'indiquer. Les initiales font incontestablement penser au groupe terroriste Gata et à son fondateur, Albert Gall. Suivant la piste jusqu'au bout, il s'est avéré que l'essart de Tintouin distribué illégalement – puisque le Tintouin est actuellement légalisé... j'en suis sûr que ça surprend ? Je répète. Cet essart, donc, est un composé psychotrope qui a des effets assez standard : disparition des inhibitions, hyperactivité, activation cardiaque variable, voire hallucinations et finalement coma en cas d'administration à haute dose. Simplement, le labo a permis de déterminer que le composant essentiel de ce truc était un extrait d'une plante qu'on appelle « rhograte », c'est-à-dire d'une plante très artificiellement à partir de manipulations génétiques, et fort semblable à la cardécoray, plante fossile à la gaine en forme de cer. Je me suis bien tapé sur les plantes rhogrates (le terme n'est officiellement disparé que depuis quelques années, la technique n'est pas très vieille, et ça a été assez curieux, mais je vous passe les détails), et j'ai découvert que le labo qui avait fabriqué cardécoray s'était fait voler un certain nombre

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

Pour ceux qui s'imaginent que Disneyland ressemble à un parc d'attractions défilé/défilé du style de ceux qu'on trouve dans les 50 de Batman, je vous tiens de suite toutes les choses au point. C'est très différent. D'abord, le parc est immense. Ensuite, la flore locale a connu depuis 2028 une croissance exponentielle et effrayante. Les arbres répandus en free-style par les éco-pages de Gaià cette année-là se sont développés à une vitesse stupéfiante, englobant littéralement le paysage sous une marée verte.

Quant à la faune... Dès les débuts du parc, on aperçoit des campements éparés, des campements à animaux parabotiques, des groupes armés... Mh l'excuse, le magic Disney sous submergé (série) ! Menet une enquête dans le coin n'a rien d'un voyage de santé. En fait, si je n'avais pas bénéficié d'un code de mission en bonne et due forme et de la caution des Dr Laborieux et Rimosa, je n'aurais sans doute pas été autorisé à pénétrer dans la zone, et j'aurais dû constater, comme beaucoup de cadres, de m'y faillir en espérant ne pas être pris par une brigade de militaires en faction dans la zone. Le gouvernement californien a en effet délimité une bande d'environ trois kilomètres et demi de large qui constitue un no man's land autour du parc et de ses annexes (comme le grand complexe hôtelier qui s'était développé autour du Disney's Grand Californian Hotel). Cette frange est sous étroite surveillance, et une brigade militaire dépêchée expressément par le gouvernement lors de l'été 2029 s'occupe de faire les défrichements de la bande délimitée qui s'est développée ici. C'est le capitaine Hector Drummond qui chapeaute cette unité très spéciale, composée pour un tiers de botanistes, et pour deux tiers de militaires à cheval sur le régime. C'est à eux qu'il faut montrer passe blanche pour entrer.

Li, vous me dites : mais qu'est-ce qu'on en a à faire de voir des botanistes débouder de chez Mickey ? Et je vous réponds : ça dépend des botanistes. En l'espèce de trois ans et demi, l'équipe du capitaine Drummond a mis à jour plus de cent vingt espèces de plantes étrangères ou mutantes issues de la prolifération biologique de Disneyland. Parmi elles, plus d'une cinquantaine étaient dangereuses pour l'homme, et une vingtaine étaient d'une toxicité mortelle. Le capitaine Drummond m'a notamment conseillé la plus grande prudence face à une rareté venue d'archéistes dans le pollen à des propriétés allergisantes effrayantes : le capitaine a déjà perdu deux hommes qui avaient inhalé en grande quantité ce pollen, et en sont morts en quelques heures d'un œdème de Quinck, alors qu'ils n'étaient atteints à aucune substance, selon les dossiers médicaux. Le fait est qu'une fois entré dans Disneyland, j'ai été moi-même victime de troubles respiratoires légers et d'une allergie causée assez déplaisante, donc aucun antibiostatisme n'est venu à bout. Heureusement, nous pérorons sur le site à l'ité de courte durée.

Je vais à présent de la flore : il est temps d'évoquer la faune locale. Dans la mesure où la plupart des bâtiments du complexe Disneyen ont été abandonnés presque en l'état, beaucoup ont été envahis par toutes sortes de groupes ou

d'individus. On trouve plus-tôt des familles entières de 500 lit quand je parle de familles, c'est de familles énormes sur au moins trois générations, avec les oncles, les tantes et toutes le bébé, qu'on trouve disséminés sur place : ruelles, rochers, clôtures, pontons... venues des quatre coins de Californie et d'ailleurs, des groupes d'individus pointés le regard à la nature, ainsi que quelques chasseurs qui ont été attirés par les rumeurs qui venaient que de nombreuses espèces animales sauvages aient également élu domicile en ces lieux. Je vous le signale : l'endroit est gigantesque, et envahi sous une végétation luxuriante. Retrouver un individu ici tient de la pagaille. J'étais toujours à la recherche de Raphael Demore, le geste qui revendait son Tintin au pauvre à LA, et j'ai donc cherché un peu partout, sans résultat. L'impression de se trouver en pleine jungle s'ajoute à l'aspect surréaliste du paysage : on aperçoit à l'horizon les tours du château de la Belle au Bois Dormant, et les crêtes gigantesques et fragiles de lianes et de masses végétales du Eight National, le plus grand circuit de montagnes russes du monde inauguré en 2028, et dont le public aura si peu profité.

Heureusement pour moi, nous avons trouvé un guide, en la personne de Tom Oliver, un certain personnage. Si vous devez vous rendre dans ces lieux, je vous recommande de vous adresser à lui. Ce type a tout du guide de réserve, et ses talents de pisteur et de traqueur sont inégalables dans cet environnement. Quand nous lui demandons comment il fait pour se retrouver dans cette jungle parsee ça et là de masses de personnages effilés, il se contente de dire : « en allant en vacances ici tous les ans, quand j'étais jeune. » C'est à ce type, nous avons retrouvé Demore, en dix mois et qui m'a montré. Son cadavre était à moitié bouffé par des toiles sauvages (Oliver m'a indiqué qu'il y avait de nombreuses masses de chiens sauvages dans le parc), et nous avons donc dû abandonner cette piste. Cependant, le Dr Laborieux m'a été d'un grand secours : il a en effet découvert nombre d'archéologues de plantes très sensibles à la cardiopathie, juste avant que notre guide ne nous demande de faire l'allée pour ressortir du parc. En effet, selon lui, une sorte de famille hante les lieux, et la rumeur primordiale en effet que « quelque chose d'autre » vit dans le parc. J'ai entendu à ce sujet les théories les plus extravagantes, dont certaines méritent cependant d'être évoquées. On m'a donc parlé de bandes de singes mutants, voire d'organismes végétaux créés avec des animaux, d'individus « combinés » par des plantes séchant des substances qui ressemblent à « poudre à canon » (oui, oui, Bann, je sais, ça ne sent pas du tout...), et même du lincin de... vous allez vous marrer, de Walt Disney (série). Enfin, bref, je vais vous indiquer les quelques faits que j'ai pu rassembler à titre d'information.

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



LES DOSSIERS
DU LAPD



ça me font les yeux, ces machines. Bref. Malgré toutes ces déceptions, il y a des pièces, dans cette jungle. Des pièces qui ne survivent pas forcément les anciennes années de la silicon, mais qui sont bien empruntées par quelqu'un, parce qu'elles sont peut-être plus utiles, plus utiles et pratiques. Dans deux d'entre-elles, j'ai vu des traces de traces de traces. Elles m'ont été offertes après que certaines « chasses » laissent des sables en jup dans la jungle de Disney. J'ai pris une photo photographique de ces traces, à tout hasard, et je l'ai soumise au labo. Le résultat est étonnant : la marque de ces pièces, leur écartement, leur profondeur, ne correspondent à aucun véhicule expérimental, ni dans le civil, ni dans l'armée... Toutes mes photos correspondent au même type de véhicule. Premier choc : pour beaucoup, le costume de Disneyland, une masse de jungle qui entoure le château de la Belle au Bois Dormant (ce qui a été fait en 2017, le très très grand), est tabou. Ceux qui s'y rendent n'en reviennent pas. Plus tôt l'après-midi. Plus tôt l'après-midi, il y a quelque chose, là-bas, qui met tout le monde d'accord sur un point : il ne faut pas pénétrer au cœur de la jungle...

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

2. Bharat Mall : un petit tour au centre commercial

Bonjour à tous. Le briefing de ce matin est un peu particulier, puisque une grande partie d'entre vous est très étonnée de voir aujourd'hui pour une opération de grande envergure au Bharat Mall, consistant à retrouver la trace d'une petite troupe qui pourrait nous en apprendre beaucoup sur ce qui se passe là-bas, en certains lieux dit « le lieu », après quatre fois pour voir de nouvelles, et qui semble avoir un passé bien plus lointain encore. Vous savez tous que la situation est plutôt tendue dans le commandement indo-pakistanaïse ces temps-ci, et que de nombreux incidents ont eu lieu ces jours-ci - si vous croyez que c'est comme d'habitude manger des chapatis au Bharat Mall (un repas que je vous recommande soit dit en passant...) vous vous trompez de tout au tout. On trouve effectivement des boutiques, des petits bouillonnements et autres membres de machines grillés et de biscuits épiés, mais ce n'est pas un centre commercial. C'est une cité sur quatre étages, plus un toit et un sous-sol où il n'y a pas forcément de se rendre. L'ensemble des visiteurs mécaniques est bien servi, mais les habitants du Mall ont un accès privé à une demi-douzaine d'accroches séparés sur tout le périmètre.

En entrant dans le Bharat Mall, vous pourrez vous étonner devant la grande fontaine de l'ancien New Century Mall, désormais dévastée depuis 2005 d'une compagnie star de l'Inde, femme de Shiva qui peinte généralement aux yeux dans la culture hindoue. L'immense bassin de la fontaine est plein de fleurs et d'offrandes, et on y trouve beaucoup de femmes en prière à toute heure du jour. Je vous recommande de ne pas les déranger, car le service de sécurité du magasin... enfin, je vous dirai : la milice du Bharat Mall, essentiellement



composé de sœurs, s'aime pas beaucoup d'un côté essayer les lunettes noires de famille pendant leurs dérivations. Cependant, les sœurs sont bien plus tolérantes vis-à-vis des hommes et des individus de « castes inférieures » que les autres. Ils ont par ailleurs des contacts privilégiés avec certaines membres de la mafia, et ce sont donc des sources d'informations de choix.

L'ensemble du re-de-charnière de Hazez Mall est un grand marché où vous trouverez de tout : des produits exotiques, bien sûr, des Malibis Nouranes ou talons de « massage » – même si ces derniers semblent exercer moins poléliquement qu'il y a quelques années –, des objets artisanaux, mais aussi beaucoup de petits bidouilleurs en informatique et autres programmes ambulants. Si vous voulez saquer un code, trouver des logiciels piratés, obtenir des copies illégales d'DVD pas encore sortis, ou même changer votre masse informatique, tout est là. Ceux d'entre vous qui ont des accendans animaux ne seront pas forcément étonnés par les genres des rues, mais les autres se verront offrir toutes sortes de services pas très gamins. Il est à noter, cependant, que la prostitution esclaviste a entièrement disparu dans ce secteur. Si vous cherchez le déplacement, aller faire un tour du côté de l'ancien centre de loisirs aquatique Aquapark : vous y trouverez un boisson rempli de récepteurs, des animaux en liberté et une scène tout droit sortie des bouquins des Hazez-Griehans... Vous pourrez cracher de temps à autre une équipe de courtoisie des studios « hollywoodiens », et rencontrer certaines des stars locales. Attention, cependant, celles-ci sont toujours accompagnées de plusieurs gardes du corps, et le cinéma étant fortement subventionné par la mafia, mieux vaut se tenir à carreaux.

C'est au deuxième étage que l'on vous renseignera si vous demandez des services « spéciaux » ou si vous recherchez des individus plus ou moins lochers. Ce secteur est réservé aux activités les plus décentes, et on y trouve aussi nombre d'appartements habités, et de cabinets de professions libérales, les avocats, les médecins et les « hommes d'affaires » (souvent « les petits frères », ou les maîtres) de la communauté cababrière à cet étage. Les Malibis Nouranes les plus « extrêmes » se trouvent également là. C'est aussi ici qu'officie l'agent Oshai, alias Oshai, infiltré dans la communauté depuis

déjà quatre ans. Oshai nous permet de garder en tête sur l'ensemble du Hazez Mall. Sa prise d'identité est considérée également pas mal de charrie et de marchandises illégales de petite valeur se trouve à l'extrémité occidentale de l'étage, à côté d'une borne de communication et d'accès internet publique. La borne en question contient également une boîte noire où Oshai consigne l'ensemble des activités dont il est témoin dans la journée.

Le troisième étage est un quartier d'habitation. On y trouve également trois restaurants de standing, où l'on peut manger le meilleur maroul-hine de Los Angeles. Ces restaurants ne sont pas pour les cuisines : il faut manger pain blanc pour y entrer. On dit que l'un d'entre eux appartenait au célèbre Granddaddy, un des patrons de la mafia. La plupart des deux mille habitants du Hazez Mall logent ici. L'accès à cet étage est entièrement barré dès que tombe la nuit. En effet, les étages inférieurs ne sont plus sûrs à partir de 22h, et des individus et des bestioles bizarres rôdent au re-de-charnière.

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

Le toit de l'immeuble est le domaine des dieux, parents et simplement. Vous pourrez y trouver les brèches des hindous et les cultes des panis. Évidemment, la communauté panis, plutôt minoritaire dans l'ensemble de la population du Hazez Mall, a accepté l'installation de panneaux solaires permettant la déshydratation rapide des cadavres (une solution privilégiée dans les cours du silence de Malaka Hill, à Bombay au début du siècle) : rappelons que les cadavres des panis ne doivent pas être ensevelis, brûlés ni engloutis, pour ne pas souiller l'eau, la terre ou le feu. La déshydratation semble ne pas aller à





l'encourager (ses principes) afin de commencer à résoudre les problèmes d'hygiène publique qui posent leurs traditions. Par ailleurs, le Dr. Jamal Ramadaniha a développé un sérum de vaccins sur le site, avec l'aide d'un groupe de chercheurs de l'Institut de Technologie californien. Pour le moment, l'expédition réussit qu'à son début, mais on espère que le problème sera une école avec le temps.

Sur le site, vous pouvez également trouver une communauté d'acteurs et de cadavres peignant les activités les plus spectaculaires. Où est loin des planches à dessin : en effet, les quelques hindous se livrent ici à des exercices savants moraux : exposition prolongée au soleil, suspension aux anneaux paraboliques, macération dans diverses substances, etc. Le taux de mortalité est exceptionnellement élevé parmi les participants. Pour accéder au site, il vous sera nécessaire d'obtenir une autorisation spéciale du conseil d'administration du Dharu Mall. Cette autorisation n'a des de legal ni d'officiel, mais elle nous permet d'insister en respectant les traditions de la communauté présente. Cependant, n'oubliez pas que *vous traversez beaucoup d'intrus ici : tous ces acteurs sont simplement tels, et la plupart ne s'expriment que dans un dialecte incompréhensible.*

Demain point à souligner : la présence dans les sous-sols du Dharu Mall d'un certain nombre d'acteurs clandestins,

enquêtes et autres. Le trafic effectuel ici n'est pas purement légal. Cependant, il est essentiel au bon fonctionnement de la communauté du Mall. Nous ferons dans les yeux sur l'essentiel des infractions constatées ici : l'exception de celles qui concernent les très jeunes enfants : esclavage et prostitution relative aux langages (et les flux de la communauté, mais l'affaire des « esclaves de la femme » a finalement entraîné la condamnation. Depuis cette triste affaire, nous avons toute liberté d'inventer dès que des enfants sont impliqués, et c'est plutôt un bon point car les milieux locaux sont même prêts à donner un coup de main. Cependant, attention si vous êtes amenés à arborer un individu coupable de ce genre de crimes : si vous n'êtes pas discret, c'est leynchage assuré, et vous aurez très peu de chances d'atteindre le prévenu devant un tribunal en un seul morceau.

Quant à l'opération d'aujourd'hui, elle est relativement simple. Il s'agit de retrouver la trace d'Illan « le fâché », et éventuellement de la vingtaine de petites troupes qui courrent sur bande, et dont on n'a plus entendu parler depuis des semaines. *L'histoire dans que vous mémorisez ce dossier et que nous soyons tous opérationnels d'ici une petite heure.*

Des questions ?

Bien, au boulot alors.

Los Vegas

L'Homme Mac Namara

Épisode 2 : la rose tournee

Il est parti dans le fœtal de son intercepteur B3. Le crime avait éclaté et la cible à fond, le détective Sperry de la légende criminelle profite de la longue ligne droite de plusieurs centaines de kilomètres avant sa destination finale, pour se renseigner sur les détails de l'affaire.

Qu'il avait pourtant commencé doucement : le cadavre d'un grand gaillard ordinairement dans une rue de Downtown. Un coup de survie. Sperry, propre et net. Par derrière, par surprise, le diable de crime éclatant... Il en fallait d'habitude à peine arrivé sur le lieu du crime. Ça sentait le poppers et l'affaire classée sans suite (sans d'ailleurs en de situations. Regard calculé sur la route, aspiré : pas d'indices, pas de témoins. Sperry n'est même pas sûr... Et puis on finit une poche... la police est frustrée :

un suspect de cartes de visite, au nom d'Andrew Mac Namara, garde du corps de la société Watchmen, Las Vegas. Et là, tout à coup, rien ne va plus : que faire un gros bloc de l'histoire entre-prise de sécurité non comme un suspect suspect, ni l'un de ses collègues de classe ? Ça sentait la complication plus forte que les efforts des meilleures enquêtes. Alors Sperry lance encore sa ligne. Un contact de location de voiture à Vegas... mais pas de loi ? la police est encore : un hôtel vide. Le cas, il était en mission (il s'est fait repérer comme un lieu, l'un des). Ça ne peut être de la poli à son employeur, ça marche. Oh non ! le contact du créancier passe précède Mac Namara et Sperry est assis sur la table. Le journalier par l'histoire pour une scène de l'histoire en rétrospective.

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

— Jan, fille, paracheute ? C'est bizarre, il doit s'être rendu à Namara. Et puis c'est sûr de marcher pendant un coup ?

— Bien ? Nous êtes en train de me raconter que ce soit de Chad Kent était juste à LA pour le tourisme, avec un flingue en guise d'appareil photo et un complet vertes pour tout hardware fini ?

— Bingo, comme on dit chez nous. Bravo détective, vous avez résolu l'affaire ? Malheureusement nous pratiquer les touristes de Vegas et les invités des casinos. Amen ! »

Télex ! télé ! télé !

Sperry voit tomber en silence ses statistiques d'enquêtes résoluées... Monde, ses points aveugles ? « Ah ? Bureau du District Attorney ? J'aurais besoin d'une injonction pour enquêter sur la société Watchmen à Vegas ».

1. Sin city

Note : Las Vegas a déjà été en partie traité dans le supplément Utopie Rimoches (pages 48 à 52).

Bienvenue, bienvenue, bienvenue... Vous êtes bien à Las Vegas alias Sin City, la cité du péché. Ici, le vice est un art de vivre, le péché un mode de consommation. Vritable débordement de l'Amérique de la middle class (même si qu'il en reste). Les

Vegas, capitale des fantasmes de Nevada à l'aise, est l'attraction de l'ouest, de pages et de profanes de tous cultures. Le jeu et l'ivresse le vulgarisent... mais dans ce décor où les faco-similaires sont nés, le spectacle romantique masque une réalité si complexe qu'on ne voit pas se l'annoncer.

Légalisation du jeu, de la pornographie, de la prostitution... Vegas s'est fait une spécialité de législateur « l'illégalisable ». En 1850, c'est le cloaque qui est devenu légal à Vegas. En 1813, la cyprinisation y est reconnue comme mode de « vie en société » (ce qui empêche la succession des biens du défunt : si non voulez être chier nos descendants, faites-vous cyprinifier à Vegas !). En 2015, les dragons non-orthodoxes bénéficient d'une relative tolérance... La fumette entre dans les casinos, accessible gratuitement, comme le whisky-coca que vous commandez lorsque vous êtes à une table de jeu ou devant votre machine à sous (il est quand même payé le pourboire de la servante... faut pas déconner...). Les combats d'arènes sont aussi légaux (ils ont à l'ouest...) mais doivent se dérouler au dehors de toute agglomération urbaine (pas de ténards sanguinolents sur le Strip, merci !). Tant d'autres exemples de législation étonnante.

« à Vegas, tout s'achète ». Plus qu'une promesse publicitaire, c'est un art de vivre. Tu vas vous plier ? Remandez le prix ? Tu lis de votre nuit de noces à l'hôtel en passant par un tarif de l'amoré entendez « subit » dans une halle, tout l'acquiesce avec une facilité déconcertante... Et cela veut aussi bien pour les êtres humains : de l'explorer sexuelle consciencieusement au maître de la ville, c'est juste une question de tarif ! Du coup, vous pouvez trouver dans Vegas des officines de produits et de services remarquablement innovés et transformés qui ont pigé sur rue, notamment à Henderson.

En fait, dans ce genre d'ambiance, de faire rigoler l'air et la loi... quant à la justice, c'est aussi une question de tarif !

L'homme Mac Ramon

Épisode 2 : une grande famille

Spécialité dérivée Vegas. Ce n'était pas qu'une histoire d'ambiance : les néons, le bruit des machines à sous, les regards étonnés des passants sur les paiements, le droit officieux, les abus juridiques... Non, ce qui gênait vraiment le dérivé, c'était le police de Vegas. Du plaisir l'absence de police, remplacé par des gens fiers et des anciens truands. Or, il aurait pu prévenir la situation de ses collègues de Vegas en privé, mais il savait que la moitié était consommée... Non, vraiment, la police n'avait pas lieu d'être là.

Face à lui, le Chef Wilson examinait l'impression de District Attorney avec un sourire amusé. Il leva les yeux sur Specialty : « C'est des nouvelles de fruster dans les affaires de Washburn. Son casage, vous avez ma bénédiction... officieux bien sûr ». Specialty allait ouvrir, quand Wilson lui lâcha : « Au fait, savez-vous à qui appartient la compagnie de location de véhicules de Big Ramon ? »

1.3. Le LVPO

Les clients, les policiers, les résidents... La liste des services peu volants que se transforment les files de Las Vegas est longue comme le bras. Il faut dire que la police « officieuse » est constamment à faire la circulation, à mener



COUCHONS-NOUS DANS DES COINS...

Ce sont des hommes qui possèdent les premiers baraquons dans cette sympathique banlieue, à l'origine optokoll, (d'où surnommée « Los Vegas ») les vallées fertiles par les Espagnols à cause de ses sources d'eau souterraines. Trois ans plus tard les Mormons livrent le camp et créent la place à fermée, qui construisit Fort Baker Point d'eau dans le désert. Les Vegas ont débuté une épopée entre Los Angeles et Albuquerque. Plus la ville de Los Vegas restait officiellement fondée qu'en 1905. En 1931, la législation du jeu au Nevada crée un véritable rush des investisseurs sur la qui y construisait des hôtels-casinos comme des champions. En réalité, ces investisseurs sont parfois des meilleurs voleurs, comme Bugs Siegel ou Meyer Lansky. La ville doit alors mise à pousser à un rythme effréné, diversifiant ses activités par une habile manœuvre fiscale (pas d'impôt sur le revenu) qui attire encore davantage entrepreneurs, notamment des banques, des usines et des commerces... En fin 2000 Vegas compte un demi-million d'habitants. En 2000 on passe au million ! Si les habitants de Las Vegas préfèrent surnommer la ville « Show City », les habitants des faubourgs dévotement et des zones industrielles, comme Henderson, continuent de l'appeler « Sin City ».

quelques primes, à enseigner les touristes et à écouter les « indésirables » des casinos et dehors de l'État... Le seul moment où la police de Vegas brille, c'est lors des interventions du SWAT ou des unités motrices ou des opérations. L'autre grande fièvre de la police de Vegas c'est le CSI (cf. 1.1.2). Révélés par les polices privées des casinos (notamment les Washburn), suivie par la population qui voit en eux le summum de l'efficacité et de l'efficacité, comprennent que les pertes criminelles des quartiers chauds... Le Las Vegas Police Department ne brille que par une seule chose : son costume impeccable et ses voitures de quartelle vraiment bien entretenues. Pourtant, le LVPO n'a pas de son dernier mot, avec son nouveau chef, John Isaac McGee.

1.1.1. Le SWAT

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





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

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

1.1.2. Le CSI

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

1.2. Les Watchmen

1.2.1. Police à tout faire

Organisation Watchmen Inc est plus qu'une police privée. C'est la police de Vegas, la vraie. Les 3800 employés

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

« La surveillance

Activité majeure de la sécurité, la surveillance emploie presque 2000 personnes, qui vont du sigle d'hôtel au du casino, au convoyeur de fonds, au voy-vo du réseau informatique, en passant par le physiochimiste et le garde du corps des cadets et des personnalités importantes de la ville.

Tous les employés de la branche surveillance disposent d'un uniforme ou d'un costume gris au logo noir et rouge (une paire d'yeux avec des pas serrés en W) reconnaissable partout... On voit même des pantalons « Watchmen » pour les enfants, tellement la firme est populaire. Les employés de Watchmen sont traités sur le volet et sont indéfectibles. Les méthodes utilisées par Watchmen Inc sont toujours douces et discrètes.

L'Écran Mac Nexus

Épisode 3 : kikayfaké

Mervin Ringdoly avait l'air renfrogné. Sperry, lui, ne quittait pas la vidéo de contrôle des yeux. Il avait réussi à forcer le directeur de la surveillance vidéo à lui montrer les films de la compagnie « Safe World ». Trois heures déjà qu'il cherchait les activités de sécurité louées.

« Là, c'est la voiture » cria Sperry, en montrant l'épave du véhicule volé. « Faites un gros plan sur le capot qui rend le chef. Servez-vous... Super ». Lancer l'identification. Bardi, c'est ça Bob ? ». Kingsley jeta un regard interrogatif et se mit à rire. « C'est ça ». Il fallait maintenant l'annoncer à Madson.

• Les enquêteurs

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

Munié par l'ancien chef de police de Miami, Alan Scott, cette petite brigade d'une centaine de détectives débouille les affaires les plus compliquées avec une célérité exemplaire. Certains sont assignés à des zones pétries. D'autres agissent comme des petites unités mobiles spécialisées par type de criminalité : meurtre, braquage, enlèvement, vol, escroquerie. Un accident à tous les lieux protégés par les Watchmen (c'est à dire 90% de la ville). Les « Azas » de Cruz sont tous d'anciens détectives brillants de grandes villes de l'Union, attirés par des salaires fatals et des avantages sociaux tentants... Une fois une affaire réglée, ils procédent à l'arrestation du coupable et le livrent au IVD (avec le dossier étayé pour l'inculpation).

• Les pompiers

Les quatre brigades de pompiers de Watchmen ont chacune un secret. La brigade Red, celle qui a pour charge l'incendie, est la plus célèbre pour ses interventions les plus rapides dans des situations critiques en feu... la brigade Blue est réputée pour ses sauvetages dans les ghettos en proie à des règlements de comptes entre gangs. La brigade Eco est la plus tranquille. On la surnomme la « Strip brigade » et elle est spécialisée dans les opérations de gestion de toutes sortes d'incendies et catastrophes de toutes natures.

• 1.2. Le mystérieux Madson

Géopie Madson est sans doute l'homme le plus important de Vegas. Maire et patron de Watchmen Inc, il incarne à lui tout seul l'ambiguïté de Vegas. « Comment gérer le crime dans un ville dédiée au vice et au plaisir ? ». L'utilisation de méthodes criminelles pour tenir la main sur la criminalité était un concept exotique... Mais sachant que la majorité des notables de la ville sont des personnes à la moralité douteuse, ça n'a pas choqué longtemps. Surtout que les résultats ont été immédiats. Du coup, tout le monde a oublié que Géopie Madson avait surgi de nulle part avec une poignée de gros bras ex-cadavres. Une seule mission le concernait véritablement : alimenter les conversations dans les hautes sphères : Madson avait un accès à la CIA après travail en Amérique Latine... mais pour être avec la présence à son côté d'une vingtaine de caméras et de télesurveillance. Bien évidemment, l'origine de sa fortune avait alors l'allure normale de succès-dollars. Mais rien n'a jamais été prouvé. Depuis, Madson avait joint d'un seul prestige à Vegas qu'il est inattaquable. Même McCann se garde bien de chercher des pistes dans la cité de son dévouement notable. Ses personnalités soviétiques d'allure en lui le prochain maître de Vegas, surtout le clan hostile à une ouverture plus grande à la Californie. En effet, Madson cherche à recréer au minimum l'empreinte de la nouvelle géographie de Vegas, affichant toujours des opinions ambiguës, notamment sur les affaires de sécurité et de police incriminées au Nevada.



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

• 1.3 Le crime organisé

Si Las Vegas doit son succès à quelque chose, c'est bien à l'investissement mafieux. Hugo Segal et Meyer Lansky, pour ne citer qu'eux, sont à l'origine de l'essor des casinos dans ce lieu idéal du jeu. Depuis, cette maîtrise du crime organisé est la ville n'a jamais cessé. Elle s'est même fait plus discrète au fil du temps. Mais derrière le tapis vert se cachent toujours des intérêts mafieux. Hérités surtout du Syndicat du Jeu, cette dernière municipalité résistait les propriétaires d'hôtels casinos. Ces derniers possèdent sans destination de la ville, surtout pour conserver les crimes de cette magnifique scène à l'été qu'est Las Vegas. Pour cela, ils ont décidé « l'opération centrale », qui transforme Las Vegas en une zone de « Suisse du crime », soit une zone à l'abri pour les organisations criminelles les plus puissantes, en concevant d'une non-prohibition de la concurrence.

• 1.3.1. Le Syndicat du Jeu

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

- Les Bonani, dont le capo est Arturo Bonani, 55 ans, possède le Mirage.
- Les Santucci, dont le capo est Joseph Santucci, 48 ans, possède le Bellagio.
- Les Leggio, dont le capo est Robert Leggio, 38 ans, sont propriétaires du Circus-Circus.
- Les Perri, dont le capo est Raffael Perri, 48 ans, dirigent le Flamingo. Les Perri obéissent à la famille Casagrande, Old Money de LA.
- Les Grecco, dont le capo est Dominic Grecco, 51 ans, sont à la tête du New-Bark, New-Bark est sous la coupe des Bonani, Old Money de LA.
- Les Madsona, dont le capo est Dino Madsona, 48 ans, sont patrons du El Royale. Dino est un équipier commandé par Giuseppe Gambino.





• Les Agliesi, dont le capo est Simon Agliesi, 65 ans, font courir le laser. Ils sont affiliés à la famille Scampì de San-Basilisco.

• Les Di Majo, dont le capo est Gino Di Majo, 48 ans, s'occupent du Cosmò's Palace. Ils sont sous la coupe de la famille Lanzaïo de San-Francisco.

C'est le doyen des propriétaires, Simon Agliesi, qui occupe aujourd'hui le siège du président du syndicat, qui tient le rôle de juge en cas de litige dans les assemblées plénières. Agliesi s'appuie sur ses alliances avec les Bonanni, Santucci et surtout Prati pour maintenir l'ordre et gouverner en paix sur le syndicat... Malheureusement, ce charmant équilibre vient d'être brisé ! Castiglione vient de éliminer Rudolf Prati.

L'Étrusque Max Nomas

Épisode 4 : romance

Prati bouillait. Il jurait rageusement des affaires personnelles dans un cordon. « Pourquoi ont-ils que je fais tourner cette table... et que voilà ridique en cuisine ! Vous parlez d'une femme ! Mais je suis d'ici ça rien... et j'ai des parents ». S'agrippant le sein de sa pauvre femme sa joie. Prati sort une enveloppe et le tendit au détective. Il en sortit des photos. « Voyez, voyez. Je n'ai d'habitude que ça. » Et je sais que ces photos vont passer un accord avec Medicone... Et je sais ce qu'il demandera ».

Les règles du Syndicat du Ira

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

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

1.1.2. L'existence costale

Le principe de l'existence costale est simple : tout criminel appartenant à une organisation, quelle qu'elle soit, peut venir traiter ses affaires à Vegas, tant qu'il ne souhaite pas s'établir en ville. Il suffit de signaler ce qu'on est venu faire en prenant contact avec le Syndicat du Ira. Le Syndicat accorde dans ces hôtels ultra-sécurisés la protection des parties en présence pendant le deal et organise la sécurité. Grâce à Vegas, des mafieux russes et des coradiers ont pu passer des accords sur le transport de came, des traders et des halo-américains ont pu s'entendre sur des « taux d'assurance ». Le Syndicat de los fournit aussi un service de blanchiment d'argent sale, via les casinos, pour cinq malheureux pourcents de la somme blanchie. Le Syndicat loue également ses coffres de casinos, ses entrepôts, des labos secrets à Henderson si vous en avez besoin.

1.4. Les gangs

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

• Les Crips : les Rollin' 60's de LA ont créé une antenne à Vegas. C'est le gang majoritaire à Vegas avec (vraiment) deux cents membres. Spécialisés du deal de dope, les 60' ont passé un accord avec Wachmen : leurs dealers ne vont jamais sur le Strip ou dans les casinos. En contrepartie Wachmen les laisse faire du business dans les coins chauds de la bordure ouest. Leur chef s'appelle Terry « l'Inoubliable » Jackson et c'est un sacré storard. Mais il sait tenir ses gens, alors les affaires prospèrent. Mais... Jackson aimait bien que ses petits gars soient agités par les hôtels casinos. Bien sûr, il est prêt à faire un « geste commercial », ça sent le poudre cette histoire, et pas que celle qu'on sniffie.

• Les Bloods : là où y'a des Crips, y'a des Bloods ! Cette « existence » qui compte une cinquantaine de gangs s'est créée spontanément en réponse à l'apparition des Crips. « Demingo Blood Strike » est dirigé par Charles Lawrence, dont la famille a été entièrement détruite par un drive-by Crips. Les BDP ont pour seul objectif l'émancipation des Crips. Leur territoire se situe dans le Strip, au sud-ouest, au dessus de Demingo park. Les BDP sont les cibles privilégiées des Wachmen.

• Le Dirtycloch : 18th street s'est implanté récemment à Vegas. Il compte une centaine de gangs et son chef, Miguel Sanchez, est un ami d'Emie Simps... Ce qui assure au gang une réelle importance, voire une protection des Wachmen. Le Dirtycloch a pour terrain de chasse Henderson. Ce sont aussi les dealers de Dirtycloch qui ont le plus d'agacements avec les hôtels casinos. Ce qui provoque la jalousie des Rollin' 60'.

2. Le Strip

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

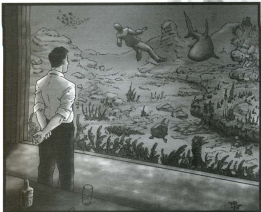
2.1. Les casinos

Chaque casino du Strip a sa particularité : décor thématique, attraction unique... Du château arthurien de l'Excalibur au chapiteau géant de Circus-Circus, en passant par le nid d'aigle de Treasure Island, et en a pour tous les goûts. En voici quelques exemples.

2.1.1. Le laser

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

Ambiance : tout ici ressemble à l'ancienne Égypte pharaonique, des déesses (Sphinx) à l'entrée, arriant au personnel.



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

2.1.2. Le Caesar's Palace

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

Ambiance : pétillant, avec des légisnaires et des empereurs romains de Las Vegas à chaque coin de l'hôtel. Du marbre, des colonnes et des décors à gogo viennent compléter le tableau.

Azzuriani : une salle de spectacle, le « circus marinus », qui accueille les plus grands combats de boxe.

2.1.3. Le Virtual World

Plus qu'un hôtel casino, le Virtual World propose à ses clients de « changer de peau » le temps de leur séjour. Au départ, c'est une sorte de gigantesque studio de cinéma, aux multiples décors et ambiances. Du pétillant au space-opera, il propose à ses clients d'incarner des personnages de ses univers : de légisnaires romains à un officier Mingon, vous jouez le rôle de vos rêves dans des scénarios évolutifs. Les places au Virtual World s'achètent à prix d'or (tout est complet un an à l'avance), mais avec l'expérience de la technologie 3D, le Virtual World est en train de s'équiper pour créer des séjours virtuels ultra-personnalisés : le projet 3D Virtual Life verra ses progrès dans six mois !

2.2. La vie d'un casino

2.2.1. Le service au client

En règle générale, tous les services offerts par les hôtels casinos sont gratuits, ou presque. Nourriture, boissons, commodités... tout est plus ou moins compris. Tous ne paient guère que pour voter dope (dans certains casinos les drogues « douces » sont gratuites) et les prostituées. Chaque hôtel compte après des dizaines et des prostituées (qu'un peut choisir au simple appel au room service). Ces « prestations de services » sont suivies par les machines, qui vous garantissent leur « honnêteté ».

2.2.2. Le jeu

En plus des jeux de tables (roulette, black-jack, poker), vous pouvez également parier sur tout ce qu'il y a de courses de chevaux... aux prochains combats de la Ligue des Gladiateurs (au « Boulevardier's Center », qui se trouve au milieu de Downtown). C'est aussi là que vous pouvez vous inscrire aux parties de poker « all in » (sans cagnotte) avec des joueurs professionnels, qui jouent gros ! Ces joueurs pros sont recrutés après par Wynn.com... Mais les paris se font toujours plus. Amazon s'abandonne. Chaque année, entre Noël et le jour de l'an, le New-york, New-york accueille le championnat de poker. Le vainqueur empoche un million de dollars.

Pour tout ce qui est jeu de hasard, je ne saurais trop vous conseiller l'excellent encadré Bienvenue à Las Vegas, page 94, dans le supplément 18-99.



2.1.3 Armes, tricheurs... et criminalité + tortilage +

«Ils se Watchmen tent de faire croire que tout est «safe» pour Miraville, la capitale mythologique au coin de la rue. Et même en 2033, l'arrestation humaine fait des ravages...» Et la classique partie de poker traquée au lieu millénaire rituel qui nous ramène à la table en diamant tout en seure taillé. Tout marche encore ! Bien évidemment des péripéties et des tas d'obstacles de haut vol résistent toujours à faire quelques tricheurs à la table de Watchmen Inc... Mais cela nous crée un problème. Très grave, les vols (bons et maus) qui volent nos clients (voies les éléments) et les abandonnent dans le divert, créent un vrai problème.

2.2. Une attraction spéciale : Interrosa Hotel

Un hôtel sous l'eau, voilà le concept de départ de l'Undersea. Imaginer, en plein milieu du lac Nevada, une sorte de gigantesque piscine, d'une centaine de mètres carrés en Miraville (un million de mètres, plus solide et en plus léger que du Plexiglas), presque invisible en surface, avec une fausse île tropicale suspendue dessus. Accessible par volants, c'est la partie émergée de l'Undersea. Des clients de réception, des piscines transparentes sur lesquelles des clients viennent baigner ou s'ébattre dans l'eau. On dirige également une piste d'hélicoptère pour les V.I.P. DJ's, vous pouvez vous prendre pour Bruce Marschall sur l'eau. Un service qui assemble bien à l'hôtel prend vos bagages et vous mène jusqu'à une plateforme transparente qui fait office d'accrochage. Vous descendez dans les profondeurs. Les piscines dominent sur l'extérieur sont transparentes, toujours en Miraville : vous êtes toujours en contact avec les poissons qui évoluent autour de cette île de paradis, des piscines transparentes sur lesquelles des clients viennent baigner ou s'ébattre dans l'eau. On dirige également une piste d'hélicoptère pour les V.I.P. DJ's, vous pouvez vous prendre pour Bruce Marschall sur l'eau. Un service qui assemble bien à l'hôtel prend vos bagages et vous mène jusqu'à une plateforme transparente qui fait office d'accrochage. Vous descendez dans les profondeurs. Les piscines dominent sur l'extérieur sont transparentes, toujours en Miraville : vous êtes toujours en contact avec les poissons qui évoluent autour de cette île de paradis, des piscines transparentes sur lesquelles des clients viennent baigner ou s'ébattre dans l'eau. Voilà également vous pouvez apercevoir des saies, des requins, des requins et des poissons tropicaux dont on a reproduit le biotope. Ils ne peuvent s'échapper de leur prison transparente.

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

• L'acrosse et ses conséquences

Un succès fulgurant, un vrai titre mondial... qui a bien fallu être en quelque sorte à un moment donné par un gang d'étrangers de faire de l'Undersea son terrain de jeu privilégié. Un million de mètres au fait muni n'aurait rien à l'explorer d'un des inconnus. Heureusement que la deuxième bombe, placée dans un autre accrosse, a pu être déjouée et neutralisée à temps par Watchmen l'Université a nécessité l'intervention des services logistiques de l'armée de Californie. Un tel exploit qu'une centaine de victimes... Un bilan relativement léger si on pense au gros mille clients de l'hôtel, sauvés par la merveilleuse solidité de l'Undersea.

Mais ces accidents a sonné le glas de l'Undersea. Déjà par les conditions, un gain des structures de l'hôtel sont instables et instables. Plus grave s'accroche démolit

qu'une certaine de clients, souvent des amateurs de machines ou des magiciens en quête de tranquillité. Certains parties de l'hôtel, envahies par les vols, font l'objet de raids des plongeurs en mail de scuba divers qui font fi de la présence des requins et autres poissons dangereux dans les coiffes ou les salles de casinos délabrés. Des criminels viennent aussi y récupérer des marchandises volées. Malheureusement a fait une offre pour racheter l'Undersea et le réhabiliter, mais l'un des propriétaires refuse obstinément de vendre... Une question de temps, sans doute.

L'ENTRÉE MAC NAMARA

Épisode 5 : le coup transparent
Macnamara, le père de l'Undersea, a tout du dépressif. Il gèle les choses aussi facilement qu'il s'effrite de whisky. Spontanément regarde le titre en Miraville et passe une nuit blanche aussi vapoteuse que le regard de Starjars. «Que voulez-vous découvrir ? Oui, Mr. Macnamara a fait des offres intéressantes. Oui, c'est Mr. Conscience, l'ancien, qui Mogue la venue... Et non je ne trouve pas étrange qu'il y ait certains aujourd'hui d'accord. C'est déjà trop tard pour l'hôtel de notre façon». Un silence. Une seconde. Starjars s'accroche. L'acrosse à son interlocuteur, raconte et glisse au dévotif : «Mais avec ou sans chambre, mais avec ou sans visite nos bureaux ? Non ? Mais je vous accompagne.»

2.1.3. Une Street

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

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

3 Sub-urbs & alentours

3.1 Les résidences

On compte deux types de résidences à Las Vegas : les domaines propres des cadres et employés importants des Mésos casinos de la ville et les zones chaumières où vit 80% de la population.



3.1.1. Les casinos des déserts caennais

Juste proches du downtown Vegas, ces domaines prestigieux pas des mains d'entrepreneurs fortunés et sillonnés par des panneaux de Wachmen lui répondent aux normes du bonheur de l'Amérique éternelle des années 1950. Bâtiments sympas, présence impeccable, barbeaux et marches de base-ball entre voisins le dimanche... Le rêve, sous surveillance ! Il y a en effet des casinos partout (et même dans les habitations). Chaque hôtel casino a sa résidence propre, avec ses magasins, ses écoles, son service médical... réservé aux cadres moyens et supérieurs de l'établissement. Ici, tout n'est que luxe, calme et surveillance. Mais que n'accepterions-nous pas pour vivre en sécurité ? Un moyen simple de s'acheter la sécurité et la reconnaissance de ses employés. D'ailleurs, qu'un salaridé fasse mal son travail et on l'exclut de la résidence pour une période indéterminée : obligé de vivre dans la zone et subissant les reproches de son entourage, forcé de le suivre dans sa déchéance, l'insalubre entre vite dans le rang pour retrouver ses péchés au sein du con-urb. La plupart des con-urbs sont situés du côté de Summer Manor au nord et East Las Vegas jusqu'à la Mead.

3.1.2. Les zones « chaudes »

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

Les zones chaudes font souvent l'objet d'intrus, où l'incendie est le mode de communication le plus répandu. Mais il existe une sorte de frontière invisible et tacite qui fait que les pyromanes ne débordent jamais sur les zones courtoises. L'activité des gangs est très contrôlée par Wachmen. Vritable « couverture sur la matière ». L'action répressive de Wachmen supprime les causes d'intrus, mais elle ne limite l'intrus et la grandit. Les habitants s'en rendent bien compte... et ils s'abstiennent pas parfois à rejoindre les gangs, qui en temps normal les tentent, les d'exploitions de violence spontanées, pour « casser du fil ».

3.2 Les bidonvilles

Vegas est cerné par les bidonvilles, qui ont poussé comme des champignons depuis la sécession de la Californie. En fait, beaucoup de bidonvilles pour compte de l'Amérique unifiée ont été percés par les États voisins du Nevada à « déjaque » vers

Vegas car ils ne correspondaient pas au profil type de bon citoyens de l'Union. Moolles, ténues, joueurs compulsifs et marginaux sont donc venus se réfugier à Vegas... et l'Union qui a interdit de vendre (souvent par injonction du vendeur) la famille « vide » au pays « ». Abandonnés par les lieux après avoir dépensé leurs derniers dollars dans le jeu ou la dope, ils sont accablés des casinos et du Strip par les filz. Ces pauvres types sont aussi victimes des gangs. Pour fuir les violences, les pauvres parents se réfugient à l'ouest d'Henderson. Au nord, c'est du côté de la zone de loisirs des dames de Vegas qu'ils se sont principalement installés, et en bordure du Desert National Wildlife Range pour aller presque jusqu'à la base aérienne d'Hill.

3.3 Henderson

Basile industrielle de Vegas, Henderson brille par son activité légitime. C'est un peu la Silicon Valley de Vegas, avec nombre d'industries chimiques polluantes. En effet, la législation antipollution est beaucoup plus laxive à Henderson qu'ailleurs... et les filz encore moins sensibles aux principes écologiques (le seul vert qu'ils connaissent c'est celui des tapis de jeu et du dollar). La frontière de Vegas s'est alors vite vue comée par des usines qui avaient précédemment étaient limités à LA ou à Frisco... Seul le sud d'Henderson, où habitent les employés et ouvriers des mines, est vraiment sujet à la violence des gangs.

C'est aussi à Henderson que les buffes qui souhaitent vendre des produits de luxe hi-tech aux popes et diriges de passage à Vegas se sont établis. Cette ville se divise d'ailleurs en deux : la rue principale, avec les show-rooms et les séges sociaux... et les rues annexes avec les entrepôts, les usines et les labos.

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

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



LES DOSSIERS
DU LAPD



LES DOSSIERS DU LAPD

Sanabria

« La nuit était tombée depuis quelques heures déjà, et le lune, si doux d'habitude par les soirs feux, observait le ciel étoilé, attendant d'entendre d'une voix féminine agitée. »

« Rien ne troublait la quiétude de la nuit, bercée par le vent – en dehors cependant de quelques aboiements isolés et du bruit des quelques voitures sur la route reliant Big Sur à Monterey. »

Budy s'agitait sur cigarette à peine éteinte, se leva, s'étira et vint sur le balcon, un whisky à la main.

Il avait eu récemment raison de louer une chambre, dans le seul et unique hôtel de cette petite ville. L'air y était sain, les habitants agréables et discrets. Il pouvait y travailler en toute sérénité, sans risque d'être dérangé par le téléphone ou des visites inopportunes. De fait, en deux semaines, il avait écrit plus de cent-cinquante pages – un exploit, sachant qu'à 35, il y passait après un ou deux mois seulement – et encore, le résultat était souvent peu probant. Il se rappelait, non sans une certaine fièvre déboussolée, les dizaines de feuilles qu'il avait jetées rageusement à la poubelle quelques jours avant son départ, l'incompréhension de sa jeune maîtresse pour laquelle tout ce qu'il écrivait était « cool et tout simplement sexy », les coups de fil incessants de son éditeur.

Budy était parti sur les conseils avisés de son éditeur et ami, Henry Bolzer, un type qui avait croisé sur les bancs de l'université une réception d'années auparavant et qu'il avait retrouvé, avec une surprise mêlée de nostalgie, lorsqu'il avait commencé son analyse trois ans plus tôt. Il s'était d'ailleurs inspiré, avec l'assentiment de l'éditeur, de son histoire à la physiologie agréable, à l'esprit ouvert et à l'homonosexualité avouée – Henry partageait depuis plus de quinze ans le lit d'une informaticienne – pour créer l'un des principaux personnages de son roman venant.

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

« Budy s'agitait et s'éveilla de son fauteuil, ténu. »

« Si j'avais su qu'un document en psychiatrie m'entraînerait à travailler avec deux amnésiques, temps-où amnésiques, je me serais peut-être décidé finalement à reprendre l'affaire de papa. »

« Remets-moi ces photos, directeur. »

La quadruplette à la tête échevelée, les deux dans son tailleur-pantalon gris, lui tendait un enveloppe d'un air peiné...

« Rien de tel qu'une balade au bord de plage, au lever du soleil, pour être une nuit prolifique. Les premiers rayons du soleil, harmonieusement dispersés de nuages roses et orangés, venaient caresser son visage d'une chaleur bienfaisante. La mer était basse, révélant aisément d'une vaste étendue de sable doré et humide des coques éparpillées. Brelant par les fenêtres, Budy tira de la poche de sa veste une barre de sautiles deux litres et prit la direction du nord, goûtant avec délice les plaisirs de cette manœuvre et soignée promenade. Au-dessus des flots, mouettes et goélands tournoyaient, laissant de temps à autre un cri moqueur. »

« Je devrais choisir de rester ici pour mon prochain bouquin, murmura-t-il, tout en chaussonant ses lunettes de soleil. Ce champignon de la crosse de la Cité des Anges. »

Et qu'il n'avait aucun accès, insalubrité, leurs réalisations. D'un air baso-féroc et vier bricole, c'était cette amnésique que ses lettres adressaient de lui, Susu, Oline, Malinae. Rien de plus. Il imaginait déjà le titre de son opus. « Un village mythique, perdu au milieu de nulle part, ça n'est pas vendable, Budy... fouzou, certe des pelles glapiques est ce que ce sera fait de mieux ! C'est ce que le public attend de toi... quelques images de plantes la variété dont qu'elle vient à peine de découvrir ? »

« Toujours en effet ? »

« Envisager les espèces, il pourrait se longer. Malinae, perdu dans ses pensées – en pensant qu'il fallait se pencher l'étrange forme, gouverne d'après, débauché en peu plus tôt »

sur des rivières. Parfois, il s'approche - s'approche il grand peine - une sécurité. Il y avait une déposition, devant ses yeux. Une déposition aux choses blanches, il était déposé par les autres. Une déposition l'enfant, d'instinct plus répressible qu'elle paraît encore, au pied gauche, une habitude.

Cette habitude.

Cette innocente souffrance.

On aime les enfants, reviennent tels d'innocence et leurs répétitions du corps de la fillette. Des choses simples, évidentes, qui se construisent de la honte.

Devant un monde étrange, une scène de nuit, une agonie dans les bas-fonds - et d'être liés. Et d'être qu'un moment d'inspiration, de connexions sans qu'on s'accroche pas de confiance à un vrai cadavre. Peuvent passer à quel âge avait-elle ? Sept ans ? Huit ? Comment était-elle morte ? Qui avait pu commettre une telle atrocité ? Les commissaires d'Evermore, de l'événement remarqué de sa promptitude, avaient appelé ses parents - une enquête serait menée, donc sûr, mais il était fort probable que l'enfant ait été victime d'une agression accidentelle. La fatigue, l'indifférence des fils devant cette enquête. Peut-être l'absence aussi. À présent, cela le rendait évident. Il avait l'impression sentimentale que l'affaire s'était parvenue ainsi simple qu'on avait bien voulu lui faire croire. Il avait dit.

Enfin, tristement, Rudy enveloppa ses derniers secrets, ferma ses doigts et se concentra au silence.

NYTAM, tapage-1, sur le mur de recherches. Une foule de réponses apparut sur l'écran. Scénarios. Enquêtes de police. Mises en garde officielles des garde-chiens. Activités militaires. Manœuvres. Séries de photographies militaires issues de sites à consultation. Il en avait pour deux jours, au moins.

ENFANT.

Il ne s'en souvenait pas aussi.

NOYADE ENFANT DÉPARTIEN - MONTEBEL, où était-elle après le manque de réflexion.

Une liste s'afficha. Il la parcourut rapidement des yeux, avant de lire « Enfants disparus depuis... »

Calvin Engvall, 7 ans. Disparu le 13 juillet 2010. Corps retrouvé un mois plus tard. Identification possible grâce à ses initiales de baptême. Père Michael, 5 ans. Disparu à Big Sur en août 2008. Sœur Garfield, 4 ans.

Il ajouta les recherches. Remonta le cours du temps 2010. Cinq semaines 2010. Juin 2007. Juin 2006. Trois, deux, quatre le jour de l'indépendance. Et cela se déroulait pas les semaines venues passer des vacances au bord de la mer, Rudy avait pu en mettre au moins à coupet. Sans d'une manière évidente, il chercha le site d'Evermore. Il précisa. Deux explications la vidéo normale de la ville d'Evermore sur le frère lié à la parole. Ben. Trois les archives. Il s'accrocha par le mot de passe. Décida, à bout de nerfs, de quitter sa chambre devenue chaufferie. Aller faire un tour.

Il faisait beau et chaud. Les rues étaient et asséchées, bordées de magasins de fleurs respirant la sérénité et la joie

de vivre. Regard une vieille dame pointer à pointer ses sacs de courses, un adolescent aux cheveux blancs, au visage convulsif de taches de rousseur, se précipita pour l'aider.

À LA, sans doute le même garçon-il ou un frère dans la main - sans doute la petite fille avait-elle été un accident avant de se faire tuer le corps.

Sans qu'il y pense réellement, gardé, ses pas le menèrent au cimetière - une allée bordée de tombes, bordée de cipréses. Des pierres tombales étaient blanches et proprement alignées, de manière à former de parfaites et larges avenues.

Il s'arrêta près... Répète un peu... Il a rejoint le séigneur. Étaient souvent.

Ben que de près tout.

... Un ange au ciel au ciel.

Rudy l'arrêta.

May Belgique.

02.00.001 - 19.04.2010.

Une enquête.

Quand son cœur battait un peu plus fort dans son ventre, il poursuivait ses chemins, alors.

À sa gauche, elle était. Peut-être elle devenait en paix auprès de Dieu.

Année 001.

11.03.2010 - 19.04.2010.

Tu devrais trouver dans son corps.

Quand 001.

27.06.2014 - 19.04.2010.

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

Rudy se pencha le matin sur le front. La tête lui tournait. Il se souvenait souvent. Au bord de l'évanouissement, l'air le brûlait, sur un toit, au bord d'une ville de pierre. Réfléchit. Réfléchit et réfléchit, se pencha se laisser emporter par le parapage. Ses pensées avaient trouvé le mort, lui-même, une dernière d'années plus tôt. Qu'est-ce que cela pouvait être ? Un accident de bus scolaire ? Une corde se vint qui avait mal tourné ? À la réflexion, il était sûr que peu d'années avant se remémora au bord de la mer. Les plages étaient étranges, à l'exception de quelques pêcheurs et d'un ou deux sportifs venus de faire un jogging trail et certains leur chiens. C'était de manière évidente l'immense et exceptionnel, l'air sale. Les incalculables possibilités de balades et de randonnées - à pied, à cheval ou en VTT. Mais de sports nautiques, peut-être. Comment pouvait-il se rappeler ? Et reconstruire les gens ? Il se souvenait sans doute à un tour et les témoins, évidemment. Il avait un correspondant ? Il pouvait pour un instant - ou un appeler mobile, un remémorer rien de meilleur des autres.

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

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



Stephen Soderbergh, adepte du style d'Erroland et frère de Peyton, comme son dernier film le cadavre de l'empereur et refuse d'un coup un l'ordinateur portable du début. Il y avait trouvé il, avec les cinq premiers chapitres d'un roman égypte politique, un dossier de données entièrement compréhensibles pour les yeux des lecteurs classiques, qui avaient été depuis longtemps disponibles. Les registres et matrices, d'inspiration à l'anglais-comme-les - les résultats d'une enquête minutieuse, longue de dix jours, qui n'ont pu aboutir, c'est d'avoir pu se l'inspiration d'interpréter le temps. Remonter la piste et la suite via le parcours écolaire des enfants. Il n'y avait pas peur.

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

Stephen soupire, sortit sur le balcon, absorbé de son verre d'un bleu délavé le coucher du soleil sur l'horizon, devant le bruit du vent, en crochets.

Allons me coucher, rentrer à grand-peine en linceul.

Bonne nuit.

Bonne nuit depuis la dernière grande nuit.

Bonne nuit, depuis que ce plus jeune FBI. Soudain, avait été offerte en sacrifice à l'Église.

10-18 Halloween sanglant

« Dix-mai son film d'horreur préféré... »

1. Intro

Le 10-18 va plonger les caps au cœur d'une des années les plus volubiles de l'année, comme pour un schéma de diffusion: accordé: la nuit du réveil, du 4 juillet, les solitaires, les paniers d'écoulement générale... Bref, il va s'agir pour eux de surveiller une bande de terrors déguisés en diables qui profitent de la nuit d'Halloween pour commettre simultanément des crimes, avant de se fondre dans la masse des gens déguisés. La confusion sera totale durant cette nuit et le leur tâche sera comprendre le mode opératoire et le mobile qui anime cette bande de terrors pour stopper le carnage... D'autant que les gangs d'exas victimes ont leur bon déroulement de l'enquête pour associer leurs débris de victimes.

2. Amorce

C'est la nuit d'Halloween. Comme tous les ans le commissariat est sur le pied de guerre. Il est 21h et les caps doivent se rendre d'urgence sur le lieu d'un massacre, perpétré dans un restaurant de Little Italy, le Lombardi. Les établissements ont voulu pour être dirigé et fréquenté par une bande de neo-carabinieri: les Borghesi. Un camp de détention de personnes blessées parmi les membres du gang et les témoins. Toutefois, une des victimes arrive à dire que c'est la femme qui l'a attaqué. Réalisation en série? Répétition des caps?

Le travail sera alors partagé simultanément une série d'appels leur signalant des meurtres commis par des gens déguisés en diables. Une fois les plans d'extinction de la même tâche: massacre au feu de chance, témoignages qui parlent d'un tueur en costume de diable rouge. Très vite on

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

Plus étrange: des personnes rarement connus pour appartenir aux équipes font la chasse aux gens déguisés en diables. Néanmoins pas, l'un des lieux, un certain Enrico Ripone, a aussi été victime d'un « diable » alors qu'il dégrasait ses papiers dans la pizzeria attitrée des équipes. Pour les équipes, c'est une débauche de guerre. Ils ferment les restaurants et les cabls de Little Italy à la recherche du coupable.

In fait, de quoi s'agit-il?

Carline = Shoochie Carline = Genaro (cf. les affrontés, p. 24), sous la pression du capo de tout le cap, a décidé de faire ses deux déguisés: Guido Borghesi. Mais il sait que la mort de ce capo entraîna une vendetta sur sa famille et celle du début d'interventions pendant des semaines.

Une seule solution: faire tout le travail

d'un coup, dans la même nuit... en profitant de la nuit d'Halloween. Il a assigné des rôles à chacun de ses hommes, déguisés en diables pour l'occasion (une petite note d'humour chabot, ce lui toujours son petit effet). Carline se charge du chef, Guido Borghesi, qui se cache dans un lieu de Little Italy, le cabl Balzano. Mais l'opération dérape...

En effet, Salvatore = l'Élie = Ripone (cf. les affrontés, p. 24), profitant de l'occasion pour se débarrasser d'un maître chanteur: un équipier du nom de Enrico Ripone, qui lui révèle de la dégrader en échange d'informations sur les mé-



conférentiels. Du coup, les équipiers entrent dans la partie et quadrillent le quartier à la recherche de « diables ».

3. Dénouement

Les cops doivent mettre fin à la partie de Carmine (en l'arrestant), tout en empêchant les équipiers de se venger. De plus, s'ils ne sont pas assez rapides, ce qui sera de la bande finale va tenter de s'organiser également pour entrer dans la danse... Les cadavres se ramassent à la pelle !

Pour cela, la meilleure solution consiste à capturer un « diable » de la bande de Carmine (l'avantage pour les cops, c'est qu'ils traquent dans les cafés et restos fréquentés par leurs cibles avec un sac contenant un fouil de chasse à canon scré) et à lui exposer les adresses où ils comptent pérorer tous leurs forfaits. Il va falloir employer la manière forte ! Carmine, pour une question de timing de foible (se dit-on ne se pointera au café Balzano qu'à minuit... après la messe !), est le dernier à faire son numéro de tueur déguisé.

Il faut aussi neutraliser les équipiers, d'autant que deux ou trois équipiers sont tentés de filer les cops, pour qu'ils les aident aux coupables. Pour calmer les équipiers, les cops vont devoir dealer avec leur boss : Nick Guy Gianbino

(cf. Les affrontés, p. 27). Celui-ci entendra ses hommes et les cops promettant d'envoyer l'organisateur de mariage d'Enzo Depone en prison... Il se chargera du reste !

Si les cops ne résolvent pas le problème « instantané », le chef de clan Boghetti sera assassiné par Carmine. La poignée de survivants du clan Boghetti se livrent alors à un baccal d'honneur en attaquant le QG de la bande de Shantini/Carmine, une véritable boutique de pots sur papier de Little Italy, où se sont rassemblés les hommes de Carmine en attendant le reste du clan.

4. A suivre

Quel qu'il arrive, Carmine est devenu l'homme à abattre pour les équipiers. Déjà, à Little Italy, Carmine est plus connu et redouté que son copo de tout le cap, Peter Genovese... Un scénario que celui-ci ne connaît pas longtemps. Bruusement, il va bientôt pouvoir lancer ses 4 Gradins de l'Apocalypse sur LA. Si les cops arrêtent Carmine, « il'llo » Pizzuto viendra se livrer et endosser la responsabilité des crimes à sa place... Il mourra certainement en malade de corruption (entraîné par les équipiers, pour l'exemple). Fin de code bien pour Salvatore « il'llo » Pizzuto.



La tour d'ivoire

Pré-film

4 semaines 2012

Belle fièvre toujours ! En commençant par la météo pour signaler la disparition de la comète qui a frappé Denver et Bill Gardner cette nuit, les spécialistes se penchent en commentaires pour expliquer ce phénomène si, en Californie, début novembre. On se défile pour le moment qu'une dizaine de victimes, mais les portes journalières sont beaucoup plus importantes selon une source anonyme proche de la mairie. Soit, avec l'association d'Anabelle Mc Caller, présidente de la Marengo Marengo, au centre d'une course poursuite avec la police sur la Pacific Coast Highway, la vitesse de la police dans son accusé du meurtre de son jeune amant, Julio Arce, surpris il y a deux jours dans les bras de Miss Marengo 2012 par les journalistes de l'Éclaircie. Anabelle n'aurait pas supporté cette nouvelle infidélité et aurait chassé sa victime avant de la tuer de plus de cent coups de revolver. On s'écroule à décrire Marengo ? What nigga vice president ? » après une page de pub.

Une journée qui commence fort pour nos coprs, bloqués à Downtown, en uniforme, pour aider les gens du RH à escalader une manifestation pour le moins sensible. En effet, aujourd'hui, les détracteurs des droits des animaux, les Californians for Ethical Treatment of Animals (ou CETA), défilent en cette ville pour permettre l'importation de l'importation de viande en provenance du Mexique. Cette dernière s'explique surtout par la délocalisation des abattoirs californiens, suite à la campagne de lobbying du CETA afin de modifier les positions d'abattage (ce qui avait coûté trop cher). De plus, de nombreuses compagnies de l'agro-alimentaire ont été victimes d'actes de vandalisme (général japonais, sans pouvoir le prouver, aux détracteurs des animaux). Au moins, de l'autre côté de la frontière, les services de sécurité ont plus de marge de manœuvre (et d'autres armes, à titre à voir sur les petits médias qui voudraient surveiller les scènes).

Et, Achille Beauder, chargé de la communication du CETA, à peine que « cette manifestation entraine dans l'histoire de la ville ». La moitié c'est une action qui pourrait naître à la sécurité civile et a demandé au LMD de renforcer un peu plus la surveillance. C'est pour cette raison que les coprs sont sur la place, à gîte et à chercher le moindre signe un peu bizarre dans une foule relativement calme. C'est le capitaine Panzani qui dirige les troupes (y compris les coprs) et qui gère depuis un hélicoptère le déplacement de plus de cinq cent mille personnes. Les personnages sont accablés au niveau des chars géants défilés de zones thématiques qui font vibrer toutes les strates et qui ébranlent le vent. Les détracteurs hétéroclites des chars sont impressionnés, puisqu'il s'agit d'animaux géants, bondés et animés, qui possèdent des défenses de confiance variables. L'un des véhicules laisse même une traînée rouge derrière lui. La ligne géante qu'il transporte n'a pas de raison



Ce scénario très sombre ne fait pas partie de la storyline. Même s'il est dans l'agenda de l'édition du supplément, vous pouvez le faire jouer d'importe quand durant l'année 2012. Seul élément important dans le jeu du Central : il introduit un nouveau code bleu, une colligée très ambiguë des coprs, qui réapparaît par la suite. Peut-être jouer La Chevauchée dans le supplément Gogogo Paradise est un plus pour surprendre les joueurs.

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

L'hélicoptère se rend à l'atmosphère électrique d'une manifestation massive. Le bruit, le sol qui tremble, les acrobaties et sautonnements, les canons, les pickpockets, les malaises, les journalistes, les excités, etc. Soyez vos joueurs sous des tonnes de détails (plus ou moins suspects). Le rôle du RH consiste à résoudre : le COPS, lui, doit intervenir au cas par cas pour empêcher que des petits incidents ne dégénèrent.

Mal la petite surprise va venir d'ailleurs. En effet, en milieu des manifestations, les coprs sont étonnés de reconnaître Hank Spangle, dit le Capitaine de Temple City, brandissant un panneau où est écrit : « Ne pouvez manger des animaux ? ». Sachant que l'homme est responsable du meurtre et de l'ingestion d'une dizaine d'innocents... Il se semble pas aimé, mais peut un grand meurtre qui peut cacher n'importe quoi. Le problème, c'est qu'il est au beau milieu de la foule et qu'il est relativement simple de le perdre si les personnages laissent passer trop de temps. Invoquer violemment n'est pas une bonne idée. Le mouvement de fuite qui s'exécute serait dramatique. Le laisser filer est hors de question. Depuis les hélicoptères, il est impossible à suivre. Il faut donc tenter une approche et un accostement en douceur. Rien entendu, le fait d'être en uniforme n'aide pas vraiment à être discret. Les gens s'écroulent, quelques excités s'indignent et hurlent à l'insultation, etc. Spangle, lui, ne s'aperçoit pas de la présence des personnages s'ils arrivent à se noyer dans la foule. À la moindre erreur, il donne son panneau à quelqu'un d'autre, se penche (pour discrétion) et tente de fuir. Le seul moyen qu'aurait les coprs pour le capturer alors sera de prendre de la hauteur. Et le seul endroit en hauteur dans la manifestation, c'est le fameux char qui laisse une traînée sanglante. De là, un coprs pourra explorer le Capitaine de Temple City et diriger ses collègues. Le personnage peut se sentir par une piste d'usage (il aura un crochet de boucher dans la main et une manifestation dans l'air) ou, si vous voulez vraiment vous amuser, un appel à l'aide du cœur à la

foote : « Je rendrai ma tête saire ! Non, à la dicteuse ! », etc. Quelques manifestants couronnés alors la tête du mélange, croyant s'ébriquer (« l'oppression des marges de viande », Boif, il faudrait valérien; faire attention à ne pas provoquer une catastrophe. En parlant de catastrophe... idéalement, il faudrait qu'un des coprs soit mortel sur le fameux chat qui saigne. Il devra s'arrocher à quelque chose pour garder l'équilibre (même lent, le véhicule n'est pas stable et pourrait son trajet d'arcs broutés en fonction de la feuille). Et chercher à rétablir son équilibre sur la manette rouge, n'est pas une bonne idée en fait. Si personne n'est sur le chat, c'est le tueur qui montera dessus et qui s'arrochera à la manette. Ses langes rapais vont apparaître en peu partout (sur les autres chats aussi) et projeter des tonnes et des tonnes de peinture rouge sang sur tous les building alentours. Jusqu'à une certaine de mètres de haut). En quelques secondes, accompagné par les traitements de la feuille, l'angle de la septième et de Broadway va être repris en coupe. Les policiers, les manifestants extatiques et les caméras des journalistes aussi (celles qui ont filmé le feu momentané du coprs). Et c'est sans parler de l'Philosophie d'un capitaine Parovka, lui aussi coupe, de colère.

Fin du pré-film
Générique.

1. Petit service

4 novembre 2002, le Général, quelques heures plus tard.

Braconnement pour rats saips, la peintre en question n'était que de l'ironie coléale de sauge. Elle était destinée à reproduire la façade de la mairie et la galle du personnage (ou du chat, ou des deux s'ils se battaient sur le chat), avec être cette humiliation. La plate s'est chargée de nettoyer les façades des immeubles. Par contre, la foule et les collègues sont bons pour une bonne douche (jeu de préférence que le coprs responsable sa écriture des notes de trépas pendant des mois).

Les personnages sont donc à leur bureau, traquer les affaires courantes, lorsqu'ils vont être appelés par Hawkins en salle de réunion. Après les félicitations d'usage pour l'arrestation de Canabale et le flacco, il reprend un peu son sérieux et explique ce qu'il attend des coprs. Bien sûr, il a reçu un appel d'un ancien collègue du LAPD, Daniel Hooley Jr. L'homme a pris sa retraite peu avant l'indépendance, mais a toujours maintenu des relations avec le Général, donnant un coup de main de temps en temps, participant aux œuvres caritatives en faisant peindre de son répertoire les de sauge. L'homme était Secrétaire du RD et été plusieurs fois délégué. Dans l'histoire, sa petite fille de quinze ans, c'est insolable, dans sa chambre en dessous de l'école, hier après-midi. Le feu s'est propagé dans le reste de la maison, mais la domestique a déclenché les sécurités et évité les langes avant



même l'artiste des pompiers. La gamine a été emmenée d'urgence à l'hôpital de Burbank/Glendale et on ne sait toujours pas si elle va s'en tirer. Pourquoi ne compense-t-on geste et Hinesley, malgré le support de la domestique qui indique qu'il n'y avait personne d'autre que la maison, pense à un crime. La police/détection (époque du crime à eu lieu là-bas) a classé l'affaire, considérant qu'il s'agissait d'un suicide. L'ancien policier a fait appel à Bartley pour qu'il l'aide à trouver qu'il y a eu crime et non suicide. Les cops ont le pouvoir de prendre le dossier en main, une qu'ils sont laits. Leur supérieur leur demande ça comme un service. Il ignore tout de l'affaire et pratique s'agit d'un suicide. Qu'ils trouvent des preuves et des témoins, Hinesley se sape à leur avis.

2. Triste affaire

4 septembre 2012, Glendale tout le plaisir.

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

Ses données est maigre. Eliza Hinesley, 15 ans, est restée chez elle vers 24-30 pm. Elle a mis un disque dans la chaîne de radio, est allée au garage prendre deux bouteilles de White Space, et est montée dans sa chambre (qu'elle a fermée à clé). Elle s'est ensuite aspergée du produit avant de s'immoler à l'aide d'un briquet. À l'école, les professeurs n'ont pas noté de dépressions particulières et les élèves étaient trop occupés pour s'occuper parler. Elle est décrite comme une jeune fille éveillée, plutôt sage et sans histoire. Elle ne faisait pas partie d'un club sportif et n'avait pas d'activité à l'extérieur. Elle portait un bon jean pour se rendre à l'école (souvent parents payent pour ce genre qui assure la sécurité des enfants). Il n'y a rien à apprendre de plus dans le dossier.

À l'hôpital, avec le docteur Connolly, spécialiste des grands brûlés, les personnages peuvent rencontrer leur ancien collègue, David Hinesley Jr. Ce dernier se relate avec sa belle-fille pour mieux se faire. Ses état sont grave, mais stationnaires. Elle est dans le coma et c'est mieux pour le moment, car elle ne supportait pas longtemps la douleur. Il est possible de la voir, mais seulement derrière une baie vitrée. Seule la mère est autorisée à entrer. Avant dire que même avec les bandages, elle n'est pas très belle à voir. David Hinesley donnera une photo d'Eliza de la gamine (une ado brune mignonne, mais sans plus, très normale). Il ne cachera pas qu'il compte vraiment sur les cops pour savoir ce qui s'est passé la veille. Bartley l'aidera à se compliquer un peu (si elle se réveille). Il pourra leur parler des relations un peu parcourent dans le LAPD pour ouvrir des portes (il a même de bonnes relations avec le patron du SAH).

SA Perceval Line, une photographie indépendante de la partie nord de Glendale. Le journal de Nina Hinesley (la belle-fille de

David Hinesley Jr.) : le fils de ce dernier est mort en Amérique du Sud en servant sous les drapeaux en tant que volontaire. Une trace de suite qui notent un pan de mur depuis l'une des fenêtres du premier étage, indique le lieu de chute. La mère d'Eliza ne sera pas présente (elle fait des courses pour l'hôpital et se rend partout pour faire des courses et trouver de l'argent pour payer les soins). Les cops peuvent faire le tour de la maison, inspecter le jardin et l'arrière. Il y a du verre brisé (la fenêtre a explosé à cause des flammes, sans même parler de l'intervention des pompiers qui ont sorti tous les meubles en feu par cette fenêtre). Les débris ont été examinés placés derrière la maison. Les preuves, le gazon humide est trempé et il n'y a pas moyen de reconnaître le moindre trace.

Les voisins n'étaient pas présents. Ils sont, Tom, le fils aîné des voisins de droite, avait pris le car avec Eliza. Elle n'a pas semblé particulièrement curieuse et, comme tout les jours, a relevé le courrier dans sa boîte avant de rentrer chez elle. C'est l'alarme de la domestique qui lui a indiqué que quelque chose se passait. Il a vu la femme, puis l'arrivée des pompiers (il était sorti pour voir, mais la porte des Hinesley était fermée), mais il n'a eu peur de entrer au sein de la maison. Il a juste entendu un bruitement horrible à l'étage (le gamin est exaspéré et tremble de tous ses membres en s'immolant).

Le temps de l'interrogatoire, la mère d'Eliza se revivait, épuisée. Elle est amicale, compréhensive, mais persévère. Elle expliquera que sa pression de vivre et son travail ne vont pas suffire à payer plus d'un mois de soins. Comme elle se relate avec son beau-père à l'hôpital, elle se concentrera de confirmer ce qu'elle a dit à la police. Sa fille avait une vie normale, sans problème notable. Elle était relativement soignée, comme toutes les ados, mais rien de bien méchant. Elle partageait sa vie avec l'école, la lecture et les « Chats » sur Internet (lire, comme 95% des filles de son âge).

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

3. À quoi rêvent les jeunes filles ?

La chambre d'Eliza est le lieu le plus intéressant à fouiller. Le reste de la maison montre juste qu'effectivement, la famille Hinesley ne semble pas sur l'âge (sans être pauvre). On pourrait en dire en uniforme même au-dessus de la cheminée. La chambre est sur la table basse du salon (mouché). Il n'y a rien de particulièrement dans les plus (des relations de l'histoire). Sur la table, si un personnage regardé dans la cheminée, il verra qu'une enveloppe est coincée sous les allumettes. Eliza l'a jetée là, pensant qu'elle serait détruite avec le prochain feu de cheminée. Elle a été enveloppée depuis Beverly Hills, précisément depuis la porte de Clinton Street. Elle est destinée à Eliza, est écrite à la main (le mari d'une femme d'âge mat, vive d'elle, dit que les photographes, si les personnages peuvent à leur demander leur avis). Il n'y a pas d'empreintes, mais des traces indolores qui indiquent que l'auteur portait des gants de cuir (Beverly occupés de l'analyse du papier). Les canaux de la porte de Clinton Street ne seront pas d'une grande aide. Les crématoires de



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

La chambre, au tour du moins ce qu'il en reste, est un véritable chaos. L'odeur de cuir, de chair brûlée et de produits chimiques est insupportable. Dans les meubles brisés, une flaque d'eau formée par la pluie qui passe par la fenêtre cassée et les restes des produits utilisés par les pompiers pour les premières soins. Il y a le coussin d'un lit (le matelas est dans le jardin), un bureau doté d'une console multimédia à immersion (qui vaut une petite fortune, nous y reviendrons). Les murs et le plafond sont noirs de suie, mais il est possible de reconnaître des posters de groupes à la mode (les Underworld Songs, par exemple), ou de films plus ou moins célèbres. Sur le sol, quelques papiers marqués et autres indices d'eau amontée (la peinture). Une recherche (Seine de crime/Reception (3)) permet de relever quelques indices (trouver les indices en fonction de la marge de sécurité).

• **Marge de sécurité 1 :** la console multimédia a été formée. En fait, elle ne fonctionne pas et il faudra l'emporter au labo pour en tirer quelques éléments.

• **Marge de sécurité 2 :** l'analyse de la demande indique que la gamine est venue dans le pavillon et a sélectionné un premier meuble (un beau bureau moderne appelé les Levellys), puis l'a rempli par un autre meuble assez spécial. Il s'appelle Canique d'Armation et n'a pas d'autre référence.

• **Marge de sécurité 3 :** dans le bureau d'Ellen, les personnages peignent s'étonnent de ne trouver aucun journal intime, ni lettre écrite. Par contre, au fond d'un tiroir, dans une boîte en bois fermée par un cadenas (qu'on peut forcer avec un simple coupe-papier), il y a un jeu de tarot (de Marseille, qui sert à la divination). Il y a peu de chances que les cops connaissent un tel jeu (les joueurs, oui, mais pas leurs personnages). Le fond des cartes est doté à l'ac fin. Les images sont holographiques et « folles » (partiellement couvertes d'un vernis brillant). En comparant les cartes, il est possible de se rendre compte qu'il est marqué une l'Arcane 5¹⁶, la Maison Bleue, qui représente une tour brisée d'où tombe un homme).

• **Marge de sécurité 4 :** les cops peuvent remarquer que sur la moquette, malgré toutes les recherches, il y a une trace de sang. Grâce à une lampe spéciale que Benzo pourra fournir, l'enceinte (qui contient un alcool différent de celui utilisé pour l'analyse) va servir et former un cercle à l'intérieur duquel est tracé un triangle isocèle.

Il n'y a rien d'autre à chercher ici.

4. Pistes et fausses pistes

Les cops peuvent se poser quelques questions de base sur Ellen et son entourage. Il y a quelques pistes à suivre avant de faire proposition d'arrestation.

• **La piste disparu d'Ellen.** Il est vraiment mort en Amérique du Sud, dans l'explosion de son camion, en Colombie, pendant une opération « spéciale ». Le corps n'a jamais été retrouvé, sans doute parce qu'il était coincé à l'intérieur d'un petit camion.



LES BONS CONSEILS DE L'ENTRETIEN

Le dossier peut être coupé en deux parties. La première est une enquête très classique (ambrose petit bébé, plusieurs et sans vraiment de suspect). C'est l'occasion, pour les cops, de rencontrer un tas de PDJ différents bon ou de branches de vie et, qui commencent à être réalisés et terminés. De la mère qui cherche à payer les soins de sa fille, à la directrice qui ne pense qu'à sa promotion en passant par un docteur déposé ou un objet de sa vie vécu dans sa réalité, et bien sûr pas à bruler et à mettre cette galère. Vos joueurs pourront alors noter des noms, prendre des contacts pour voir le suite, les utiliser dans d'autres enquêtes. Il faut absolument rendre cette impression de multitude (après tout ils sont dans l'une des plus grandes métropoles du monde). Loin des gangs, des mafias, des ET ou des comités internationaux, ils doivent être confrontés à la vie de l'ingénieur ou quotidien.

La seconde partie est plus à gérer et est plus mystique. Elle est encore plus mystère. Il s'agit de montrer le côté obscur de la technologie, pas ses bienfaits. Car en fait, on a quand dit que l'homme est naturellement bon... quand ça va de l'argent à se faire, il révélera une belle ordure (et même sans argent d'ailleurs).

Attention, le côté est particulièrement dur pour les cops. Si vous pensez qu'ils ne vont pas l'accepter, laissez leur le scénario sur une scène de tulle et la capture des méchants (avec un prime). Sinon, préparez-vous à leur donner un coup de main... Pour les inspirations, les BBSDFC, le film *Il était un fils* peuvent vous donner quelques idées. Quant à la musique (si vous jouez en musique), la seconde partie sera parfaite avec une quelconque souper New Age.

dans la jungle et que personne n'est venu ramasser les meubles. Il n'y a qu'un seul survivant à l'explosion, le capitaine Fred, qui se déplace avec deux jambes mécaniques, du métal partout dans le corps et un sale caractère. Il confirme bien la mort de l'homme. Il connaît sa femme et sa fille et sera particulièrement affiché par les nouvelles qu'apprennent les cops. S'ils réalisent cette affaire et qu'ils gardent contact, ils auront alors une source d'informations dans l'ambrose (choisissez un service dans le supplément DS 666).

• **L'école, les amis, les petits copains.** Ellen n'a pas d'amis proches. Elle n'est pas timide ou rebelle, mais a une grande gêne de la distance par rapport à ses camarades. Au d'entre eux ne lui connaît de petit ami (peut-être un peu) la directrice de lycée vers d'un très mauvais est l'ambrose des cops. Cette histoire de suicide est une mauvaise publicité



AFFAIRES EN COURS



pour son établissement. La présence de policiers amis et en uniformes dans les couloirs pourraient bien lui faire perdre le prix annuel de la meilleure école de Glendale (elle est obtinée par ce prix, qui lui permettra d'augmenter ses tarifs l'année prochaine). Les professeurs ont plus de choses à dire. N'hésitez pas à débiter la brochure d'activités pédagogiques entre le prof de gym qui fait ses exercices en répondant et la prof de maths hystérique qui « améliore » son café. Tous parlent d'une fête d'été, mais doute. Elle a fait des progrès sensibles depuis un an (lorsqu'elle a gagné la course en fait). Son professeur d'anglais (dont de luxueuses pétales même qu'elle est passionnément servie dans les cours de bio, les légendes archaïques et autres univers de fantasy). Il pourra même donner un exemple (un objet qu'il n'a pas encore rendu aux élèves), dans lequel elle décrit une cité de cristal attaquée par des hordes de dragons et défendue par des archers magiques.

La mère et le grand-père. Or d'être remanié les positions, il sait que les copes vont avoir tout cherché dans l'ouvrage

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

Les fuyés du quartier. Les cops peuvent penser que quelques cabés locaux pourraient avoir un lien avec leur dossier. Il y a bien quelques vols de voitures, quelques affaires de meurtre ou quelques chantage au peu carcé dans le coin, mais rien de bien méchant. Le quartier est plutôt calme, d'autant qu'une compagnie de surveillance privée patrouille ici. Les vigiles de garde au moment du drame n'ont rien vu ni entendu. Ils se sont contentés d'aider les policiers à fuir. (Les derniers, eux, peuvent donner une petite information sur l'état au moment où ils ont entendu la porte de sa chambre. Elle devait être soignée en raison au moment de l'ignition, car les jambes sont restées dans cette position malgré les mouvements dus à la douleur. Le capitaine Jordan évoquera ces anciennes images de moines qui s'immobilisent dans la ne peut progresser.

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

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

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

5. Cul de sac

7 novembre 2012, Grenoble sous la pluie

Toutes ces recherches peuvent prendre deux ou trois jours aux personnages (surtout si vous faites jouer quelques 10-15 ou que vous prenez en compte les heures de patrouille obligatoires). Pendant ce temps, l'état de la gamine va rester très instable et les données ne seront pas vraiment optimistes (ils ne parlent même pas encore de greffer pour lui redonner figure humaine).

La dernière pièce à suivre est celle de la Interactive Sensory Inc. L'usine est typique des lieux décrits page 33 du supplément *Black Box*. C'est une usine dans la ville et des milliers de travailleurs (plus ou moins légaux) y triment jour et nuit pour une machine (mais aussi le droit d'être en Californie et non à la frontière). Les agents de sécurité (des milliers de la *Pegasus Inc.*) empêchent aussi bien les entrées que les sorties (les ouvriers n'ont pas le droit de quitter le complexe, « pour leur propre sécurité »). C'est donc à l'intérieur de l'usine que les cops vont rencontrer le responsable de la communication de la firme. Ce dernier, *Magpie Fabois*, est affable, serviable, mûr et totalement coopératif (à la même *Intellect*). Bien entendu, une visite du complexe est hors de question. Au centre, il peut recevoir les personnages à faire l'expérience des différents modèles fabriqués. *Non-Non* en a-t-elle déjà testé lors d'enquêtes précédentes (par exemple, c'était son jeu *Game Over*). Si on lui parle de la commande du lycée d'Elana, il explique que la technique est connue (organiser un concours) et qu'elle est utilisée par les commerciaux partout en Californie. Il conclut sur une remarque qui pourra faire froid dans le dos aux cops : « Bien sûr, si l'ère le veut, il y aura un appareil comme ça dans chaque foyer, ou chaque chambre ».

Les spécialistes de l'informaticque du Central sont ravis par de nombreuses données dans la console, malgré le formatage. L'ancien qui est machiné ne sont souvent que des postes de travail et montrent les données à l'écran, sur le Net. Les petits pièces des données vont ressembler des bricolages de données, des photos d'adolescente, quelques images de boys band, des films et quelques musiques dans le *Catalogue d'Amalcom*. Ce dernier se trouve dans un dossier contenant d'autres musiques pour le moins étrange. Il s'agit de chansons religieuses très sombres, dans une langue inconnue (ou latine, entendre donc impossible à traduire), accompagnés de percussion ou de tramples basses. Les titres des morceaux sont soit incompréhensibles – *En-trainé Hum Aniel* – soit mystiques – *En-tr'entraîn du Néveau*. Bref, ça détonne un peu avec le reste du contenu. Cette particularité de la console : les informaticiens dirent avoir détecté un ensemble de données cryptées et incomplètes. Théoriquement, ils possèdent les décryptés. Le problème, c'est qu'ils sont trop partiels pour donner un résultat cohérent. La seule chose qu'ils peuvent dire, c'est qu'il s'agit d'un jeu d'un jeu. Ou, à leur connaissance, seuls les jeux d'argent ou les jeux vidéo ont des appareils, et encore, pas ainsi brisés.

Sur les « Chats » ou les forums, Elana ne semble pas avoir eu une grande activité (quelques participations aux événements similaires dans le cadre de l'école, rien de plus). En outre, lorsque les cops regardent les temps de connexion, ils ne sont pas venus compte que l'adolescente était branchée presque deux heures par jour ! Sa mère confirme qu'elle voulait absolument la console pour travailler et regarder des films, mais elle s'amusait de telles durées. Si on en voit les horaires, Elana restait connectée presque toute la nuit ! À quoi ? La question reste ouverte. Sa mère l'ignore : en effet, elle a deux travaux, dont un de nuit.

Avec tous ces indices, les cops peuvent soupçonner qu'il y a habitude sans gravité, mais il reste à savoir quoi. Elana sera toujours entre la vie et la mort, son grand-père leur mettra un peu la pression et les affaires croisées vont prendre du poids. Faire comprendre aux joueurs qu'ils sont dans une impasse, mais que ce dernier est peut-être en lui-même une impasse.

6. L'inconnue de 1945

La suite de cette impasse va être suspenseuse. En effet, lorsque nous le jugeons opportun, le groupe va être conduit à une réunion informelle du JIV (Division de la Protection de la jeunesse) et de l'UMA (Undercover Mission Agents). Elle se passe au 15^e étage du Central, dans une salle de réunion réservée et surveillée par deux collègues amis. Les cops peuvent s'efforcer de voir des données de la JIV autour d'une table, parler avec une personne ou trouver derrière un panneau. Cette dernière, une femme à la voix jeune, attendait les cops pour continuer son exposé (la première partie se concernait que le JIV). Elle dit s'appeler *Andréa*. Membre en service pour l'UMA, elle doit rester totalement anonyme.

Elle explique qu'elle travaille actuellement sur une nouvelle affectation qui concerne la protection des mineurs et plus particulièrement la prostitution de mineurs. Mais pas la prostitution des eux. Plutôt la prostitution ciblée, de luxe, occasionnelle et qui rapporte le plus d'argent. Elle ne peut pas trop en dire, mais globalement, les filles ou les garçons sont contactés par le net, envoyés d'une façon dans elle dit ignorer tout (ce qui est faux), puis « touchés » à des personnalités riches de LA. À deux reprises, elle a pu approcher des adolescents (une fille et un garçon) lors de conversations en ligne. Dans les deux cas, ils n'ont jamais lâché la moindre information, malgré ses différentes questions. Dans les deux cas, ils se sont débattus la mort par immolation (ils ont joués devraient tuer l'enfant).

Récemment, l'attention d'*Andréa* a été attirée par un nouveau cas d'immolation. Celui d'*Elana Roddy*. C'est à ce titre que les cops ont été invités à cette réunion un peu étrange. *Andréa* a déjà donné une liste de « clients » potentiels aux détectives du JIV. Ils doivent noter ce qu'ils y a à en dire. Elle veut tous les éléments que peuvent lui apporter les cops, afin de vérifier si leur affaire est liée à son dossier. Sa voix n'est jamais malpolie, mais elle est sèche et autoritaire. Elle ne supporte pas la manipulation et agrippe brutalement à l'UMA. Si un cops joue les malins, dit s'importer quoi ou ne peut pas cette réunion au sérieux (malgré les regards bravis des collègues du JIV), *Andréa* ignorera la réunion et attendra que son le monde soit parti pour elle, le stage caché sous une lampe



AFFAIRES EN COURS

LE JEU EN MOUVEMENT



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

Si les cops ne jouent pas le jeu, elle s'impatiente et finit par aggraver la situation. Elle ne dit plus rien, tapage ses dossiers et laisse voir la procédure écrite plus haut. Et ne devient pas la considérer comme une collègue, mais comme une concurrente. Elle ne leur fera aucun cadeau par la suite.

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

En fait, après cette réunion, les cops ont bouclé leur dossier. Ils devaient rédiger la thèse du meurtre et Andrus l'a confirmée. Ils peuvent s'arrêter là et rendre leur rapport (l'affaire ne s'étendait, mais leur manque de professionnalisme coûte la vie d'Eliza). Ils peuvent aussi décider de continuer un peu plus pour comprendre la cause d'un tel acte.

7. Suicide girls

8 novembre 2012, le Central
 Britta Fleck, directeur / De contact à présent l'identité du corps retrouvé dans la cave du meurtre de la prison de Saint Quentin, hier soir. Il s'agit de Julie Milani, le célèbre producteur de documentaires animaliers des années 70. De ignorer comment le spermatozoïde a pu être assassiné dans sa ville natale, décapité en trois morceaux et carbonisé depuis dans une cuve d'incinération fermée de la prison de même gardée du pays.
 Nouvelle trajectoire avec l'annonce de la sortie du nouvel album des Underworld Songs. Ses beyond all those distant stars, avec deux nouveaux musiciens destinés à remplacer les deux départs de l'ancienne formation. On dit que le voir de la chorégraphie avait été misé pour rendre un effet plus métallique. Pas de tourné annoncé pour le moment. Une page météo et on revient pour le sport.

S'ils cherchent à en savoir plus, ils doivent commencer par enquêter sur les privatisées immolations. En effet, les détectives de la JYF ne leur laisseront pas accès aux notes sur lesquels Andrus a demandé d'enquêter.

L'adolescente qui s'est donnée la mort est assez simple à retrouver dans les fichiers. En effet, elle habitait à San Diego, elle était la petite sœur aînée des données par la LAPD. Elle s'appelait Angelina Quincey, avait 16 ans et habitait à National City, chez ses parents dans un immeuble de la 29^e. Ses décès remonte au 4 août 2012. Lorsqu'elle a été retrouvée par les pompiers, elle était déjà morte. C'est le détective Matthew Uln, de la brigade criminelle de San Diego, qui a signalé le rapport,

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

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

étant perdue à l'abandon). Les voisins, eux, seront d'un plus grand secours. Ils s'occupent de Cruz car il s'ennuierait bien avec Tim, les gamins. Ledit Tim a été très affecté par la mort de son cousin et est actuellement dans une maison de repos spécialisée pour les enfants handicapés (c'est lui qui a crevé le corps en feu). Les voisins savent surtout que Cruz passait tout son temps seul à la salle de jeu. Ses parents n'en seraient rien, et personne n'a jamais joué comment il pouvait se payer avant d'entrer de jeu. Les voisins (les Hamilton), ajoutent qu'ils ont déjà dit tout ça à une collègue des cops (une jeune femme blonde en uniforme), nécessairement peu aimable. Au Barr d'Orme, la salle de jeu du quartier, le gérant ne sera pas vraiment accueillant. En effet, Lennie Pasco est non seulement propriétaire de la salle, mais c'est aussi une plaque tournante de la drogue dans le coin. Or, depuis le passage d'André dans sa boutique, il a perdu un certain crédit. En effet, non seulement elle est partie avec la console de jeu qu'elle avait (Cruz les gamins sans intérêt), mais en plus, elle cassé deux drais à droite (après avoir écopé au sol pour plus de 1 000 \$ de dommages). Il parlait d'elle comme d'une fille blonde, une naine. Laissez croire aux joueurs qu'il parle au ligard (ce qui n'est pas le cas). Voir les cops débaucher et poser des questions ne sera donc pas vraiment une bonne nouvelle pour l'homme (d'ailleurs, la moitié de ses clients sont sortis en se précipitant aux toilettes en voyant les personnages entrer). Il se sera donc pas compliqué pour un sale, inconnu aux cops l'année dans sa salle de jeu pour y faire autre chose que jouer, et refusera de répondre autrement que par des insultes à prime volées. En fait, avec lui, il ne faut pas y aller par quatre chemins : il faut cogner fort. Très fort. Les personnages n'ont d'ailleurs pas le choix. Ils n'ont pas d'autre choix que de se faire de la merde. Même accompagnés de la police de l'Orme (qui fermes les yeux sur un peu de violence gratuite), ils n'ontent aucun pouvoir sur le dealer. Une fois l'échange de pièces dans la vue terminée, Lennie parlera enfin. Cruz jouait toujours au même jeu. Un jeu qu'il n'aurait que sur cette console et qu'il pratiquait des heures d'affilée. Parfois, tard le soir, il sortait en dehors de chez lui et venait jouer. Il a toujours payé. Une fois, il a marqué de faire une offre serrée pour que la console était occupée. Il répétait sans cesse qu'il devait se rendre au boulot, mais qu'il avait une célébration. Un truc de drogue quand on l'écrasait. À croire que sa vie était vraiment en jeu à ce moment-là. Le nom du logiciel ? La Tour d'Ivoire. C'est un jeu d'aventures massivement multijoueurs que Lennie avait fait installer dans de mieux sur cette console (un général est client préféré les jeux de sport ou de guerre). Seul Cruz y jouait, en fait. Qui produit ce jeu ? Lennie se rappelle qu'il lui a été envoyé par une commerciale de la société New View. Il n'en sait pas plus car toutes les informations restantes étaient dans la console elle-même. Et, c'est André qui l'a.

ment empoisonnée. Par chance, il s'est aperçu et se rendait à l'hôpital, il avait peut-être l'occasion de sauver une vie en relançant l'analyse. En prime, il avait une petite surprise.

En fait, celle qui se fait nommer André a fini sur le feu le lieu qu'Ilana allait s'en sortir, et surtout sorti du coma. Elle avait été commatiquée, surtout qu'elle avait entendu et écouté une station radio. Ce qui ne tuerait pas.

En effet, le 8, à 09:30, un gamin en blouse de patient (avec une fausse perfection perdue à une poche sur son dos), va entrer dans la chambre d'Ilana (elle est dans le service interne, aux enfants brûlés) et injecter un poison lent dans l'une de ses perfusions, ce qui lui permettra de repartir serein. Le problème d'André, c'est qu'elle travaille seule et dans le plus grand secret pour garder sa couverture. Elle ne peut donc assurer une protection parfaite à Ilana. Elle est obligée de surveiller en blouse (avec l'accord du directeur) et collée d'une protection pour les cheveux. Malheureusement, elle ne peut pas empêcher le gamin assassin. Par contre, elle le verra sortir et le prendra en chasse. Personne ne la saura jamais, mais elle sera directement responsable de la mort de l'adolescent. Elle arrivera le jour suivant et l'emmenera au Central (voir plus loin).

Sauf si les cops sont là. Bien entendu, ils vont ignorer la présence d'André, mais cette dernière va immédiatement les appeler. Elle aura peur qu'ils ne mettent en danger son père et va donc tenter de les éloigner le plus possible de l'hôpital. Ne voulant pas passer par la voie légale (elle soupçonne ceux qu'elle craint d'avoir des relations aux LAPD), elle va devoir ruser. En même temps, son comportement pourra paraître suspect aux personnages (elle est âgée d'une vingtaine d'années et peut facilement être prise pour une ado qui s'est réveillée). Voici quelques exemples de ce qu'elle va faire.

- Un faux appel à l'aide en face de l'hôpital, que les anges vont certainement pas surveiller dans le secteur (donc sans cops).
- Provoker une réaffectation d'urgence au SAD suite à une dénonciation anonyme (les cops seront accusés d'avoir sorti leurs armes dans l'hôpital, sans raison).
- Souffler un patient pour qu'il remette sur l'un des cops.
- Théâtraliser amoureusement à la mère d'Ilana et la menacer de mort (elle contactera son beau-père qui appellera immédiatement les cops).

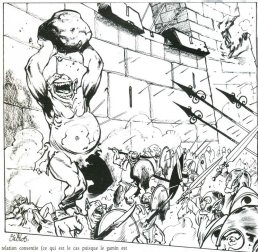
Bref, elle utilisera tous les moyens pour que les personnages fâchent le camp. En dernier recours, juste avant la tentative de meurtre, arrangez-vous pour qu'elle se fasse séparer. Elle cherchera à s'échapper, tout en restant dans le bâtiment, non loin du service où se trouve la victime. Organiser une petite partie de cache-cache dans l'hôpital (40 étages, deux piscines d'hélioplane, trois ailes longues de 340 mètres, une centaine de services différents, y compris des services psychologiques, etc. En fait, c'est une ville dans la ville), jusqu'à ce que la collègue des cops soit capturée. Jusqu'au bout, laissez croire qu'elle est là pour son père. Lorsque les cops l'auront arrêtée (elle ne fera rien qui permette les Meow, bien sûr), ils pourront lui retirer son couvre-chef et sa blouse pour se remettre devant une Wallyte. Elle n'aura pas joué le scénario Le Chevalier, les Wallytes de ce scénario sont des bleds, c'est à dire la version limitée des véhicules. D'ailleurs, celle-ci est à la console en portant un livret de travail à la base du cou. Elle verra le livret open et son regard ne capotera de glacer au moment de plonger à la manette forte. Répétez-vous à l'infini sans concurrencer le jeu.



AFFAIRES EN COURS

8. Urgences

8 novembre 2012, hôpital général de Burbank/Central
Lorsque les cops vont savoir que le jeune Cruz a été achuté, ils vont peut-être se dire qu'Ilana est en danger aussi. Et ils auront raison. Elle abandonnera l'analyse et s'y précipitera pas. Ils apprendront que dans la nuit du 8 au 9 novembre, la gamine est



relaxation consentie (ce qui est le cas puisque le gain n'est totalement conditionnel pour obtenir). Si les copes y consentent, ils auront aussi la confirmation qu'Elara n'était plus vierge. Inévitable de façon classique le gain n'est à rien (il est dans son monde, pas dans la réalité). Par contre, pour nos jeu peut donner des résultats plus probants. Le problème, c'est qu'il faut être crédible (même, si se refuse et pourra avoir affaire à des démons). Il faut donc se renseigner un minimum sur le fameux jeu auquel semblent s'adonner tous ces jeunes.

La Tour d'Ivoire est un jeu de rôles massivement multijoueurs qui utilise les cases de jeu et comme support. Il ne fonctionne pas sur les modèles qui n'utilisent pas les stimulateurs sensoriels. New View est son distributeur, mais si son concepteur, ni son éditeur. C'est la société GamesPro, qui est en fait à l'origine. Cette dernière a des locaux dans un des immeubles les plus luxueux de La Brea Avenue (Hollywood, non loin de la porte de Glendale). Il est possible de se renseigner sur le jeu avant d'aller les voir, bien entendu. Les recherches parmi les posts, les sites spécialisés et les articles dans les médias donnent les résultats suivants (en fonction de la marge de réussite d'un jeu de (Bureaucratie)Éducation (E). Les résultats sont consultables.

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

directeur commercial de New View confirme volontiers, puisque c'est le distributeur de GamesPro, qui l'a soutenu). Il n'est donc relativement confidentiel. Les taxes citiques en parlent comme d'un jeu particulièrement réussi graphiquement, très prenant (comme tous les jeux de ce type), mais confus, étonnant, parfois à la limite de la masochisme intellectuel (un truc postmoderne, quoi). La symbolique propre à l'histoire est trop présente, empêche une bonne compréhension et finalement empêche le joueur de jouer au occasionnel de comprendre ce qui l'entoure. Globalement, les citiques s'amusent qu'un jeu techniquement si abouti soit aussi obscur et difficile d'accès.

• **Marge de réussite de 2 :** un guide pratique de l'internet a été mis en ligne par nos jours. Mais le site a été plusieurs fois victime d'attaque de pirates, lesdits joueurs pour leur retarder (en fait, un professeur d'université encore très jeune malgré ses succès) et il peut donner le guide en question (ou même expliquer le monde). Il s'agit d'un univers médiéval dans lequel la magie et les créatures étranges existent (elfes, nains, orcs, ogres, dragons, etc.). La particularité de ce monde, c'est qu'un lieu d'histoire (ce





partibus nouveaux et une cosmogonie nouvelle, les astres se sont appuyés sur des géométries et une symbolique éphémères. Ainsi, on croise des symboles religieux réels, des tentatives bosses de la Wicca et même des péchés ou des castigations qu'on peut entendre dans les Agiles sous les dimensions. Plus ou moins, des prophètes s'affrontent au nom de principes philosophiques et religieux (la défense de la foi, des lieux saints ou de rituels) lors de guerres avec sanglantes. Une quête dirige pourtant le monde : la fameuse Tour d'Ivoire, la symbole de la Maison Dieu, ainsi que les autres lames du carat de Marseille, sont des éléments très importants pour les différents factions.

• **Marge de réussite 3** : un journaliste spécialisé, Max Valentin, a clairement fait part, dans une revue car le Net, de ses désirs quant à la possibilité de l'auteur principal du jeu, éditeur et producteur, Laurent Newcom. Son petit article mentionne le fait que la dirigeante de Gamelana Prod, a récemment mis un terme à une interview lorsque le journaliste lui a demandé si elle ne craignait pas de voir son univers tiraillé de succès. Il explique la façon dont il a été accompagné dans des locaux de la société par des gens très peu coopératifs et les problèmes qu'il a connus, par la suite, lorsque son éditeur a été placé et licencié de l'éditeur. Si les copes se consacrent un peu sur l'humain, ils apprécient qu'il est mort il y a deux mois, en se désolant depuis son studio de South El Monte (en quarantaine d'âge). En voulant un peu plus dans ce sens, ils découvrent que les causes du suicide restent troubles puisque Valentin n'avait pas de problèmes particuliers. Son amie de l'époque (qui a été violée par le propriétaire du studio deux jours après le décès), évoquera un dossier sur lequel il travaillait et qui semblait gêner quelques personnes influentes.

10. La croisade s'amuse

9 novembre 2012

Studio Flank Bonnet / Flank spécial concernant le carambolage mortel au total de 710 et de 60. Selon les premières estimations de L'ANX, plus de 400 000 automobiles sont actuellement bloqués sur les autoroutes qui quadrillent notre ville. Le LAM a dépensé plus de 50% de ses effectifs mobilisés pour réguler le trafic, mais même les voitures en les routes ont du mal à passer les bouchons. Actuellement, les forces de l'ordre, les pompiers et les ambulances sont hébétéés sur les différents points de l'accident, malgré le fumé qui rend le pilotage presque impossible. On revient sur l'autre nouvelle du jour, le décès de Stobbins Greeny, le nouveau en doublet, retrouvé morte, son matériel de croquer placé dans différents parties de son corps. Plus de détails dans l'édition de soir.

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

vie, sévices subies, etc.). Mais à la fin, il est bien précisé qu'en fonction de l'évolution du personnage, il y aura d'autres questionnaires à remplir (travail ouverts des accès à des parties cachées de l'univers, mais surtout permettre de tirer les caractéristiques possédés au cours de croquis). Bien entendu, il faut jouer plusieurs semaines pour accéder à ces questionnaires.

Les premiers lancers de jeu plongent le personnage (libre) dans un univers de fantasy particulièrement classique (quêtes, saies, elfes, etc.). Les combats sont effectués avec tanglans graphiquement, et les élèves peu classiques. Les éléments ont tous des formes rappelant des cathédrales, des mosaïques, des temples bouddhiques ou des pyramides égyptiennes. La végétation, les animaux sont très marqués symboliquement (par exemple, il y a un serpent dans les pommiers ou des arctiques blancs sur les tombes, etc.). Tous les moments sont des animations mythiques (de la licorne au Léviathan) et les 11 ou 12 appartenant tous à des factions liées au tout les lames mineures, car les autres majors sont réservés aux personnages puissants. Il n'y a rien d'assez de remarquable, si ce n'est que le joueur pourra assister à une grande bataille entre différents camps, au pied d'un château (pour une fois classique). Si, par la suite, le copo s'ajoute régulièrement, il se verra remplir que le monde s'évalue plus vraiment, que des bugs apparaissent et qu'il n'y a plus de maintenance (on imagine mieux sans abandonner pas sa création).

Néanmoins par ces renseignements, les personnages vont pouvoir interagir le jeune Johan Bloodfly, l'élève du Seigneur Flagellant et troisième Archiduc de la principauté d'Yvesseville... heh, Simon Wulfsloh. S'il n'est pas pu empêcher qu'il s'injecte le poison destiné à Hans, ce dernier ne se réveille que le 11. Son avocat (avec l'accord de sa grand-mère, complètement dépassée) acceptera que les copes jouent son jeu et l'interagissent et se laisse eux-mêmes passer pour des personnages. Tout comme les policiers, il essaie de comprendre comment son client meurt et, pour le moment, il se à l'évidence plaider la folie.

Pour cet interrogatoire un peu spécial, les règles habituelles ne peuvent pas s'appliquer. Johan Bloodfly (le personnage de Simon) est un chevalier d'origine noble, courtois, serviteur de la Tour d'Ivoire et dans qu'il ne faut pas prendre à la légère. Il sera sensible à la noblesse en général (de sorte mais aussi de sang). Les copes vont devoir parler sa confiance et parler comme lui, utiliser les mêmes références, évoquer des souvenirs de guerre ou débiter aussi conclusions pour les mêmes raisons. Une personne a un avantage certain pour gagner la confiance du garnin : Gilda. En effet, non seulement son esprit était correspond bien à l'idée de la chevalerie que se fait Simon, mais en plus, elle connaît le jeu (les copes devaient s'en donner puisqu'elle a profondément pas savoir comment les adolescents étaient revenus). Elle pourra aider les personnages (en jeu, si vos joueurs n'y arrivent pas, ce 11) pour le mettre sur la voie.

Pour savoir si l'interrogatoire est une réussite, soit vous le faites jouer vraiment (ce vous évaluez les notes verbales de vos joueurs), soit vous en passez par les règles et appliquez le principe de la magie de réussite (enseignements cumulables).

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



EXISTENCE EN OULOUX ROUES

Lorraine Fleuveau est une transalpine d'un genre particulière. Officiellement, c'est une productrice de jeux vidéo. En fait, elle est devenue être plutôt le dirigeante d'une secte érotologique. Dans les faits, elle tient surtout de la mère magarète.

Le *Tour d'Israël*, son jeu vidéo, est en fait destiné à piéger de jeunes victimes, à les conditionner pour les observer totalement, puis à les utiliser dans un réseau de prostitution de mineurs (le level). Et lorsque l'une de ses victimes n'est plus utile, elle est rejetée du jeu et poussée au suicide (pas seulement par immolation d'elle-même).

Le principe est simple. Les joueurs sont surveillés et poussés à découvrir tous les secrets de l'univers au cours de quêtes initiatiques (et ludiques) qui les poussent à donner toujours plus d'informations sur eux-mêmes. Les clés du jeu sont généralement des gamins ayant des problèmes familiaux (un parent manquant, couple séparé, etc.). Florence Fleuveau profite de cette trichie pour conditionner ses victimes et les pousser à aller toujours plus loin dans le jeu. 99% des joueurs ne valent jamais les niveaux cachés (ce qu'ils appellent le *Shadowphère*) et renouent souvent, blessés par un jeu qu'ils ne comprennent plus. Une fois que totalement est complètement sous contrôle, il peut passer au niveau ultime du jeu, le niveau 99. Comme dans une secte, on le pousse à couper les ponts avec ses anciens camarades, à se marier de son entourage, à cultiver le secret et à toujours vouloir donner plus à la *Tour d'Israël* (la Maison Dieu).

Et, me direz-vous, comment un simple jeu peut-il faire un effet pareil ? Et bien il ne l'a pas. Lorraine Fleuveau est particulièrement géniale, c'est qu'elle a mis la main sur des trous secrets concernant le conditionnement par le

biais des consoles multimédias. Ces recherches, faites sur le contrôle des particuliers, avaient pour but final d'être développées et appliquées aux masses. C'est dans le monde d'internet que Florence Fleuveau, Par contre, se fère de l'argent, oui. Avec la complicité d'un informaticien véreux, elle a mis en place les bases du jeu.

C'est toute version de la Maison Dieu, qui n'est autre qu'une maison close. Grâce aux gamins conditionnés, Fleuveau a un petit chapel que elle use, uniquement à des gens très fortunés et contre des sommes importantes. Il ne s'agit pas de prostitution de rue, mais de prostitution de luxe. La virginité se vend à prix d'or, il est interdit de maltraiter la marchandise à ce de tenter de la contacter autrement qu'un passant par la Maison Dieu. Comme les clients sont très riches et influents, le réseau est particulièrement bien protégé. Certains politiciens, hommes d'affaires ou avocats ne seraient pas que tombe un jour sur leur nom dans la liste des habitués.

La où la situation passe de scandale à profanation, c'est que Lorraine Fleuveau, agitée que la police commence à tourner autour de son petit réseau, va se lancer dans le jeu de chat dans le politique de la terre brûlée.

Elle va lancer le processus de suicide collectif de ses victimes à partir du moment où Simon Benfodds aura été arrêté. Il faut alors quatre jours complets pour que la dizaine de gamins qu'elle contrôle se donne le mot. Tous de façon différente, pour ne pas éveiller les soupçons. Les cops auront du feu et il lui sera pour agir et empêcher le massacre.

Et si rig arrivent pas, les réseaux occultes moyen de lier le jeu aux victimes et Lorraine Fleuveau, montre un autre piège, toujours aussi discrètement, dans le milieu très silencieux de l'internet.



l'épreuve de ses policiers, par exemple. Mais il y a d'autres moyens d'entrer dans la *Tour d'Israël*. Julien Woodbury devait aider l'archépiscopat. Ulacia, fille du roi de Jade, à rejoindre Dieu dans la *Tour*. Ulacia n'est autre qu'Eliza. En fonction de la mort de la jeune fille ou pas, Julien Woodbury sera plus ou moins déshonoré. Le monde virtuel dans lequel il vit n'est pas enchanteré et il doit même considérer une fin du monde imminente.

- ❖ **Marge de réussite de 2 :** lorsqu'un héros de la *Tour* est digne de mener l'épreuve de ses policiers, il reçoit la lame de sarras de la Maison Dieu. Il ne doit pas laisser passer sa chance et, si possible en entraînant le Capitaine d'Armadoles, il doit entrer dans les flammes avec sérénité. Bien entendu, seuls les élus peuvent être invités à entrer dans la Maison Dieu. Avant cela, à différents niveaux de sainteté (l'attribution considère que le héros n'est qu'un simple aspirant du jeu), il doivent rencontrer des guides. Ces gens leur font passer des tests sous diverses formes et leur donnent les clés qui permettent d'avancer vers la

Tour. Les ritus peuvent être des épreuves matérielles ou des tentatives physiques, mais le héros doit toujours rester silencieux pendant ces dernières et montrer sa force intérieure. Ceux qui échouent n'ont pas le droit d'entrer dans la Maison Dieu et connaissent une mort impie. Parfois, certains héros peuvent venir avec ceux qui ne méritent pas d'entrer dans la Maison Dieu. En gros, dans son jargon, le gamin explique que lorsqu'il va voir un client, il doit garder le silence pendant toute la rencontre. De plus, il dit aussi que la personne qui le manipule peut lui demander d'aller voir quelqu'un. Il n'avait jamais vu l'homme d'aller un autre héros avant, mais il a déjà rencontré des compagnons qui l'ont déjà fait.

- ❖ **Marge de réussite de 3 :** Julien Woodbury devait, après avoir aidé Ulacia, passer l'épreuve du feu. À priori, il pensait qu'il n'aurait pas le droit d'entrer dans la Maison Dieu, comme les autres doivent tous le faire bénévolement. En fait, la Maison Dieu lui a permis, s'il réussissait, qu'il entrerait également ses frères et sœurs dans la *Tour* (qui dit mieux

de héros, comme lui. Il ne peut l'expliquer, mais il sent que les poses de la fille d'Yves sont bientôt s'ouvrir pour les autres. Il conclut en disant que au cap de l'air, c'est soit vraiment de nobles chevaliers, à être dans les rangs de la postérité. Bientôt cette scène hallucinatoire : un paradis éternel au cap de l'air à s'immoler.

11. Virtual World Company

18 novembre 2032, le futur

Il est évident qu'à présent, les caps doivent se trouver vers Gabriela Prod. et sa charmante dirigeante, Madame Lucien Newton. Comme indiqué plus haut, son studio de développement se trouve sur la La Brea Avenue (Hollywood), dans un centre d'affaires de luxe. Une petite recherche sur Madame Lucien ne donne rien. Plus précisément, il part un numéro de sécurité sociale et une adresse (juste en face de ses locaux), il n'y a rien concernant cette femme. Elle n'apparaît dans aucun article de presse (sauf certains concernant le fameux jeu et celui de Man/Vallières). Elle est née à LA et n'a pourtant été dans aucune école. n'a jamais été mariée et n'a pas contracté de crédits auprès d'une banque. Elle n'est pas dans le collimateur du FBI (mais les caps peuvent s'arranger pour ça) et n'a jamais eu d'amende de sa vie. Bref, si les personnages ont un peu de bouillie, ils vont reconnaître une vraie fausse identité. Le problème, c'est que sans les empreintes de la dame, impossible de savoir si elle est fictive. Et pour les avoir, il faut un mandat.

Si les caps tentent une première approche et échouent, ils ne seront pas repus par la dirigeante, mais par son bon droit, directeur de la communication, Miss Leona Tiben. Cette jeune diplômée des grandes écoles de commerce est littéralement ignorante par sa patronne. Elle en parle comme d'une sainte et prend très mal une réflexion déplacée. En fait, c'est un parasite parfait pour Newton, puisque la jeune femme ignore absolument tout des activités dérangeantes que cache la fille d'Yves. Elle débâcle donc la sécurité bec et ongles, ainsi que ceux qui travaillent dedans et varient sa charismatique employée. D'hériter par à faire danser nos joueurs sur l'empire que peut avoir ceux derrière sur Miss Tiben. La directrice de la communication, est-elle elle-même conditionnée ou fait-elle juste des travail ? De cette première approche, les personnages ne peuvent pas tirer grand-chose. Ils pourront visionner les locaux luxueux, des étages collimatés très précisés et où travaillent des graphistes, quelques écrivains de jeu online et des collègues fous. Encombrés plus qu'ailleurs dans ce qui se situe avec leur travail. Dans les locaux, ils ne disent rien. Et capot.

ils se retrouvent le soir dans un pub et bar, pour discuter et là, ils sont un peu plus casse-cou (ils n'ont rien à cacher). En fait, ils ne sont qu'observateurs. Lorsqu'ils sont arrivés, la première équipe de développement avait été avertie, mais le jeu était opérationnel. Ils ne font donc que de la maintenance de programme initial et seulement dans les limites indiquées par le chef de projet, Lucien Rabbe. Et dernier, avec la directrice, s'occupe de gérer les niveaux supérieurs du jeu (la Shadowphère) auxquels même les employés n'ont pas le droit de toucher. Rabbe n'est pas très apprécié. Contrairement à la « patronne », il n'est pas charismatique du tout et rigole avec brutalement face à la contradiction (en fait, c'est aussi l'homme de main de Newton, un repris de justice avec un casier bien fourni). Les informaticiens pensent bien qu'il y a quelque chose de louche, mais ne leur confie et leurs conditions de travail. Ils ne posent pas trop de questions (en fait, ils soupçonnent plus une amorce à la fabrication ou une fraude fiscale qu'un abus de position). Ce que les caps peuvent aussi apprendre, c'est que la patronne leur a donné leur congé pour la journée de 13 (ils travaillent 7/24 en seulement 4 équipes, mais là, personne ne travaille). Elle a aussi prévenu que suite à des trahisons, elle va fermer certains comptes de joueurs importants. Elle n'en



à pas de plus mais si les cops sont passés à côté de l'interrogatoire de Simon, ils devraient pas venir se rendre compte qu'il ne se passe quelque chose.

Si, en passant par le FBI, ils fouillent dans les dossiers de la société Geminià Inc., ils découvriront qu'elle a été créée grâce à l'argent de sa dirigeante et possesseur d'autre. Les comptes et les bénéfices engagés par le jeu n'expliquent pas un tel luxe et le train de vie que se permet Madame Brennan. D'ailleurs, il est impossible de savoir où ils vont se former à la base et, surtout, d'où vient sa fortune actuelle.

12. La quête

Bonjour Floch Bonjour ! Aujourd'hui, début de la nuit de Saint Gère. En effet, le fait de pas trouver qui napper toujours le quartier n'a pas été balayé par les vents comme prévu. Les cas d'incantation se sont multipliés pendant la nuit et le plus d'événement d'urgence mis en place par le maître n'a pas été aussi efficace, semble-t-il. À plusieurs reprises, les pompiers et policiers chargés de faire sortir les gens de chez eux ont dû partir, manquant d'une arme ou même prêt pour cible. Vous vous rappelez que le Procureur Souverain est donc fermé votre domicile et le 710. On s'occupe le dernier Magare qui reprend du Malheur : Magare ? et on revient pour les résultats de carting asiatique.

Tout le problème des cops, c'est qu'ils doivent se rendre compte qu'il ne se passe quelque chose bizarre, mais qu'ils n'ont pas vraiment de moyen d'approcher de celle qui tire les ficelles. Ils ne peuvent pas obtenir de mandat, car leur seul élément visant à arriver être un gainé complètement psyché. La seule autre personne à pouvoir parler est outre la vie et la mort, à l'hôpital de Gendral le peut-être plus la mort que la vie si Simon a réussi son coup. Lucien Bédier est un ange d'attaque possible, dans la mesure où il est en liberté surveillée. Malheureusement, associé que les cops l'approchent, un aneurisme tombe dessus, risant un respect des droits des citoyens. L'accusé en question est justement un fidèle client de la Maison Dieu. En fait, l'ancien maître, spécialiste des crimes internationaux, à respect à la lettre les conditions de sa liberté surveillée. Il est donc inouchable, mais demande l'aide à sa patronne qui effaçait toutes les données gênantes, plus rapidement que poise.

La solution peut venir en partie de Céla, la sœur de « amie » des cops et de la fille de monsieur à direz aux détectives du JUV. Il est possible que les cops y pensent par eux-mêmes, mais si vos joueurs passent à côté, leur aimable collègue pourra le leur suggérer. En fait, les recherches des détectives du JUV n'ont rien donné. Sa mère, si on montre à Simon les photos des rapports de Céla en passant à fond la carte de la quête des laboratoires (« Nous devons contacter les gables sacrés mais nous sommes perdus au milieu des illusions et des mensonges. Quelqu'un est celui qui nous aide ? »), le gainé débâcle immédiatement un homme.

C'est un directeur de lycée de Montebello (le lycée J.F. Kennedy). Ce dernier a été accusé d'être un peu trop proche de certains élèves avant l'indépendance, mais son carnet a été purgé en même temps que des milliers d'autres (et peut il n'a jamais été jugé, ce qui lui a sauvé la mise). Clayton Billings, c'est son

nom, verta l'archive de la police sur son lieu de travail d'un moment enfil. Il dirige un lycée privé, réservé à une jeunesse privilégiée. Grâce de bon côté et de la tradition de l'éducation à l'ancienne (basement, jagers et temps de travail), il se fera tout petit et les personnages perdent un peu les du motif de leur visite. Même si rien ne peut le perdre pour le moment. Il leur proposera de passer un accord avec lui. Il dit ce qu'il faut et promettra le tout d'un an après, mais dévoté. Après quelques mois, il participe à des événements de « Gendral » dans l'arrière-ville d'un club très select de Brentwood LA. Un particulier des membres de cette assemblée, c'est lui « amon pour la jeune génération ». Bien entendu, Billings s'occupe jamais le mot pédophile (comme qui le répète), arguant que ce qualificatif est stigmatisé et que l'ancien libre est de plus en plus répandu (il croit à ce qu'il dit). De plus, lui ne s'embarrasse qu'à des jeunes « bordelise » (moins de 15 ans, ce qui est légal). Il ne se considère donc pas comme « anormal ». Il est pédophile, même. Bien entendu, il ne se passe rien pendant ces réunions, mais par contre, c'est à ce moment que s'échangent des adresses, se rendent quelques sessions et que les uns et les autres partagent leurs expériences afin de faire « progresser leur savoir dans le domaine ». Cela leur permet d'éviter les pièges, les mauvaises rencontres et autres déboires. Bien entendu, il refuse de donner l'adresse de ce club, ou les noms des membres de ces réunions (qui ne font que d'illégale, puisqu'ils ne peuvent qu'un fait d'actes « imaginés » ou « hypothétiquement passés »). Leurs il tend la carte de la légalité à ce niveau. C'est là qu'on lui a indiqué l'adresse de la Maison Dieu (le terme est le même que dans le jeu de la Tour d'Innie). Il a appelé un numéro de téléphone qui a sonné dans le vide. Deux jours plus tard, il recevait une carte de tarot avec un numéro de compte en banque dans une file d'attente. Une somme était indiquée, ainsi que les conditions « d'adhésion » de la Maison Dieu. Toute le moins possible avec l'envoyé, ne pas parler de comptes, ne pas appeler le numéro de téléphone à nouveau (qui ne donne rien du), Billings (rien... rien) et a joué une grosse somme et n'a plus eu de nouvelles. Quatre jours plus tard, il avait la visite espérée (Simon). Il a été convaincu de sa demande et a suivi l'adresse particulière qu'on lui avait indiquée. Il n'a plus jamais vu son visiteur par la suite et n'a plus été contacté par la Maison Dieu (ils font passer les nouveaux clients pour faire payer plus cher la prestation suivante). Il dit avoir détruit les instructions et la carte, comme convenu. Rien d'autre. Bien entendu, il assure que tout cela est arrivé à un ami. En fait, il prétendait tout de suite son contact du club de « gendral ». Les réunions sont annulées et organisées ailleurs, sans lui. Que peuvent faire les cops contre le directeur ? Pas grand-chose. Que leur apprene-t-il ? Un petit jeu d'histoire de fic/Education (25) permet aux cops de soupçonner qu'il ne dit pas tout. Ce type est un malade. Et comme tous les détachés de son genre, le fantasme joue un rôle important. En fait, il a gardé un souvenir. Il n'a pas détruit la carte. En le bombardant un peu, les personnages peuvent la récupérer. C'est un petit tricot, puisqu'elle est pleine d'empêches (particulièrement bien camouflés sur un support « légal ». Et, plus important que les gens de Brentwood sont restants, il y en a un dix qui veut imiter les cops : celui de Lucien Bédier, le collègue d'une proximité de San Francisco disparu lors de la sécession, Martha Glantz, autrement appelé la fille morte.



AFFAIRES EN COURS

LES JOURNÉES

Ses doigts se dirigent. Elle dirigeait une petite communauté éditoriale dont elle vendait les copies aux gens du quartier. Elle est toujours recherchée par la police de Frisco, car lorsqu'elle a quitté la secte, tous ses adhérents se sont donnés la mort par empoisonnement (via miroir). Même si elle n'a jamais été accusée officiellement (le suicide collectif a été filmé et confirmé que les adhérents ont tué le poison sans aucune contrainte), elle est citée à comparaître en tant que témoin.

Noter que quelques jours après la rencontre avec les cops, Billings sera retrouvé dans son bureau, une balle dans la tête. On conclura au suicide.

13. Le pacte avec le diable

Les cops ont donc une empreinte, mais pas de moyen d'approcher Madame Newton. En effet, rien se l'oblige à se plaindre à un relief d'empressement. Comme le détective Billings est lui-même insécable (il sera impossible de prouver qu'il a approché un jour le jeune Simon), même si la pièce remanie vers la direction de la Gamble Prod., il sera bien compliqué de vraiment l'inqulter. De plus, elle peut mettre des barrières d'avocats entre elle et les cops (soit de vrais avocats, soit des clients qu'elle fait travailler gratuitement, d'un « commun accord »). Ils prennent l'approche en réchauffant l'affaire de San Francisco, stelle d'une dizaine d'années. Mais pour remonter ce dossier, il faudra retrouver les détectives qui ont travaillé dessus (le FBI de l'époque), dans certains états dans l'Union (mais ils seront coopératifs car une telle affaire n'est jamais leur laque un goût amer). Tous disent penser que la gamble a pu avoir ses mailles un suicide et que si c'est son intérêt, elle s'accommodera. Toutes ces démarches vont prendre du temps, beaucoup trop de temps. Rappelés aux jeunes qu'il va êtrelement se passer quelque chose et qu'ils doivent se préparer au pire. Enfin, lorsqu'ils auront de quoi approcher Madame Newton, c'est elle-même qui leur montrera la porte de son lit. Elle sera accompagnée par son homme de main et d'un avocat pérorateur (si ses cops ont déjà eu affaire à un choc du bureau, ce sera lui). Très calme, habillée en cops, habillée de symboles mystiques, les bras dans le dos, elle invitera les cops à parler. Lorsqu'elle montrera son salon de la main, ils seront qu'elle porte des gants de cuir (le même cuir que celui retrouvé sur l'enveloppe d'Eliaz). Si on lui demande d'enlever le gant, elle explique qu'elle a eu un accident aux mains la veille et qu'elle s'est gagement brûlé le bout des doigts (il n'y a pas de relevé d'ANS dans l'affaire du suicide de San Francisco). Bref, elle semble pouvoir cacher toutes les attaques des cops. Faites-en un personnage autoritaire, paternaliste, adorant toujours un statut triomphant, et à l'écart. Ses hommes sont les jeunes.

Finalement, elle découvre les cops, répondra franchement à toutes leurs questions (tant que cela ne la met pas en danger) et expliquera clairement qu'elle n'a pas peur d'eux. Son attitude, elle réfléchit de fait les inconnus ou les autres différences de « jeunes adhérents un peu perdus » à son jeu. Finalement, les spécialistes de LAPD trouvent le véritable, il n'y a rien d'illégal dans ce jeu.

Mais Madame Newton sait qu'un jour ou l'autre, les cops pourront remonter jusqu'à elle. Ils trouveront la Gamble. Elle va donc être simplement leur proposer un accord à l'amiable. S'ils déclinent trop insistamment et continuent une « main invisible », il y a lieu à parler que cela mènera à tout le monde, y compris à quelques innocents en passe de faire une bébête. Par contre, s'ils acceptent au Central « comme de bon tonner », ils auront, peut-être dans l'heure une liste d'une dizaine de noms de jeunes gens à sauver de la position. En gros, en termes à peine valables, elle échange sa liberté et sa quinzaine contre les noms de la dizaine de jeunes qui vont se suicider (les bébêtes) le 13 au soir.

Techniquement, les cops n'auront pas le temps de rassembler assez de preuves pour l'inqulter avant que les jeunes s'attendent à leurs jours. Ils vont donc devoir choisir entre laisser filer une meurtrière, préférer de miroirs, preuves, posséder un outil capable de lever le cerveau des gens, et la vie d'une dizaine de gamins. À eux de voir.

S'ils choisissent la première solution, Leslaw Newton et Lucie Babbe sont disparues (officiellement en vacances dans les îles selon leurs avocats) mais effectivement, une liste de noms arrivés au Central, approuvé par une aide complètement dérangée (elle se prend pour une gamine barbare, gère d'une religion maudite). Arrangez-vous pour que les services de LAPD (du FBI, le Cop) et le FBI courent les gamins au dernier moment, avant la grosse bébête. Cela sera toujours rampe les cops, car ils ont « vendu leur âme au diable », mais rassurez que les adhérents aient été sauvés. Elle insipide la BV une semaine plus tard, rebuant une décoration de l'UMA pour avoir aidé à résoudre l'affaire (elle se sent coupable après coup vis-à-vis d'Eliaz, surtout si elle est morte).

Les cops vont se retrouver avec une dizaine de gamins complètement conditionnés (ils se reconnaissent instinctivement comme dans des bébêtes), qui cherchent à se suicider (de façon dérivée) et qu'il faudra déprogrammer pour les ramener à la réalité. La moitié d'entre eux réussira à rejoindre la Maison Dieu, malgré toutes les précautions afin de les empêcher de mettre fin à leurs jours. L'affaire ne fera aucun bruit, même pas dans ce grand vicieux silencieux qu'est le Net.

Si les personnages analysent le couple malthusien, le dernier sentira rapidement, face de véritable peur, et permettra la faire suicide. Ils pourront être piégés à LAX, si les cops les filent, mais quel qu'il en soit, ils n'auront jamais vraiment de gros problèmes. Même en demandant à l'équipe technique de Gamble Prod., il sera impossible de sortir la moindre preuve accablante des niveaux cachés du jeu (les preuves ayant été effacées). Par contre, un peu patient en ville, une dizaine de preuves mêmes se suicident en même temps. Impossible de savoir où et quand (il y a tellement de mirages chaque jour, ils ne savent qu'une statistique parmi tant d'autres), mais les cops savent qu'ils ont rejoint leur dernière Maison Dieu. Si Newton et Babbe restent en ville (par contraintes légales), ils seront retrouvés morts, assassinés d'une balle chacun. Les autres simons disent avoir vu leur monde au regard d'acier sentant de chez la magouille.

Si Eliaz a survécu, les cops apprendront qu'elle a finalement succombé à ses Mirages au bout de deux semaines. Cela sera peut-être presque toutes ses mains à régler son rôle, jusqu'à son bout. Sale mois de novembre 2011.

Personnage : Tanya Goussakova
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Conscience	7	Intelligence	10
Conscience/Action	7	Conscience/Action	10
Conscience/Action	7	Conscience/Action	10
Conscience/Action	7	Conscience/Action	10

Statistiques de base : 100 (int.)
 Jeu d'enlacement : 6+ / Sang-froid (JA + mod. de localisation)

Compétences

- Connaissance : 5+ [La Tour d'Ivoire]
- Déguisement : 6+
- Discrétion : 6+
- Rhétorique : 7+

Atouts et déficiences : respecter la noblesse (jeu sang et de cœur), le sang et le cœur qui semblent être dans le même univers que lui. (un problème rhétorique à la réalité (donc, par exemple aux menaces non liées au jeu).

Carrière : Médecin/Chirurgien

Conscience	7	Intelligence	10
Conscience/Action	7	Conscience/Action	10
Conscience/Action	7	Conscience/Action	10
Conscience/Action	7	Conscience/Action	10

Statistiques de base : 100
 Jeu d'enlacement : 6+ / Sang-froid (JA + mod. de localisation)

Compétences

- Armes d'épaule : 5+ [fusil]
- Armes de contact : 6+ [couteau]
- Armes de poing : 6+ [arme à feu de petit calibre]

- Atletisme : 5+
- Combat : 6+ [voiture]
- Conscience : 5+ [Mouvements ariens]
- Conscience : 6+ [Protection des mineurs]
- Conscience : 5+ [Gang d'extrême droite]
- Corps à corps : 4+ [coup]
- Déguisement : 4+
- Discrétion : 5+
- Intimidation : 6+
- Rhétorique : 7+
- Tir en volée : 5+

Atouts et déficiences : raciste, xénophobe, elle a du mal à rester naturelle face à un collègue de couleur ou qui marque une différence ethnique (religieuse ou culturelle). Rigide, elle aime les collègues droits, organisés, sérieux et qui placent la notion de justice au-dessus de toute autre considération (y compris la morale).

Statistiques de base : 100 (int.)

- Mouvements ariens : -3
- Gang : -3
- Protection des mineurs : -3

Particularités

- Elle est médecin ou un Central, elle n'est pas armée. Son uniforme et son matériel de policier sont au Central, dans un casier spécial de l'UMA.



AFFAIRES EN COURS

Endgame

1. Prégénérique, spoiler remix

Endgame est un scénario « Action » destiné à des groupes de cops et de joueurs agrippés. Le même, il s'agit de la part de MJ une sérieuse maîtrise des mécanismes de jeu, notamment de combat. En effet, Endgame se propose de mettre les étonnantes capacités des cops à l'épreuve, notamment leur montant supérieur de Points de vie et leurs facultés de résistance psychologique (cf. Complex, p. 173). Un

MJ qui ne saurait gérer adéquatement les criminels mis en scène par Endgame mettrait en péril la trame de ce scénario. Bien sûr, il pourrait prendre le parti de « grouper » les dés pour établir l'équilibre, mais la partie n'aurait alors pas la même dimension dramatique que si les dés étaient jetés devant les joueurs, démontrant ainsi la difficulté de la situation.

1.1. Le crime

Note : le (protocole) de ce scénario consacré aux forces armées californiennes d'OSG 666 est conseillé pour leur valeur de finalisation de cette enquête.

Au début de l'année 2028, peu après la crise de Watts, le COPS est au sommet de sa gloire. Celle-ci est telle que même les militants de la CASIF se penchent sur la recette de ce succès. Parmi ceux-ci se trouve le général Reisman. Dans la plus parfaite légalité, rejoint en enquête sur le service du LAPD en affiliation désignée secrète et des techniques de manipulations – chantage, corruption, intimidation, etc. C'est un succès, et Reisman contemple bénoît un rapport précis sur le COPS. Il en conclut que la clé des performances de celui-ci tient à son programme de recrutement et d'entraînement, qui produit des sujets loyaux du commandant. Il décide d'étudier ces techniques afin de constituer une unité d'élite imbattable. Celle-ci pourrait mener les opérations qui menacent la Californie. Il la baptise donc EndGame et s'installe dans le Badwater Underground Complex (BUC), situé dans la Vallée de la Mort.

Un an plus tard, le projet EndGame rassemble une dizaine de sujets sélectionnés et formés suivant les directives du COPS, adaptés à l'environnement militaire. Lors d'un test ultérieur dans la Vallée de la Mort, l'unité EndGame reçoit l'autorisation d'être déployée par l'lieutenant-major de la CASIF, toujours dans la clandestinité. Elle est placée sous le commandement du sergent Williams, le sujet le plus performant du projet, puis envoyée en Afrique un peu avant que la Californie n'y soit légalement autorisée.

Là, les éléments de l'EndGame Unit (EGU) persistent sous les ordres du SDCOM à des missions de reconnaissance, mais également à des enlèvements, des assassinats, des sabotages, etc. Pendant plus d'une année, ils servent de bon ami à l'Agence de renseignement de la CASIF, la MA. Leur succès profite au colonel Reisman, porte-général, qui peut désormais accéder à deux cercles très sensibles : le SDCOM, mais également le groupe Spearhead.

Malheureusement, la politique du président Ross et les coupes budgétaires effectuées dans le portefeuille de la CASIF mettent à mal les opérations de l'EGU. Reisman use de sa nouvelle influence pour justifier ses hommes, mais il désire de plus en plus difficile non seulement de leur fournir le matériel nécessaire, mais également de dissimuler leurs opérations clandestines aux yeux du Congrès californien et du secrétaire à la Défense DeWitt. Finalement, entre son avenir professionnel et son idéal, Reisman choisit le premier. En occupant les vivres au sergent Williams et à ses hommes, il élimine toute trace de son implication dans ce projet clandestin et scelle par-là même le destin de ces soldats hors du commun.

Justement, les hommes caractérisés de l'EGU parviennent à se sortir de l'enfer africain avec les moyens du bord. Compréhensif par conséquent ce qui s'est passé, ils décident collectivement de se considérer comme des hors-la-loi et de partir Reisman pour sa retraite. Ils s'installent en Californie et se lancent dans une traque effrénée, sans succès. En effet, l'EGU manque cruellement de moyens. Changant son bord d'opéra, le sergent Williams décide d'une nouvelle stratégie. Il s'adapte à l'environnement criminel de Los Angeles et y mène plusieurs braquages, déjouant ainsi les moyens policiers et sa vengeance. Tancé ainsi, il remporte ardemment à prix d'or à un local de la Newark Mafia des informations sur le général Reisman, notamment son affiliation actuelle. Cela lui offre plusieurs braquages que l'EGU mène très aisément : échanger un, et Williams sera suffisamment de dollars californiens pour se faire un petit cadeau...

Note : les #000 et les noms de code de l'EGU sont détaillés dans le chapitre Dossier de ce magazine.

1.2. L'enquête

Pour les cops, EndGame débute lorsque le dernier braquage de l'EGU s'achève : ils reçoivent un appel de détresse des résidents de parcouille et sont témoins au travers de la fin d'une soirée festoive. De leur propre initiative ou sur les conseils de leur lieutenant, les cops se saisissent de l'enquête et se mettent sur la piste de l'EGU.

Celle-ci les mène dans les lieux les plus pollués et dangereux de LA. En y enquêtant sur les relations de l'EGU avec le pègre local, ils parviennent à localiser le QG des hommes du sergent Williams. Malheureusement, il est trop tard, ceux-ci sont déjà partis pour l'Alaska, à la poursuite du général Reisman. En effet, la Newark Mafia leur a révélé que celui-ci a été tué dans une des bases de la CASIF – le camp AD 03 –, dans ce nouvel État de la république de Californie.

Dans la soirée et le lendemain, les cops continuent de poursuivre l'EGU, en se concentrant au climat hostile de l'Alaska, ainsi qu'aux militaires de la CASIF. En effet, l'armée californienne refuse toute coopération et, lors de Sacramento, décide de considérer les cops comme « hostiles ». Cela s'explique entre autres par le fait que la base de Reisman vient d'être attaquée par l'EGU : le personnel a été presque détrimé mais, « heureusement », le général avait été placé en lieu sûr. En effet, la MA a anticipé les actions de l'EGU.

Les cops connaissent désormais la nature de leur adversaire, ainsi que l'implication de la CASIF. La pression monte d'un cran et ils doivent désormais survie dans l'aire politique de la Californie. Explorant les ramifications du projet EndGame, ils découvrent la base d'entraînement de la Vallée de la Mort et décident de s'y rendre, avec éventuellement la bénédiction d'une commission de surveillance du Congrès californien. Facilement, Williams décide également de retourner au BUC pour y réaliser des preuves permettant de discréditer publiquement Reisman. Malheureusement, le général anticipe à nouveau les mouvements de son ancien élève et tend un piège à l'EGU. Sans le savoir, les cops lancent donc une ultime affrontement avec la CASIF et l'EGU. Celui-ci ne sera pas facile car Williams et ses hommes sont les égaux des cops, bien plus que quiconque puisse se l'imaginer.

1.3. Chronologie

- 1028 (hiver) : création du projet : EndGame
- 1029 (septembre) : approbation de l'EGU, déploiement clandestin en Afrique
- 1030 (mars) : promotion de Reisman
- 1031 (août) : abandon de l'EGU
- 1032 : retour de l'EGU en Californie
- Janvier : l'EGU arrive par la frontière mexicaine et s'installe à LA
- Mars : l'EGU évite des éléments en Alaska, sans succès
- Août : Williams change de stratégie
- Mai : enlèvements en vue des braquages, pistes de contact au sein de la pègre locale
- 16 mai : premier rendez-vous entre l'EGU et la mafia irlandaise
- 23 juin : premier braquage à la California Commerce Bank (Century city)
- 12 juillet : deuxième braquage, à la California National Bank (Downtown)



5 août : troisième braquage, à la City National Bank (Beverly Hills)
8 septembre : dernier contact-voix entre l'EGU et la mafia italienne

13 septembre : quatrième braquage, à la First Federal Bank (Downtown) et début de l'enquête

14 septembre : Williams obtient la localisation de Reisman par la Service Mafia

15 septembre : Reisman est mis en liberté

16 septembre : opération de l'EGU en Alaska ;

21 septembre : grandes manœuvres de la CSDE, opération de l'EGU dans la Vallée de la Mer, fin de l'enquête

Note : à partir du 13 septembre, cette chronologie n'est qu'indicative. Le MJ est levé à la modifier pour maintenir une ambiance de course-poursuite et de « contre-le-montre ». Jusqu'au dénouement final, les cops ne doivent être qu'à une échelle derrière l'EGU.

2. Acte I : Urban jungle

2.1. Le braquage

2.1.1. Contact I

Los Angeles, 17 septembre 2032, 02:15 PM
« Appel à toutes les unités en code 3, on a un 211 à la First Federal Bank ! Toutes les unités de Downtown, convergez à l'angle de Figueroa et Olympic Boulevard. »

L'appel-à-tout-secours particulièrement inquiétant pour le mi-septembre, mais le bombier ne pouvait pas durer.

« Je récite, code 3 à toutes les unités de Downtown, 211 à la FFB, de 0 à un officier à terre, un officier à terre. »

Les inspecteurs qui patrouillent les FJ au début de cette scène, qui peut même leur apparaître comme un « simple » 10-38. Les conducteurs doivent obtenir un jet de *Commande/Coordination* (3) pour arriver au premier tour de la feuille qui se déroule à la FFB. Pour chaque point de usage d'écran, ils arrivent un sous et occupent.

En effet, le temps leur est compté. L'appel est lancé par une patrouille au moment même où l'EGU s'apprête à sortir de la banque. Voici les éléments engagés dans la feuille :

- 6 hommes de main ;
- Brien ;
- MC (reconnaisable à son Short 142) ;
- Tiper et Oswald en couverture sur un toit.

L'EGU ne cherche pas le contact, mais à faire dans le van blindé conduit par Brien et portait le sigle d'une compagnie de convoyeurs de fonds. À moins que les cops n'arrivent à temps, c'est ce qu'ils pensent à faire en trois tours. Le faisant, ils provoquent la mort d'une bonne dizaine de policiers, sur la terrain qui tentent d'arrêter le braquage.

Au-delà du troisième tour, les cops peuvent éventuellement engager une course-poursuite, mais Tiper et Oswald sont le plus vaillant au gain.

Vous l'aurez deviné, cette scène est un vibrant hommage au climax de *Heat* (pour la feuille) et au début de *Reliquat* (pour la poursuite avec le van). Évitez pas à en faire des cartons ! Les



hommes de main et les soldats de l'ESG sont suffisamment nombreux pour donner du fil à retordre aux cops. Cela dit, ils ne les achèveront pas, mais prendront la fuite : Breun utilisera la couverture aérienne de L&E pour déposer la surveillance de PASO et charger de vitesse. Viper et Douillard pourront patir les dents.

Cette scène s'échoue lorsque les cops sont tous neutralisés, que tous les équipages ont fui ou que ceux qui restent sont neutralisés. Il est impératif, à ce stade du scénario, qu'aucun membre de l'ESG ne soit plus vivant. Au pire, Douillard se charge d'offrir une « mort de soldat » à ses intéressés comparses.

2.1.2. Ceci est une scène de crime !

Après la fusillade et/ou la course-poursuite, il ne reste plus aux cops qu'à retourner à la FIB pour compter les morts et relever des empreintes. S'ils se prennent pour cette initiative, les cher Breuniers les y incitent de la douce voix.

Là, les cops constatent les dégâts provoqués par l'ESG : de nombreux collègues sont morts ou blessés. Des véhicules sont en feu ; des passants blessés, tout comme certains clients et employés de la FIB. Les cops peuvent inspecter les lieux et lever les témoins.

Incursion au sein (Scène de course-Poursuite) (3)

• **Marge de réussite 0 :** les machines utilisées par les équipages sont toutes retrouvées de Tiflon. Tous uniformes de conception de linols ont été gardonnés dans la salle des coffres. Aucune empreinte tiré peut être dérivé.

• **Marge de réussite 1 :** un accès aux étagères débouchant sur le parking souterrain de la banque a été utilisé et porte des marques d'effraction. Mais aucune empreinte.

• **Marge de réussite 2 :** le système de sécurité n'a pas fonctionné correctement. Inspecteur on-line pendant deux heures en analysant un jet d'Electronique-Perception (R) permet de déterminer qu'il a été saboté par un professionnel. La police scientifique parviendra à la même conclusion en 24h.

Épave et razzia (Razzia d'armement)

• **Marge de réussite 0 :** « Des hommes en uniforme de SWAT sont entrés dans la banque et l'ont dévalisée. Aucun système de sécurité n'a fonctionné. Ils sont restés très calmes »

• **Marge de réussite 1 :** « Des caméras sans sonde et ont manqué le directeur. Ensuite, des tas de types sans armes de poitrine et ont vidé les coffres. »

• **Marge de réussite 5 :** « C'était subtil. Ces types ne parlent que pour s'adresser à nous. Entre eux, ils ne disent rien, se regardent à peine, et pourtant, ils semblaient parfaitement coordonnés. »

Une fois ces informations prises, il est temps pour les cops de renouer au commissariat. S'ils le désirent, ils peuvent immédiatement signaler aux officiers présents et aux gars de la Recherche Inconnu actifs sur place que l'affaire est à eux désormais.

2.1.3. Au rapport !

Le récit des cops échoie ardemment le rapport de crime. Là les canques de combat de l'ESG sont mentionnés, il manque le vu. Après à la probable table rase par les cops, cette (double) poursuite le Breunier. Il s'agit l'affaire pour la combats cops. Indépendamment de ce détail, les équipages



LE BOCAL OPÉRATIONNEL DE COGU

Quelques jours avant le casse, Drums et Jesus se procurent des uniformes, des jupes et un fourgon de convoyeurs de fonds. De même, ils sabotent le système de sécurité en manipulant certains circuits accessibles depuis les égouts ou le sous-sol.

Pu jour 08, Viper et Douillard se positionnent sur le toit d'un immeuble afin de couvrir leurs comparses. Drums et Jesus se placent dans des égouts accessibles directement depuis le parking de la banque. Mr Jack, Breun et DG arrivent à cette-ci déguisés en convoyeurs de fonds. Ils sont accompagnés d'une demi-douzaine d'hommes de main.

Les deux convoyeurs s'introduisent dans la banque et demandent à parler au directeur de l'établissement. Là, ils se dévoilent et prennent le contrôle de tout-cellement plusieurs systèmes puisse être déclenché. Les hommes de main interviennent et récoltent les billets, sous le commandement de Mr Jack. Cela fait, tout-cellement le butin à Drums et Jesus, part avec eux et laisse l'équipe de surface faire diversion en déshabillant. Tout cela fait, Viper et Douillard se replient discrètement.

sont véritablement des professionnels bien trop compétents pour espérer que les détectives du LAPD les rattrapent un jour.

Cette scène est également l'occasion pour le Breunier de faire le point sur les équipages en général et fournir ainsi au cop le « contexte » de l'enquête (cf. Amis de LA, p. 74).

2.2. Au boulot !

2.2.1. Affaires similaires

Un simple jet de Breunier/Samp-Breil (1) et un coup de téléphone à la Detective Division permet de récupérer une demi-douzaine de dossiers de braquages récents et non finalisés. L'examen de ceux-ci révèle que trois d'entre eux ont été commis par des équipages portant des marques de combat « de SWAT ». Celui dans les 15 ans est obtenu est le premier à être aussi récent, mais c'est également celui qui réunit la banque la plus importante. D'ailleurs, un jet réussi d'Inspecteur de Bio-Education (10) permet de constater que le montant du butin était régulièrement.

Les conclusions des policiers chargés de l'enquête sont laconiques : les équipages sont des professionnels comme en est tout simplement, de véritables tacticiens qu'il est impossible de rattraper, à moins de les prendre sur le fait. Le mode opératoire des équipages est toujours le même à la différence près qu'au premier braquage, ils ne sont qu'une demi-douzaine (ESG) c'est-à-dire pas encore recruté d'hommes de main.

2.2.2. Le maître opérateur

C'est donc toujours le même, à quelques variations près. Un PJ qui se penche sur le sujet peut être autorisé à lire le chapitre

normales d'interrogatoire, mais où les PJ tentent leur jet, les grosheurs sont si importants qu'il déclenchent un combat – ce sont des personnages entraînés équipés d'armes de poing.

Marge de réussite 0 : = Déjà, on a vu des escouades dans le coin, mais ils ont peur que la longueur. On n'aime pas les interrogatoires.

Marge de réussite 3 : = Les escouades se sont installés sur le boulevard deux blocs plus bas.

Méthode de jeu : un copc se fait passer pour un promoteur du copc. Il introduit dans une combinaison anti-pollution, il peut donner le change en abusant un jet de **Dégoût/Perception (2)**, il peut alors se faire au même interrogatoire que d'habitude, mais il ne peut utiliser la compétence Intimidation. En revanche, il ne craint aucun danger en cas d'échec.

2.1.1. Rencontre avec la mafia brésilienne

Effectivement, sur le boulevard, deux blocs plus bas, les PJ sont témoins d'un échange mainé. Un petit immeuble de trois étages recouvert de rubans a été transformé en bunker : les fenêtres sont murées ou fermées par des portes en acier et toute la structure a été renforcée pour soutenir la GF. Des grosheurs ressemblent au Mex, violemment dans l'attente d'un message coup. Ce immeuble est en effet le dépôt des Leprechauns, menés par le chevalier Jack Starkey (cf. Les affrontés, p. 87), et il vit en deux étages.

Face à cette place forte, les cops ne peuvent pas grand-chose : il leur faudrait le SWM, mais celui-ci refuse d'intervenir dans São Gabriel. Ils peuvent cependant négocier une alliance avec Juan Mendes (cf. Firk Loirek, p. 37) pour se battre le cul aux fédéraux ». Ils participent alors à un accord en règle et doivent affronter une dizaine de Leprechauns entraînés et équipés d'armes automatiques pour arrêter le chevalier.

En effet, les cops peuvent monter une planque tout en supportant les effets de la pollution. Dans ce dernier cas, une alerte de quelques heures leur permet de voir Starkey partir en HELICOPTER brésilien. Une petite course-poursuite plus loin, celui-ci pourra répondre à leur interrogatoire.

Dans un cas comme dans l'autre, dans cette scène s'achève par l'interrogatoire de Starkey, qui place en un commissariat :

Marge de réussite 0 : = Oui, j'ai rencontré tout un tas de militaires de des espères de militaires. C'est mon boulot, quoi. Où est mon avocat ?

Marge de réussite 1 : = Ils m'ont jamais voulu me donner d'adresse de location, même bises. Ils persistent tout sur place. Moi, j'vais vite qu'ils étaient en sous-toit. On pourrait jamais les appeler et ils m'ont acheté du mazout que j'aurais pipé dans un dépôt de mètres. Des trucs pour enfouir des galeries.

Marge de réussite 3 : = La dernière fois que je les ai vus, c'était le 8. Ils ont repris des missions Wilson et un nouveau van. Je leur ai même proposé des trucs de camouflage antique. Des matras, j'vous dis.

2.2. Le QG de l'EGJ

2.2.1. Trappe ultrason

Après 48 ou 72 heures d'enquête, les cops devraient avoir compris que l'EGJ se cache dans le sous-toit de LA. À partir de là, il ne reste plus qu'à fouiller les galeries du metro anglois. Créé en sous la responsabilité de la Metropolitan Transportation Authority et compte une demi-douzaine de lignes, pour des centaines de kilomètres de galeries. Fouiller celles-ci à la recherche de l'EGJ est une tâche impossible. En revanche, les cops peuvent faire appel aux divers services de la MTA pour les aider.

En consultant la base de données des incidents techniques et en se concentrant sur les jets qui correspondent aux brayages, les cops remarquent des états systématiques sur la ligne north, celle qui relie Brooklyn au LAX. Ces états ont été provoqués par un sabotage des freins de signalisation.

En outre, les cops peuvent interroger le personnel de la MTA. Interroger le personnel d'une ligne prend cinq jours à un duo de cops. Il est possible d'abaisser ce délai à une journée en équipant des policiers en uniforme grâce à un jet de



Entrepreneur/Sang-froid (2) : Le personnel de la ligne verte a opéré des évènements bizarres puis d'une voie téléphonique entre les stations de Conshohocken et Easton. Ils pensaient avoir affaire à des voyagants.

2.4.2. Contact 1

Avec ou sans employé de la MTA, les cops peuvent se rendre dans les galeries de la ligne verte. S'ils ont réussi à pénétrer l'EGE lors d'une scène précédente, au jet d'**Instinct de fil/Perception (1)** leur permet de confirmer qu'ils ne sont pas loin de l'endroit où furent les 2 trains. Un second jet similitude révèle que le matériel utilisé pour accuser la galerie est récent. En relevant ces nouvelles installations, les PJ quittent les galeries praticables par le métro pour atteindre un couloir blindé menant à un local technique. Si un employé de la MTA est présent, il expliquera que celui-ci est désactivé depuis des années. Personne ne vient ici d'habitude.

Ce local est effectivement le QG de l'EGE. En principe, au moment où les PJ arrivent, les lads et ses hommes sont déjà sous la table. Cependant, ils ont bien entendu eux tous les **hommes de main** qui ont survécu jusqu'à maintenant – au minimum 3.

Les autres travaillent le couloir grâce à une caméra de sécurité. Si les PJ ne trouvent aucune perturbation, les hommes de main leur tendent une embuscade depuis l'intérieur du local. Éviter la surveillance de celui-ci nécessite de couper l'alimentation du secteur depuis le puits situé le plus proche – un jet d'**Électrocinétique/Coordination (2)**. Loin d'être idiots, les hommes de main savent coupé leurs coupes pour des heures de vision IR, mais ils n'ont pas le temps de tendre une véritable embuscade aux cops.

2.4.3. Ceci est une scène de crime 1

Une fois que les cops ont neutralisé leurs adversaires, ils peuvent fouiller le QG de l'EGE – la fouiller les dispose de mandat. Cette fouille nécessite un jet de **Séisme de crimes/Perception (2)**. D'habitude, les cops constatent qu'une douzaine de personnes pourraient vivre ici et l'une violemment fait. En outre, une tablette de campagne a été installée dans une salle attenante.

Marge de réussite 0 : les cops découvrent des réserves d'armes, de munitions et d'équipement qui correspondent au matériel utilisé lors des attaques. Si les cops ont blessé des membres de l'EGE, ils remarquent que l'infirmerie a récemment servi. En effet, ils retrouvent un certain nombre d'emplois médicaux et d'échantillons ADN.

Marge de réussite 1 : les cops trouvent plusieurs cartes de la République de Californie, d'Amérique du Nord et du monde. Celle de LA indique les lieux des différents camps, ainsi que les plans de fuite de l'EGE.

Marge de réussite 2 : parmi ces cartes, un cops plus attentif repère une carte d'Alaska. Le nom d'un petit village, Iktosa, est souligné en stable et une croix au feutre rouge marque un endroit un peu plus au nord-ouest de celui-ci.

Marge de réussite 3 : Caché dans un compartiment secret, les cops trouvent une cassette militaire pleine de billets (la page des hommes de main combattus) dans les numéros correspondants à ceux vobis.

Marge de réussite 5 : les cops retirent des échantillons chimiques. Si les hommes de main sont toujours vivants, le MJ est tenté à utiliser la section Témoignage de leur dossier. Cela dit, ces

hommes de main ont été effacés du départ de l'EGE. In ce cas, ils disposent d'informations supplémentaires :

Marge de réussite 1 : il est évident pour eux que ces derniers – = les chefs – = ne comptent pas revenir ; mais que ceux-ci les aient payés pour garder le QG en leur honneur.

Marge de réussite 2 : les « chefs » sont partis non pas pour se cacher mais pour « atteindre un objectif » précis. Ils agissent juste le lieu où se déroulent cette « mission ».

Quel qu'il en soit, aucune trace des membres de l'EGE. Tant comme leur récente présence ici, il est évident que les complices a été qu'ils y a quelques heures ou quelques jours (selon la chronologie). Retour à la case départ, ou presque.

3. Acte II : Arctique calme

3.1. Bienvenue en Alaska

3.1.1. Au rapport 1

En outre de leur radioélectrique souterraine, les cops ont conçu pour un rapport, à moins qu'ils ne prennent eux-mêmes cette initiative. Selon le ton de celui-ci, la décision de leur supérieur sera différente :

Si les cops ont le sentiment de n'avoir aucune piste, et compte tenu de l'apparent départ des suspects, le dossier est classé sans suite. Mais d'avoir joué avec nous, paroi à une autre enquête...

Si les cops ont le sentiment d'avoir des pistes, mais n'ont pas compris qu'il fallait aller en Alaska, leur lieutenant leur laisse quelques jours pour étayer leur dossier. En principe, au terme de ce délai, les cops devraient passer à l'action suivante :

Si les cops ont compris que l'EGE était partie pour l'Alaska, leur lieutenant, après vérification des indices, arrange leur voyage pour la-tas.

En effet, dans la situation transitoire qui est la sienne, l'État de l'Alaska est soumis peu ou prou aux mêmes règles que le Nevada. Ainsi, le COP5 a autorité pour poursuivre les malfrats, ce qui est précisément la situation des cops dans cette affaire. Il faudra cependant une demi-journée au lieutenant pour faire approuver cette proposition par le capitaine Skripnick, le COP, maître le maire, le gouverneur Billie et le gouverneur Avellan. Si les cops ont besoin d'une pause à l'hôpital, ça peut même prendre plus longtemps.

Par ailleurs, il faudra une journée au laboratoire du LADP pour identifier les empreintes et les échantillons relevés dans le QG de l'EGE. Les cops sont en mesure de confirmer la culpabilité de tous les hommes de main capturés ou abattus depuis le début du scénario. En outre, ils disposent désormais d'une demi-douzaine d'empreintes différentes qu'aucune base de données ne pourra identifier – il s'agit des empreintes des membres de l'EGE. Les échantillons chimiques éventuellement découverts, quant à eux, sont des résidus de plastique, qualité militaire.

En outre, si les cops indiquent leur supérieur de la possible implication de la GASP il doit alors prévenir le lieutenant Howell, de la BP (cf. 003-664, pp. 33 et 118). Celle-ci demande alors qu'un lui transmette le dossier de l'affaire. Le lieutenant, au téléphone l'informera que si le général Britton, accompagné des individus suspects au arbitre ne sont connus de la GASP. Celle-ci ne s'oppose donc pas à la poursuite de l'enquête. En



revoir, si les cops ont établi une relation de confiance avec le personnage joué, celui-ci peut leur servir d'informateur pour se renseigner sur l'événement.

12.2. Pecos, Alaska

Après une petite demi-douzaine d'heures passées dans l'air, les cops arrivent à Junction, la capitale de l'Alaska. Là, ils sont brièvement pris en charge par le bureau du gouverneur Avellan et se voient confier une jeep, une carte de la région et des indications sommaires pour rejoindre l'aéroport. Si les cops ont participé à des crises, c'est le moment de faire réapparaître les préjugés de cette région.

Arrivés à Junction, les cops sont confrontés à la météo et à l'isolement de cette petite bourgade perdue dans la neige. Une ambiance de bonsoir du monde s'opère ici et personne ne se soucie vraiment d'une enquête californienne. D'ailleurs, le shérif Schembers n'apparaît pas spécialement l'arrivée des cops, ni des Californiens en général. En revanche, il a bien profité de l'arrivée, gratuite, des Russes, et reçoit également son enveloppe. D'appart à voir que les cops enquêtent sur ses « blâmes », il aide ceux-ci un minimum, voire leur met des bâtons dans les roues. De toute façon, il ne sait rien et n'a même pas remarqué le passage de l'ESU.

En effet, Williams et ses hommes ont senti peu ou prou le même itinéraire que les cops. Si ceux-ci passent une journée dans la petite ville, ils peuvent tenter une enquête de voisinage. Celle-ci est gérée comme un interrogatoire, mais les cops doivent obtenir au moins deux points de marge de réussite pour découvrir le passage de l'ESU : celui-ci est très très discret. Personne ne sait où les soldats sont partis, mais ceux-ci étaient soigneusement équipés pour le camping. En outre, tous les témoins mentionnent que ces « gars » avaient l'air de savoir ce qu'ils faisaient et personne n'a de doute sur le fait qu'ils tentent de s'immiscer dans la nature. Et sans parler de la ville le jour même : les cops ne sont qu'à quelques heures derrière eux !

Personne ne sait ce qui se trouve au point rouge indiqué sur la carte que les cops ont récupéré dans le 05 de l'ESU. Une autre enquête de voisinage tout aussi difficile que la précédente s'impose pourtant que de nombreux soldats californiens ont été aperçus dans la région il y a quelques semaines. Depuis, plus rien.

Les cops ont beau pour une ballade dans la neige.

12.3. SnowCaps

12.1. Les préparatifs

Depuis leur arrivée en Alaska, les cops disposent d'une jeep tout terrain suffisamment spacieuse pour tous les accueillir, ainsi que de leur matériel – le MJ est invité à utiliser les caractéristiques de la Chevrolet Tahoe (cf. Lignes Blanches, p. 54). Le véhicule dispose d'une radio mobile connectée portative à une vingtaine de kilomètres. Il est une vingtaine de dollars californiens en un jet d'Équipement-Camp-field (2), les cops peuvent se procurer une boîte à outils d'urgence auprès respectivement du magasin local ou du shérif.

De même, pour une centaine de dollars, chaque cop peut compléter son équipement personnel par le matériel adapté à la saison en milieu polaire : raquettes, pistolet de chasse, bouillotte, carte d'identification (très utile sans être présentée tout de suite comme s'il s'agit d'un simple aux cops), couteau, etc.

Une fois équipés, ou pas, les cops peuvent prendre la route. S'ils décident d'utiliser un mode de transport alternatif, l'activation de vol leur sera refusée pour cause d'intempéries. En outre, la CASDF impose aux autorités civiles une investigation de terrain de la zone qui intéresse les cops.

12.2. La neige

Le point indiqué sur la carte de l'ESU se situe à environ 100 km au nord-ouest de Junction. Entre le relief montagneux de la région, la neige et les conditions de visibilité – mauvaises – les cops en ont pour trois heures de route-terrain (30 km/h) : aucune route ne mène à la fameuse croix rouge. Cette première heure s'écoule comme une formalité.

Tout d'abord, pour chaque heure de trajet, au moins un cop doit réussir un jet de 4+/**Perception** (2) pour diriger correctement le pilote. Le difficulté de ce jet est diminuée d'un point si les cops ont acheté une carte d'État-major. Si celui-ci est un échec, l'heure de trajet n'est pas retranchée du total de trois heures pour atteindre la base.

En outre, la même heure de trajet nécessite un jet de **Conduite/Coordination** (2) pour éviter tout accident et des intempéries. Si le jet est échoué, tout va bien. S'il est raté, mais qu'au moins un succès a été obtenu, l'heure de trajet compte pour moitié. Si aucun succès n'a été obtenu, celle-ci est perdue et le véhicule subit un accident. Le pilote a le droit à un jet de **Conduite/Réflexion** (3). Si un succès est obtenu, il faut réparer le véhicule, ce qui expose au moins deux cops au froid pendant une heure (voir plus bas) et requiert un jet de **Mécanique/Coordination** (3). Chaque nouvelle tentative de réparation requiert de créer une heure dehors. Si, lors de l'une d'entre elles, aucun succès n'est obtenu, le véhicule est définitivement hors d'état. Les cops doivent rebasculer chemin au contraire à pied.

En dehors du véhicule, un cop doit réussir un terrible froid de l'Alaska. Cela requiert un jet de 4+/**Carène** (2). En cas d'échec, le personnage subit un malus de -1 de 1 à toutes ses actions. Ce malus persiste jusqu'à ce qu'il passe une heure au chaud – dans la jeep par exemple. À l'inverse, s'il devient saisi de multiples fois ce malus, le MJ ne joue toujours qu'un dé de moins, mais perd un point de vie par dé de malus supplémentaire qu'il aurait dû subir. Réparer d'un équipement adapté – acheté à la ville – permet de bénéficier d'un dé bonus pour ces jets.

En outre, un cop à pied peut franchir sans problème que son score de Carène est une heure. Il est également possible de courir en demi-fond, auquel cas il faut effectuer un jet d'**Athlétisme/Carène** (2). En cas de réussite, le cop bénéficie autant de kilomètres en une heure que son score de Carène multiplié par le nombre de succès obtenu. En cas d'échec, il marche. Dans les deux cas, il s'expose au froid. Disposer de raquettes permet de bénéficier d'un dé bonus pour ces jets.

Si les cops décident de faire des pauses à un moment ou à un autre, le MJ doit leur rappeler les commentaires d'Alfred des habitants de Junction concernant les membres de l'ESU : eux n'ont certainement pas rebasculé chemin. Si les cops jouent l'épave, ils découvrent qu'ils sont infiltrés à ces endroits. Le supposent-ils ? Juste qu'il en soit, en cas d'abandon, les cops ne peuvent plus accéder à la zone restreinte ; lorsqu'ils finissent par y arriver, ils seront arrêtés par les troupes de la CASDF et enroutés directement dans l'arbre politique (voir plus bas).

d'obtenir la localisation de l'axe souterrain qui mène à la zone avancée du camp. Sinon, les soldats trouvent ses corps qu'il diffuse l'ordre, ils ont décidé de fuir leur position.

Accompagné ou pas de collègues, les cops peuvent explorer A2 03. Celui-ci abrite les installations classiques d'une base militaire-hautement, cuisine, garage, armurerie, hélicoptère, etc. Toute chose inhabituelle, les cops doivent saisir un nouveau jet de *Scènes de crime/Perception* (4), ils apprennent les traces de l'assaut de l'EGE : des dizaines de soldats y ont trouvé la mort. En inspectant ces traces et en réussissant un jet de *Séisme de crime/Perception* (4), un cops peut déterminer le sujet des assauts et parvenir à l'axe souterrain.

4.1.2. La zone restreinte

Accompagné ou pas, les cops découvrent un monte-charge démonté dans le plancher d'un des garages de la base. Celui-ci permet d'accéder à un bunker souterrain aux murs de béton en. C'est un véritable dédale de couloirs et de salles qui s'offre aux cops. Celui-ci abrite des tables de briefing, des bases de données informatiques et un centre de communication de haute technologie, ainsi que des quartiers pour officiers du renseignement. À nouveau, les cops doivent se montrer discrets au été près à partir par des soldats. Mais cette fois-ci, ceux-ci se battent jusqu'au bout et rallient à leur cause d'entraîneurs collègues accompagnant les cops : le caractère extrêmement sensible de ce bunker rend toutes les actions possibles.

Si les cops explorent minutieusement tout le complexe, ils peuvent fouiller les dossiers physiques d'AZ 03 - *Séisme de crime/Perception* (3) - ou les bases de données informatiques - *Informatique/Stamp-hold* (5). Les cops découvrent alors la dernière transmission du camp, lapidaire : « Contact avec l'EGE confirmé ». En ailleurs, les cops peuvent en apprendre long sur le IMA et les dossiers secrets de la CASDF. Et enfin, au fil de découvrir la quantité et la nature des informations accessibles selon la direction qu'il décide donner à sa propre campagne.

En outre, un cops qui fouille le bunker peut trouver des plans de planisphère à exploser - jet d'*Instinct de fil/Perception* (4). Ces explosifs sont reliés à un récepteur radio. Y toucher pourrait se révéler très dangereux.

Si les cops continuent de suivre les cadavres ou interrogent d'entraîneurs soldats sur la localisation du centre de commandement, ils débouchent sur celui-ci. Un grand open space éclairé de parois vitrées a été le théâtre d'un violente affrontement. Les traces de vingt cadavres jonchent le sol - pas un seul membre de l'EGE. En réussissant un jet de *Séisme de crime/Perception* (1), un cops reconnaît les méthodes des brigades. Par ailleurs, un jet réussi d'*Instinct de fil/Perception* (1) permet de repérer que l'un des cadavres n'en est pas un. C'est le capitaine Berben, qui a profité d'évanouir que marde dans le combat. Remis sur pied, il explique brièvement aux cops que des trinitrites ont attaqué la base et placé le bunker : il faut fuir immédiatement. Sur ces mots, il entraîne les cops vers une sortie de secours.

4.1.1. IZ vs COPS

Comme les cops suivent le capitaine Berben, ils empruntent un couloir vertical menant d'une échelle. Ils débouchent alors à la surface, près de l'héliport. Immédiatement, ils y apprennent une demi-douzaine de soldats, illuminés par plusieurs lasers éclairants.

Au même moment, ils reconnaissent le bruit distinct d'un hélicoptère en approche : l'EGE attend l'arrivée de leur « talon », piloté par Drums.

À pied, les cops ne sont pas arrivés ici silencieusement et les hommes de l'EGE les espèrent également. Séparés l'un de l'autre par une dizaine de mètres et quelques structures métalliques, l'EGE et le COPS se font face.

Immédiatement, Mr Jack montre le détonateur qu'il tient fermement : « Ça va un geste, ou tout le monde explose ! ». Au même moment, ses compagnons mettent les cops en joue. La suite dépend largement de la réaction de ces derniers.

S'ils ouvrent le feu, il leur gâche le combat normalement, à deux détails près : les soldats ont tous perdu 5 Points de vie et la première action de Mr Jack consiste à mettre sa menace à exécution. À la fin du premier tour, tous les personnages doivent réussir un jet d'*Adaptabilité/Réflexes* (1) pour rester debout. En outre, tout le camp explose, occasionnant 200 points de dommages à tous les protagonistes. D'autres explosions en chaîne suivent à la fin de chaque tour, occasionnant 100 points de dommages. C'est sur ce fond d'explosions que l'hélicoptère de Drums se pose à la fin du quatrième tour, séparant tous ses compagnons.

Si les cops décident de le laisser filer, ils peuvent entendre le dialogue avec Mr Jack. Celui-ci utilise la menace des explosions pour tempérer (jusqu'à ce que l'hélicoptère se pose). Si les cops mentionnent qu'il pourra de toute façon appeler des qu'il aura décidé, Mr Jack peut offrir deux réponses : si les cops se comportent de façon agressive, il leur conseille de fuir vite ; s'ils perdent leur calme, il leur donne sa parole de soldat qu'il accèdera que le camp soit abandonné pour le faire sauter - c'est tout.

En véritable dialogue peut alors s'engager entre les cops et les soldats. Au fil de connaître celui-ci selon les réactions des cops et le dossier des membres de l'EGE. Ces derniers n'ont rien contre les cops, car ceux-ci sont des pièces du puzzle, sans comme eux-mêmes l'étaient auparavant. Pris à parti sur ce thème, Mr Jack explique alors qu'il a servi le pouvoir, et qu'il a été trahi en retour. Aujourd'hui, il veut juste obtenir une rétribution. Il est décidé que des innocents en souffrent, mais il faut que quelqu'un paye. Si les cops interrogent Mr Jack sur ce « quelqu'un », le soldat répond : « Demandez au général Beismann comment se porte l'EGE ! ».

Sur ces mots, et tenant toujours fermement le détonateur, le soldat s'élance vers les Hélicoptères. Une fois de plus, l'EGE s'échappe au COPS.

4. Acte III : Sudden death

4.1. Aire politique

4.1.1. Au regard !

Après le départ de l'EGE, les cops s'entendent quelques minutes pour faire connaissance avec le capitaine Berben : rapidement, puisqu'en regard, la CASDF arrive à la rescousse, attirée par le sésame radio d'AZ 03. Les cops sont fermement tenus au bureau de gouverneur Avellan. Avec un billet retour pour LA...

Là, une nouvelle situation avec leur capitaine les attend. Si les cops font correctement leur rapport, celui-ci aura une vision claire du problème et adoptera alors l'attitude suivante : si ce sont bien les boogues qui sont les criminels à appréhender, il semblerait que la GSNF soit le plus gros obstacle à circonvenir pour cela. Et, il sait très bien comment peuvent finir les affaires qui concernent la GSNF : avec une dépression nerveuse, une haine dans la nuque ou une brulure en ciment. Rare, sont celles qui finissent avec un procès. Il ne veut donc pas laisser les cops à poursuivre cette affaire, et leur laisse le choix. Il leur rappelle cependant que la fonction du COPS consiste à protéger et servir, indépendamment de la GSNF, les boogues ont commis des crimes, et ils doivent en répondre. C'est au COPS de les traduire en justice, pas aux barbouzes des fermes isolées.

Si les cops acceptent, tout cela devient très personnel. Et même plus qu'ils ne peuvent se l'imaginer puisqu'ils seront bientôt accusés à de nombreuses occasions et manipulations politiques. C'est le moment de mettre en scène la véritable nature des cops (cf. Complote, p. 112).

4.1.2. COPS vs COPS

Le lieutenant Powell (cf. OSS 666, pp. 35 et 118) est probablement la première personne que les cops abordent après leur retour d'Alaska. Elle se sait bien de plus depuis leur dernière entrevue. Si les cops la mettent dans la confidence et révélaient un jeu d'Échecs/Charme (E), celle-ci leur rendra à son tour qu'il leur faut à une malversation = typique = du SOCOM. Si ce sigle ne signifie rien pour les cops, le lieutenant se livre à un rapide briefing et le M) est invité à laisser les joueurs lire le chapitre = joueur = consacré à la GSNF dans le supplément OSS 666. En outre, Powell peut à nouveau servir d'intermédiaire au sujet de l'ESU ou de Reisman.

Cela dit, si les cops posent trop de questions à des représentants de la GSNF ou effectuent plus d'une recherche sur Reisman ou l'ESU, le capitaine Berber revient à la charge. Sa mission consiste non seulement à protéger Reisman, mais également à garder le secret sur les agissements du général. Les cops peuvent donc le suspendre ou même de renverser les horodiers au lieutenant Powell et même faire directement contactés par le capitaine. Celui-ci n'agit jamais de façon officielle ou directe, et ne porte son uniforme que constaté et foud. En revanche, Berber n'hésite pas à utiliser les méthodes les plus sales pour que les cops arrêtent d'enquêter : menaces concernant les enfants ou la famille, de faire inventer le SAS, etc. Berber agit comme un bon barbouze en mission dans un pays en voie de développement. Bien sûr, face à toutes ces tentatives, les cops bénéficient de leur fameux bonus de + 2.

4.1.1. COPS + ESU

Si les cops ont établi un dialogue entre « humains d'homme » durant la fin de l'acte II et s'ils n'ont eu aucun membre de l'ESU, Mr Jack prend contact avec eux au cours des jours qui suivent leur rencontre en Alaska. Ce contact est établi par l'intermédiaire de la Network Mafia (cf. Les affrontés, p. 98). Dans un premier temps, un courriel physique comme une invitation aux cops. Celui-ci amène ces derniers à la Base Factory (cf. Amis de LA, p. 25) où un ordinateur portable relié au Network les attend dans un salon privé loué par un homme de paille. La transmission est codée par (ITL) : à moins de posséder

un alibi niveau 4 à la GSNF ou la CSA, il est impossible de déterminer le point d'émision - Las Vegas et l'océan Pacifique.

La proposition de Mr Jack est simple : si les cops ont obtenu, il ne compte plus les boogues. Une fois que l'objectif est rempli, lui et ses hommes permettront aux trois hommes de se faire oublier à l'autre bout de la Terre. Ils ne dédient qu'une seule chose : soutenir Reisman pour sa malice. Si les cops ambitionnent de les punir, ou même, les aident à accomplir leur vengeance, Mr Jack s'engage à remettre aux cops des preuves des malversations de Reisman et du SOCOM. Si besoin est, et si le M) souhaite entrer dans sa campagne, Mr Jack crée le groupe Spandorf.

Si les cops acceptent, Mr Jack les associe à son opération dans la Vallée de la Mort, à la façon de Patrick Swayer dans Polar Road. Entre autres, il leur explique comment se rendre à Badwater.

4.1.1. COPS et Congrès californien

À moins de marchander avec l'ESU, les cops se retrouvent bientôt dans une impasse. Bien que les joueurs s'insurgent contre l'impartialité de la GSNF et du général Reisman, le M) doit leur proposer de brûler le chapitre ou la République de Californie (cf. 4 juillet, p. 14) ou celui consacré à la GSNF (cf. OSS 666, p. 21). En jouant astucieusement et traversant la mer des commissions d'enquête du Sénat, voire à moins de contrôler les élections de l'année californienne. Alternativement, le M) peut accuser un jeu de Connaissance [KSNF] ou Conscience [République de Californie] (Education) (2) pour se soucier de l'intégrité et de l'impartialité de ces commissions. En outre, le sénateur Moran concerne elle-même les cops si crucial un effet des démarches auprès des membres du pouvoir exécutif ou législatif de la République de Californie - le secrétaire à la défense Griffin, par exemple.

Malgré le sénateur Moran est prêt à renverser les cops dans un cadre sans à lui officiel. Elle leur expose alors son problème vis-à-vis de la GSNF et du SOCOM (voir Reisman). Tout comme le lieutenant Powell, elle est prête à expliquer ce terme aux cops. Si ceux-ci lui racontent leurs débâcles avec l'ESU et la GSNF, elle accepte de les aider. Elle continue à ses enquêtes et promet de contacter les cops si elle apprend quel que soit de nouvelles.

C'est ce qui se produit le lendemain. Elle a identifié un rapport lié à l'ESU et concernant la Vallée de la Mort. Et, ses contacts l'ont informée de grandes manœuvres de la GSNF dans cette vallée pour empêcher tout mine. Sans les unités impliquées, elle a obtenu des éléments optiques pour le SOCOM. Durant les manœuvres, le QS de ces unités se situe à l'Armée Cook.

Il semblerait que ce soit une chance inespérée. Moran explique bien aux cops qu'elle se peut être pour eux à moins qu'ils ne lui ramènent une preuve physique du lien entre Reisman et les boogues ou un avis signal par un membre de l'ESU. Ce qui suppose que l'un d'eux est survie au prochain acte...

4.2. La Vallée de la Mort

4.2.1. On ne passe pas !

En collaboration avec l'ESU ou le sénateur Moran, les cops peuvent pour la Vallée de la Mort. D'ici précédemment leur capitaine, celui-ci ne peut que leur suggérer bonne chance à faire à la GSNF, aucune haine de l'ESU n'apparaît une opération d'interrogation.

Que les cops parviennent à la vallée par les routes plus proches, ils arrivent peu avant midi et accèdent au même





spectacle : deux régiments d'infanterie malaisienne ont été déployés dans la Vallée de la Mort, un lieu et un temps. Ils sont censés jouer à la guerre pendant 24 heures. Tous les accès sont bloqués, les touristes et les kamikaze lancés à l'eau deviennent, virtuellement, médias militaires. Les cops ne font pas exception : il faut des tracts, des jeeps et des hélicoptères de combat pour surveiller tout d'accès qu'aucun curieux ne vienne troubler son jeu. De même, les communications sont bloquées ou surveillées. Les portables n'ont plus aucune valeur à Fizzax.

Trouvé de pénétrer la Vallée de la Mort avec un véhicule, comme un avion, est peine perdue. Entre les patrouilles et les snipers, les hélicoptères peuvent espérer un sautoir à 100 km à la voile. Rattachés par une jeep ou un hélicoptère, les cops ont droit à une communication – et une seule – pour faire descendre. Ensuite, les militaires courent le lieu – c'est le moment d'utiliser tous les joujoux portatifs dans OSS 404. Quand bien même les cops seraient victorieux de cette bataille, ils seraient déblayés une alerte et des troupes seraient envoyées à leur trousser.

S'efforcer à pied est moins engageant, mais finalement plus sûr. Il « suffit » de réussir un jet de **Dissimulation/Perception (3)** pour passer le cordon de sécurité. Si les cops possèdent des armes de camouflage dissimulées, ils bénéficieront d'un dé bonus pour ce jet. Si celui-ci est raté, ils sont pris à parti comme ci-dessus.

Cette éventuelle abréviation peut tout de même avantager les cops : si ceux-ci parviennent à brouiller les militaires – **Séquestration/Perception (3)** – ils trouvent une carte de la vallée et une radio. En déchiffrant le code de cryptage – **Intelligence/Education (3)** – un cop peut espionner les communications radio de la CASDF. Il interceptera alors, au cours de la journée, un message du capitaine Herbert s'adressant et instruisant l'unité à une section de sa unité à l'écart de **Badwater**, déclaré « zone limite » pour les besoins de la manœuvre.

4.2.2. Infiltration

Malheureusement que les cops sont dans la Vallée de la Mort, ils doivent se rendre à leur objectif, **Furnace Creek** ou **Badwater**, selon les informations dont ils disposent. Le premier se trouve à 15 km de point d'invasion le plus proche, le second à environ 35 km des limites de la vallée. En deux points sont par ailleurs distants de 25 km l'un de l'autre.

À pied, les cops sont à pied. S'ils ont volé un véhicule de la CASDF pour continuer leur route, ils se paressent qu'un quart de chemin avant d'être à nouveau attaqués. À un moment ou un autre, ils doivent comprendre que les véhicules sont trop visibles.

Malheureusement, le temps leur est compté : ils sont parfaitement conscients qu'à chaque heure passée dans la vallée, ils doivent effectuer un jet de **Dissimulation/Perception (2)** pour ne pas être pris à parti. Si ce jet échoue, ils doivent y aller vite.

À pied, donc, un cop marche deux fois son score de Camouflage en km/h – la vallée est aussi plate que charnue. S'il court, il franchit cette distance multipliée par le nombre de succès obtenus sur un jet d'**Adaptabilité/Carnage**. Si aucun succès n'est obtenu, le cop meurt.

De suite, chaque cop doit plonger à la terrible chaleur et au soleil qui régnent dans la Vallée de la Mort. À chaque heure, chaque copier fait un jet de **6+4/Carnage (2)**. En cas d'échec, le personnage subit un impact de 4 dé à toutes ses actions. Le malus persiste jusqu'à ce qu'il passe une heure dans un lieu

climatisé. À l'inverse, s'il devait subir de multiples fois ce malus, le PJ ne peut toujours qu'un dé de malus, mais perd un point de vie par dé de malus supplémentaire qu'il aurait dû subir.

4.2.3. Furnace Creek

Note : un petit opéra de **Furnace Creek** est donné en page 86 de ce même supplément.

Ce petit village de maisons blanches au style lazaréen, indien ou d'indianisme d'office du tourisme pour la vallée. Ajouté/oui, il s'agit de la QG de la CASDF. Bien évidemment, les manœuvres sont un écran de fumée pour organiser la traque à l'ESG. C'est le général Reisman qui personnellement dirige celle-ci depuis la chambre de commandement de **Furnace Creek**.

Le village est initialement envahi par les militaires de la CASDF et les alliés et venant sous scrupuleusement surveillés. Seul s'y infiltrer, les cops doivent réussir un jet de **Dissimulation/Perception (3)** ou se déguiser en soldats. Cette seconde option requiert à la fois un jet de **Dissimulation/Perception (2)** et un jet d'**Éloquence/Charme (2)** ou de **Connaissance [CASDF]/Charme (1)** pour passer inaperçu.

Une fois à l'intérieur du village, il ne faut pas plus de quelques minutes aux cops pour tirer un jet d'**Infiltration/Éloquence (2)**. Une réussite permet soit de comprendre que Reisman dirige l'opération, soit que personne ne doit s'approcher de **Badwater**, et que cela paraît étrange à tous les habitants.

Si les cops décident de confronter Reisman, ils trouveront ce dernier dans son QG. Le face-à-face avec cet individu doit être aussi tendu que possible. Celui-ci est accompagné de deux soldats des forces spéciales prêts à tuer des cops. Cependant, ils s'efforcent de se maintenir en retrait. Il ne se prive pas pour parler franchement aux cops, confiant dans le fait qu'aucune transmission n'est possible. Il leur propose de leur servir les radars de l'ESG et les cops acceptent consciencieusement une bonne raison pour clore l'ennemi. Si les cops le questionnent sur sa traque, Reisman leur révèle que l'ESG tente d'infiltrer leur ancien camp d'embarquement, probablement pour y déverser des poisons. Par mesure de précaution, Reisman a piqué l'endroit et n'attend plus que le bon moment pour son faire savoir. Si les cops refusent le marché ou se montrent agressifs, Reisman ordonne à ses hommes de tuer les policiers. Les cops ont intérêt à avoir un plan B pour s'échapper aux centaines de soldats lancés à leurs trousses !

4.3. EndGame

4.3.1. Badwater, 85 mètres au-dessous du niveau de la mer

Badwater est un point perdu au milieu de nulle part. À première vue, c'est juste une étendue de sable et de sel, si blanche qu'il faut porter des lunettes de soleil pour y voir quelque chose. Surveillé, Badwater est le point le plus chaud de l'hémisphère Nord, et l'un des plus chauds de la Terre. Ce que les livres de géographie n'enseignent pas, c'est que la CASDF avait installé la base de l'ESG en sous-sol. Les cops peuvent arriver à Badwater dans trois personnes différentes :

S'ils y sont venus directement, ils arrivent avec que Reisman puisse mettre son plan à exécution. L'ESG est en phase d'approche et il est encore temps de les stopper. Cependant, Herbert est là pour « ravaler » le vaisseau de combat.

Si les cops sont passés par Furnace crack, l'ESU est déjà dans la base. Herbert n'a pas encore fait savoir où il est car il manque un soldat à l'appel : Oswald ou Brown est resté en arrière pour assurer la sortie de son équipe. Herbert et ses hommes brûlent la zone :

Si les cops ont passé plus de six heures à creuser dans la vallée, ils arrivent juste à temps pour voir la base exploser. Herbert vient de mettre une bombe dans la poche du dernier élément de l'ESU. Si les cops ne veulent pas essayer un échec total, il leur faut désormais ramener Brimman au commissariat.

En outre hyperbolic, Herbert est là avec une demi-douzaine de barbouzes. Il n'hésite pas à faire feu sur les cops, mais il ne peut appeler aucun renfort : Brimman ne veut aucun élément de l'élimination de l'ESU. Cela dit, dès que les cops fléchaient, Herbert lance la CASDF à leurs trousses (voilà plus bas).

De même, l'ESU est là. Si les cops ont déjà tué certains de ses membres ou s'ils ont trompé la confiance de Mr Jack, les anciens barbouzes n'hésitent pas à ouvrir le feu, et il faut souvent un jet d'Éloquence/Sang-froid (4) pour obtenir un cessez-le-feu. Si les cops entendent des rapports

« honorables » avec l'ESU ou s'ils se sont alliés avec elle-ci, le dialogue est également possible. Cependant, Mr Jack et ses hommes sont déterminés à infiltrer la base pour y trouver le quel que soit Brimman ; les connaissances de lui par exemple dans le piège de ce dernier peuvent être révélateur sur la personne de Mr Jack. Attention par ces échecs à répétition, celui-ci accepte alors de remettre son destin entre les mains de la CASDF. Bien sûr, l'abandon de l'infiltration par l'ESU entraîne l'attaque immédiate d'Herbert et l'explosion de la base.

Note : à Babawoz, il est impossible d'être Manécal ou Tralenti.

4.3.2. ESU vs DPS vs CASDF

Une fois que le plan de Brimman a été mis en échec ou que ce dernier a été capturé par les cops, essayez donc de vous éloigner de la Vallée de la Mer avec leur(s) prisonnier(s). Il faut espérer que l'ESU soit prisonnière de qui que ce soit.



56/65

Si, avant de partir, les cops fouillent les homes d'hebert, ils obtiennent l'équipement standard de la GRSF (cf. 003 044, p. 74). En outre, un jet rituel de **Connaissance** [CASDF]/**Éducation** (1) permet de neutraliser les images d'une unité adossable; leur hélicoptère ne doit pas être lésé. C'est également à cette occasion qu'arrive l'EGS si elle est l'allié des cops. Ainsi, crevât ses deux ailes; separet comme si sans sens, avec la CASDF à leurs trousses au sein de l'hélicoptère d'Étrier pour fuir à son bord. L'EGS préfère cette seconde solution, d'autant qu'elle est consciente que cet hélicoptère des forces spéciales est muni d'un module de contre-mesures électronique qui lui permet de déjouer la surveillance de la CASDF. Un cops réalisant un jet de **Connaissance** [CASDF]/**Éducation** (2) arrive à la même conclusion. Par ailleurs, seconstru hebert à un interrogatoire permet d'immédiatement d'obtenir l'ensemble de ces renseignements, ainsi que la localisation de l'hélicoptère. Sans autre information, il faut réussir un jet d'**Intuition de l'Étranger** (3) pour remonter la piste des barbozes jusqu'à l'Empis - ce qui prend une heure à pied.

Devant cette heure, et toutes les autres si les cops décident de separet à pied, il faut appliquer les mêmes règles que dans l'isolette.

À l'issue, si les cops et l'EGS embarquent à bord de l'hélicoptère, il faut seconstru deux embûches pour quitter la Vallée de la Moa. D'une part, l'hélicoptère est en capchage et un jet de **Flottage** [hélicoptère]/**Coordination** (2) est nécessaire pour arriver à bon port. D'autre part, pour déjouer la surveillance de la CASDF, un cops ou un soldat doit réussir un jet d'**Électronique** [Éducation] (3). Si le premier de ces jets échoue, l'hélicoptère s'écrase à moins d'un kilomètre des limites de la vallée. De même, si la CASDF espère l'Empis, un missile le force à atterrir à la même distance du centre de sécurité. Une course-poursuite s'engage alors entre les cops et l'EGS d'une part, et une dizaine de soldats à pied d'autre part. Si celui-ci se soldat par la victoire des cops et de l'EGS, les deux groupes doivent une ultime poursuite et traverser une zone bordée de véhicules civils, obligeant les soldats à stopper les hostiles.

End 1

4.1.1. Étape

À l'issue de cette enquête, les cops peuvent se trouver dans quatre cas de figure. Cela dit, ils ne peuvent en aucun cas aboutir à un procès judiciaire classique, au mieux à une obtention de la commission d'enquête de Moan. De même, quel que soit le cas de figure, si les cops s'adressent aux médias la soirée sur l'EGS et Briemann, ce scandale met à mal la réputation à la Défense Défré et le parti des DV à la veille des élections pédonnelles, pour peu que cette révélation soit connue par des sources ou un média (cf. 25 min, p. 21).

Si les cops saisissent vivant un membre de l'EGS et ont capturé Briemann, Moan se frotte les mains. Dans les mois qui suivent, le SOCOM et le groupe Spectradont sont sérieusement mis à mal par la commission d'enquête de cette dernière. Briemann fait détruire les versions et les jets de Spectradont ses copies.

Si les cops saisissent vivant un membre de l'EGS, Moan peut utiliser dans son investigation de longue haleine. Briemann est déseparé par le SOCOM et Spectradont et fait détruire les versions. Cependant, ses supérieurs restent liés d'arrache-cœur.

Si les cops saisissent Briemann mais aucun membre de l'EGS, Moan ne peut pas grand-chose. Cela dit, le SOCOM et Spectradont déseparé Briemann; la carrière de celui-ci est brisée.

Si les cops ne saisissent rien du tout, cette enquête se soldat par un échec sensationnel; le SOCOM déteste l'EGS déseparé, et il se sent aucune preuve des méfaits de Briemann.

5. Les dossiers

Note : certains PJ disposent d'une fiche de personnage prête à l'emploi. Pour les autres, leur niveau de PJ (cf. 10-99, p. 123) est indiqué avec leur nom.

5.1. Effectifs de l'EGS

Note : les membres de l'EGS sont des « instants » comparables aux cops (cf. *Complex*, pp. 212 et suivantes). Comme ceux-ci, ils n'ont que peu connaissance (et leurs supérieurs non plus). Afin de remonter contre « différence » et de fournir au MJ des adversaires à la hauteur des PJ, ces PJ ont été conçus comme des cops, avec un « bonus » de 25% ap. environ ce que les PJ ont dû accumuler depuis le début de la première saison.

Matricule	Affectation	Nom de code	Grade	Identité civile
EGS 001*	Officier commandant	Ma Jack	Captaine	Henry Williams
EGS 002*	Officier en second	Berna	Sergent	Irène Scott
EGS 003*	Armes lourdes	MA	Lieutenant	Arnold Miller
EGS 004*	Officier des transmissions	Drums	Lieutenant	Francois Fournet Dupuis
EGS 005*	Médecin	Jean	Lieutenant	Emilie Bonaldi
EGS 007*	Reconnaissance	Viper	Lieutenant	Mike Duvet
EGS 008	Travaux d'élite	Donald	Lieutenant	Mikha Cheng

Note : les lettres en exposant indiquent les patrouilles

5.1.1. Spécimens

Que ce soit à cause de leur entraînement commun, de leur nature particulière ou de leur esprit de corps, les membres de l'EGS partagent de nombreux traits physiques : ce sont tous de jeunes gens athlétiques, vils et crajeons sur leurs gardes. Sansout, leur regard déboule un trait de personnalité commun : cette endurance mentale des situations reverses du front, ainsi que la faouche volent de se hance.

Cela dit, les femmes et les hommes de l'EGS ne sont pas des clones, et il est impossible de les confondre les uns avec les autres :

Henry est un caucasien d'une trentaine d'années à l'allure fine et aux traits de beau gosse - il est blond ;

Irène est une jeune caucasienne aux cheveux noirs comme la nuit et à la voix calme et posée ;

Arnold à la dépitée d'un bon Truan et la carrure d'un Remaire musclé ;

Francois est une jeune italo-américaine maigre et plutôt petite ; Emilie est une hispanique aux limites de la quinquante et au regard d'agressif ;

SOLDATS DE TIG

Genre	8
Thème	2 (3 : EGI 001 & 002)
Coordonnées	4 (5 : EGI 008)
Éducation	2 (3 : EGI 004 & 005)
Perception	4
Rythme	4
Song-froid	5
Points de vie	32 (38 : EGI 010)
Jet d'embarquement	6+ (5 : 0A+ mod. de localisation)
Arrière-mod. 2	Adaptation : 2

Compagnons en

Amor d'épaulé	5+ (hard) (4+ (hard) : EGI 000)
Amor de contact	7+ (3+ (contact) : EGI 007)
Amor de ping	6+
Amor lourde	8+ (mazzalouze) (5+ : EGI 010)
Amor lourde	8+ (jasse-réponses) (EGJ 010)
Adhétion	7+
Adhétion	5+ (jasse)
Adhétion	6+ (jassé)
Bonvante	7+ (EGJ 001 & 002)
Canotier	7+ (jasse) (3+ (chabré) : EGI 000)
Compagnon (CASB) 8+	
Compagnon (S0308) 8+	(8+ : EGI 001 & 002)
Emp. à corps	5+ (immobilisation)
Écrition	6+ (5+ : EGI 007)
Électronique	6+ (surveillance) (EGJ 004)
Éloquence	7+ (EGJ 000 & 002)
Informétique	7+ (6+ : EGI 004)
Instinct de commandé	6+ (8+ : EGI 007)
Inclination	7+ (6+ : EGI 002)
Lance	7+
Mécanique	7+ (5+ (armement) : EGI 010)
Médecine	6+ (chirurgie) (EGJ 005)
Pilote	8+ (hélicoptère)
Premiers secours	7+ (6+ : EGI 005)
Psychologie	8+ (7+ : EGI 002)
Ti et talés	5+ (armes d'épaulé)

ASSEMBLAGE DES MEMBRES DES COMPAGNONS EN

Agressif	+ 2
Incapacité	+ 2
Froid	+ 2
Bol	+ 1
Amical	+ 1
Affinités et affinités : se sentent à l'aise avec les neps, sont mal à l'aise par les autres tribus qui les détestent	

LES POUVOIRS DES MEMBRES DES COMPAGNONS EN

» CASB	0
» S0308	0
» Mécanique	-1
» Conflits africains	-1

L'entraînement

En tant que soldats d'élite, les membres de l'EGJ s'adaptent à la situation. S'ils ne peuvent avoir chaque compétence, ils savent également passer à l'offensive. Le IGJ est entraîné à préparer sa stratégie avant chaque combat, mais à modifier ses décisions selon le cours de celui-ci.

Techniques

Coordonnées des tribus

- » Tig1 (armes d'épaulé) : Tig tacticiel
- » Tig2 (armes d'épaulé) : Rechargement rapide
- » Commande/1 : Equipe acrobatique (cf. 30-09, p. 57)
- » Commande/2 : Balise maître
- » Stage de parachutisme/1 : Injet de nuit
- » Chef de groupe (cf. 005, 006, p. 145) (EGJ 001)
- » Stage de vol/1 : Commandement (EGJ 000)
- » Stage spécial (EGJ 000)
- » Stage de guerre électronique (EGJ 004 & 005) (fonctionne comme le stage de cinématographique/1)
- » Stage de sport extrême (EGJ 007) (cf. 30-09, p. 56)
- » Stage de m/5 (armes d'épaulé) : Injet (cf. 30-09, p. 57) (EGJ 008)

Matériel (cf. 002 006, p. 14)

- » Calc M17-041 (modèle) + M-000
- » Calc 031
- » Gilet para-chutes spécial (sans malax)
- » Blocus de combat
- » Contour de combat
- » Grenades à fragmentation à main (2)
- » Grenades fragantes à main (2)
- » Grenades à fragmentation M-100 (5)
- » Grenades fragantes M-100 (5)
- » PP 52 X (EGJ 007)
- » Trousse -343 (EGJ 007)
- » Sharp 210-01 (EGJ 008)
- » Soutre 042 (EGJ 010)
- » Mitrailleuse 095 (EGJ 010)
- » Tougep blindé (équivalent au Wolverine)

5.1.2. Coster

Les membres de l'EGJ n'ont pas de coster. Lorsque l'unité a besoin de gérer des opérations clandestines du S0308, la CASB se voit alors d'effectuer toute trace de leur existence. Au cours d'opérations, Williams et ses hommes excellent de leur papier et des plis.

Avant ans, les soldats de l'EGJ ont une histoire. Les deux Californiens d'origine, condition leur vie par à l'op-



AFFAIRES EN COURS

L'ÉQUIPE TIG

Chavez est un hispanique au visage d'innocent adolescent et aux gros canotiers :

Métra est une métrite adolète aux pommettes saillantes et au regard inquiet.

Par défaut, les éléments de l'EGJ sont rités d'uniformes ou de vêtements militaires. Dans IA, ils adoptent des costumes de bureau ou de sportswear.

admission au sein du programme. Ils ont leur incarcération, ils n'évoluent aucun casier judiciaire. Ils ont tous un niveau d'éducation comparable au lycée, ou plus. Tous étaient déjà militaires, soit bédouins et Chéris qui ont suivi un « entraînement de camouflage ». À l'arrivée de leur affectation au sein du programme SAS, ils ont coupé tout lien avec leurs familles et leurs proches. Ils sont fuyifs, ceux-ci ont été avertis de la mort des soldats de l'ISIL au cours d'une manifestation ou d'une opération spéciale.

5.1.3. Profil psychologique

Avant la création de l'ISIL, les membres de l'ISIL étaient tous partisans. Mais pas ce partiisme de pacotille ou de consensus de fondation qu'on attache en évitant le piège – le serment à la Constitution fédérale. Non, il s'agissait d'une profonde conviction fondée sur une idéologie politique – les soldats de l'ISIL ne peuvent pas être affectés par la propagande.

La profondeur de ce partiisme révolu n'a d'égalé que la pureté de la haine que les fuyifs de l'ISIL ressentent dévoués pour la Californie et l'Alabama. Ceux-ci ont été trahis, abandonnés et, avant tout cela, manipulés. En outre, ils ont trop fait confiance pour se tenir dans la vie civile et n'ont pas pu se reconstruire. Ce sont véritablement des fanatiques ; ils n'ont plus rien à perdre.

Enfin, depuis l'Altiq, l'ISIL n'est constitué que d'acteurs – continuez au minimum – sur les fondations de leur formation et de leur haine. De leur point de vue, la vie humaine n'a aucun sens. À part une élite de saints, les humains ne sont plus que des pions et des jouets dans une machine sociale bien huilée. Les médias, la politique et les entreprises se fondent en une propagande absurde qui tire les masses en ligne. Plus qu'une violence, leur opinion semble comme une ultime étoile contre cette société. Les membres de l'ISIL ne se font aucune illusion sur leur chance de survie, mais provoquent leur mort, à leur dernier acte de conviction.

Cela ne les empêche pas, au contraire, d'avoir un certain code de l'honneur. Ils respectent les captifs et ne provoquent aucun tort de sang inutile.

5.1.4. L'entraînement

Comme qu'ils n'ont pas été les soldats de la guerre et de certains éléments de la vie de l'ISIL, les hommes de capitaine Williams ont compris ce qui s'était passé et sont en mesure de leur dire ce que sont les éléments de l'entraînement. Pour avoir eux-mêmes connus les techniques, ils sont également capables de révéler aux cops le déroulement de ceux-ci.

5.1.5. MIA

Avant – puis, les soldats de l'ISIL ne passeraient pas un mot. Ils savent qu'ils finissent sur la chaise électrique et cela leur convient parfaitement. La seule façon de les faire parler consiste à leur servir l'Alabama sur un plateau d'argent.

5.2. Les hommes de main de l'ISIL

5.2.1. Recrutement

Les hommes de main de l'ISIL sont des hommes et des femmes de corps religieux rétrogrades d'une trentaine d'années. Tous ont leurs signalements soigneusement radicalement différents.



LES MATÉRIELS DE L'ISIL

• Les casques de combat

Les membres de l'ISIL portent des casques de combat similaires à ceux du COPF. Ceux-ci sont conçus pour protéger chez les soldats le même sentiment d'invulnérabilité et de confiance que celui expérimenté par les fils d'élite du USFD. Outre une solide protection (à 65 sous-mat) ces casques offrent les fonctions suivantes :

- MDT Col-IR intégré ;
- MDT OI-5 intégré ;
- Étanche à l'eau ;
- Anti-flash.

• Les Colt M19 modifiés

Les armes d'épaule de l'ISIL ont été spécialement modifiées par les armuriers du SMOOR pour offrir une efficacité maximale (à 12-20 p. 6). Elles bénéficient toutes des avantages suivants :

- Chargeurs surdimensionnés (96) ;
- Lampe torche IR ;
- Silencieux ;
- Visée laser ;
- Le Sharp 251 II de l'ISIL 008, quant à lui, est équipé des modifications suivantes :
- Lunette de visée nocturne ;
- Télémetre laser ;
- Silencieux ;
- Visée laser ;

Toutes les armes de l'ISIL, modifiées ou pas, tirent des balles Teflon.

Ils partagent tous quelques points communs : une bonne condition physique, des cicatrices sur le corps et/ou des traces d'interventions chirurgicales et/ou des tatouages « militaires ». En outre, ils leur procure soit de l'adrénaline d'un taux psychopathe, soit de celle d'un assassin froid et professionnel.

5.2.2. Casier

Les CF de ces hommes de main sont aussi variés que leurs signalements. À nouveau, cependant, ils partagent de nombreux points communs. Tous ont un casier judiciaire ou sont « connus » du major Randall ou du lieutenant Powell (cf. OSS 444, pp. 116 et 118). Ils effient, l'ISIL n'a pas recouru de défilants et ces hommes de main sont tous des professionnels, des militaires renvoyés avec peines et flics, des hommes professionnels ou des talents respectés. Le plaisir d'être au sein d'un tel milieu activement recherché par la LAPF ou les autorités fédérales et peuvent être arrêtés sur-le-champ.

5.2.3. Profil psychologique

À une ou deux rares exceptions près, l'ISIL a été sur le volet les candidats pour ne garder que des professionnels agant la tête sur les épaules. Paradoxalement, ceux-ci sont donc bien

plus calmes et raisonnables que les soldats de l'ESGJ eux-mêmes. De leur point de vue, ils font un travail comme un autre. Tout simplement, ce travail implique parfois de tuer des gens. Pourtant, cela ne leur apparaît pas comme anormal ou « mal » : le plaisir est tel quelquefois ou au moins d'accès tout aussi « mauvais » accompli par le même processus qui aujourd'hui les a défaits « calmés ». Ils sont conscients que la réalité est faite de gris et que la « morale » n'est qu'une vaste supercherie.

Prenez-les, quelques heures gâchées ont passées à se faire embosquer par l'ESGJ. Véhicules sans psychopades, ces hommes de main sont des débris de l'abîme. Ils se recroisent devant aucune atrocité, allant même jusqu'à les promouvoir.

5.2.4. Témoinnage

Les membres de l'ESGJ ont appliqué un bon vieux dicton militaire : « Vous ne savez que ce que vous avez besoin de savoir ». Ainsi, les hommes de main ne considèrent que les noms de code de l'ESGJ et ignorent tout de par où des objectifs de celle-ci. Ils n'ont jamais été avertis ou informés des liaisons à l'arrière. La bonne copie et le caractère audacieux de ces opérations ont suffi à faire taire leurs préoccupations de principe.

Évidemment, les hommes de main peuvent transmettre les signalements des membres de l'ESGJ ainsi que la conviction que ces firmes et ces hommes sont tous des militaires, et d'élite, de succès. En outre, ils peuvent décrire les spécialités et le matériel utilisé par chacun.

Surtout, ils peuvent expliquer qu'ils ont été recrutés par le biais de la mafia indienne, les Lopechouas pour être précis.

5.2.5. MIM

Du fait de leur forte implication dans la communauté criminelle de LA, la plupart des hommes de main peuvent fournir des alibis même aux cops. Cela dit, ces alibis impliquent souvent des individus branchés ou affligés d'un lourd passé judiciaire. En outre, certains sont activement recherchés et aucun alibi ne pourra donc les sauver de la prison.

5.3. Le général Reisman (Aguarv)

5.3.1. Signalement

Le général Reisman est un homme d'une cinquantaine d'années. Les épaules carrées, le visage fatigué par la guerre et la politique, il arbore l'air rigide du militaire de carrière. Toujours engoncé dans son uniforme de la GARDIE, il préfère le hébraï au violet ou à la turquoise. De nombreuses médailles jalonnent sa poitrine et son regard est difficile à supporter.

5.3.2. Casier

Jonny Reisman naît à la fin du XIX^e siècle. Au début du XX^e, il s'engage à corps perdu dans la guerre contre le terrorisme mené par l'Union et dans le corps des US Marines. Il part en Irak et y développe plusieurs fois à la mer, gagnant ainsi ses premiers galons. De retour au pays après que la situation se soit stabilisée au Moyen-Orient, il est témoin de la débâcle locale de son pays natal. Après avoir joué pendant des années pour les sacro-saintes valeurs de la Constitution américaine et le drapeau aux cinquante étoiles, il se sent trahi. Bourant, il ne quitte pas l'armée, persuadé que le pire n'arrive pas.



LES HOMMES DE MAIN DE L'ESGJ

Ce sont tous des personnages expérimentés. Ils sont équipés comme des soldats de la GARDIE (cf. CGS 688, p. 34). En outre, ils portent des costumes de combat semi-étoilés à ceux de l'ESGJ, bien que découverts de poches. Tout comme les membres de l'ESGJ, ils adoptent leur attitude et leur initiative à la situation tactique.

Pourtant, c'est le cas, et lorsque Reisman découvre les tentatives de l'Indépendance californienne, il se joint à cette nouvelle guerre, ardemment pour la liberté cette fois. Il obtient ainsi son incorporation dans la GARDIE à un poste de commandement prestigieux, ainsi qu'une organisation et des contacts qui lui permettent de lancer le programme EGI.

Date de naissance : 28 août 1959

Écoles : université de New-York

Résidence : San Diego

Casier judiciaire : vierge

Fichier militaire : totalement confidentiel ; le général Reisman est lié à de nombreuses opérations clandestines de la GARDIE (cf. CGS 684)

5.3.3. Profil psychologique

Tout d'années passées dans Big Steel et les archives du pouvoir ont tenu l'attention de Reisman. Sa trajectoire envers l'ESGJ marque un tournant décisif : d'homme d'armes, il est devenu politicien véreux, prêt à tout pour conserver et accroître le pouvoir qu'il a dûment acquis.

Cela dit, Reisman ne se considère évidemment pas comme un être assis de pouvoir. De son point de vue, il est toujours resté au premier chef par la défense de la Californie « contre les éléments extérieurs et insulaires ». Il justifie son goût du pouvoir par cette nécessité et par la conviction qu'il est le seul capable d'accomplir sa mission cette mission.

Enfin, Reisman n'est pas fier de sa situation. Elle lui semble pourtant nécessaire. Il avait prévu que l'ESGJ tombe sous le bras ennemi en litige, et son retour en Californie est un véritable délice politique pour Reisman. Mais par un terrible instinct de survie, celui-ci n'a d'autre choix que d'éliminer ses anciens hommes.

5.3.4. Témoinnage

Reisman connaît presque tous les détails de l'intrigue. En outre, il peut facilement toucher les cordes du fait de sa parfaite connaissance du profil psychologique de l'ESGJ, du moins dans son état antérieur à la capture.

Malheureusement pour les cops, Reisman n'acceptera de se soumettre à un interrogatoire que sous la menace d'une arme ou du Temple californien.

5.3.5. MIM

La GARDIE s'informerait si se confirmait que le général Reisman puisse être lié à quel que ce soit.



AFFAIRES EN COURS

LE DÉPART DE LA JUSTICE

5.4. Le capitaine Herbert (Expérimenté)

5.4.1. Dégolment

Le capitaine Herbert est un jeune Afro-américain à la silhouette athlétique, puis fine. Sans être véritablement beau, il est charmant malgré sa coupe de cheveux raides. En opération, il porte un uniforme de l'armée de la République de Californie, mais sans identification au gilet. À LA, il porte un survêtement gris et une chemise blanche. Quel qu'il en soit, il a une très séduisante carrure. Lorsqu'il sourit ou rit, c'est véritablement mauvais signe.

5.4.2. Coste

Jonathan nait au début de ce siècle, en Californie. Fils d'une famille des classes moyennes, intelligent, il a tout pour réussir. Cependant, il se laisse emporter par l'engouement de la violence. Arrivé à l'âge adulte, il a trop de mandats d'arrêt aux fesses. Arrêté, il finit dans un camp de rééducation des US marines. Évidemment, Herbert apprécie ces unités masculines et violentes. Il parvient à y faire carrière. Malheureusement, il apprécie finalement assez peu le volume de règles à respecter et accroit ses fins de mois en détournant du matériel militaire.

Lorsque la Californie fait sécession, Herbert est sur le point de passer en cour martiale. Il tente le tout pour le tout et contacte la CASDF naissante. Se constituant un passé de soldat martiale, il se présente comme un soldat capable de aborder des informations stratégiques. C'est effectivement ce qu'il fait et il est embauché par la MA. Depuis, Herbert a décidé de « filer droit », tout du moins du point de vue de la MA. Il a compris qu'il avait bien plus à gagner à servir et servir qu'à fuir.

Date de naissance : 5 février 2003

Événements : aucun

Épisodes : Big Shell

Coste judiciaire : virage car arrière à 2026. Sinon, bien rempli d'attaques à main armée, coups et blessures et trafic de drogue.

Régime militaire : traitement confidentiel ; le capitaine Herbert a organisé de nombreuses opérations clandestines de la MA.

5.4.3. Profil psychologique

Herbert est doux, loyal et sans scrupules. Ces qualités en font un agent de choix pour la MA. Il a compris que l'agence possédait les moyens d'à peu près tout et s'impose quel que soit son état civil. Il a donc décidé d'être un agent martiale et laisse à ses supérieurs le soin de lui ériger la prison.

Herbert s'habille donc pas à mesure et à son, y compris des copys. Il n'a aucun respect pour l'État californien et ses représentants.

5.4.4. Itinéraire

Herbert ne sait presque rien de l'EGU. Sa mission consistait à « jouer » à maintes reprises en vie et à recueillir une « équipe d'agents indépendants (voque opération) ». Il a fait intervenir des moyens et du matériel opérationnel de l'EGU, mais pas de l'origine, de l'identité ou des motivations de celle-ci. Il se situe donc pas à quel moment le sigle « EGU ».

5.4.5. RM

La CASDF n'informe ni ne confirme que le capitaine Herbert puisse être lié à quelque chose.



CHLOÉMY BRASSEUR

Les subordonnés d'Herbert sont tous des agents de la MA (cf. 003 696 p. 118). Ce sont des personnages expérimentés. Il est également possible d'utiliser les fiches de personnages des agents de la MA présentées à la page 102 de 003 696.

5.5. Madame le sénateur Julie Moran (Expérimenté)

5.5.1. Dégolment

Le sénateur Moran est une caracatère d'une quarantaine d'années. Haute, les cheveux mi-longs, elle affectionne les tailleurs-pantalone. Son regard d'un vert émeraude ne s'oublie pas, ni le bruit caractéristique de ses chaussures à talons : madame le sénateur marche d'un pas vil et vigoureux. Elle n'a pourtant pas l'air penché, juste déterminée.

5.5.2. Coste

Julie naît dans un petit village du Nevada, coincé entre le désert et les chaînes indiennes. Adolescente, elle travaille dur dans les casinos de Las Vegas pour se payer ses études. Là, elle parvient à force de travail à obtenir un diplôme de sciences politiques et fait ses armes chez les Républicains du Nevada.

Lorsque la Californie fait sécession, Julie Moran est une personnalité politique locale de moyenne envergure. Conscience de bien-fondé de la république de Californie, elle fait partie des « hommes » politiques à qui le Nevada doit son actuel rattachement à celle-ci. Ces engagements permet à Moran de grimper dans l'échelle politique ; son talent et un peu de chance lui permettent ensuite d'être élue sénateur, en tant que représentante du Nevada et sous l'étiquette R. Continuant sur sa lancée, elle obtient par la suite le poste de présidente de la commission sur les activités de la CASDF en temps de paix. Le poste est stratégique, mais Julie Moran est loin de la structure.

Date de naissance : 13 septembre 1971

Événements : université de Sacramento

Régime : Reno

Coste judiciaire : virage

5.5.3. Profil psychologique

Le sénateur Moran est une femme convaincue par les idées de la Constitution californienne. En outre, elle nourrit un véritable culte à la volonté du peuple californien et à la notion d'état de droit. Pour autant, ce n'est pas une sainte. Entre autres, son enfance lui a laissé un souvenir amer des États de Californie, qu'elle considère comme des incapables et des plémarchards. Et même, ses parents l'a convaincue qu'il fallait servir et débattre seul dans la vie. C'est d'ailleurs son malheur qui lui a permis d'arriver là où elle est aujourd'hui.

l'ensemble. Bien qu'elle ne soit pas naïve, Megan ne s'imaginait pas que la CASDF soit à ce point peu respectueuse de la légalité californienne. Elle a le sentiment d'avoir tranché un palier pour marcher le pied dans « la cour des grands », et dans un sacré panier de crabes par la même occasion. Elle cherche à entrer en contact avec le secrétaire à la Défense DeWitt, mais sans succès, et cherche des alliés ailleurs.

5.4.4. L'émoupage

Le sénateur Moran ne sait presque rien de l'ESU, et c'est bien là son problème. Elle connaît cependant le cadre et le profil psychologique du général Beismann. En outre, elle peut facilement obtenir les mêmes informations pour le capitaine Herber. Les dossiers de l'ESU sont malheureusement hors de sa portée.

5.5.5. HIM

À l'heure des bagages, le sénateur était en séance plénière du Sénat de la république de Californie.

Le sommeil de la raison...

Ce scénario, qui permettra à cinq personnages de passer du niveau 2 au niveau 5, est essentiellement consacré à la lutte contre les gobelets. Il se déroule en deux parties successives, de deux en et de leurs coconnes, et au sein de l'ESU. Il comprend également une rencontre rapprochée avec le virus des gobelets : *alors veut avoir un ou deux lanceurs de sorts dans l'équipe ? Ah bon ? Ou jure pas à l'ESU ? ce soir ? Prof, prof... Bon ben en va changer un ou deux trucs pour que ce fosse un scénario de CBS, alors...*

Cette enquête expérimentale commanditée par le maire de LA, et qui doit s'effectuer dans la plus totale discrétion pour des raisons « obscures », vise à déterminer qui peut bien détenir les clés précieuses de CalApho. Elle permet également de définitivement lever le voile sur l'essai, le mystérieux secrétaire du Diamond's club, l'organisation de mercenaires à l'usage de la mafia hollywoodienne.

1. Pré-générique : le pèlerin

Les HJ sont appelés en urgence dans une clinique de Bel Air administrée par l'Église de Scientologie. L'affaire est grave : plusieurs patients et membres du personnel ont été atteints par une étrange mononucléose, qui a touché de l'ombilic, mais que la sécurité et quelques médecins ont réussi à isoler dans la chambre, au sous-sol. Personne ne veut s'en charger, et c'est finalement sur les cops que ça tombe...

La colonie mononucléose en question est un parasite gobelinisé, rendu fou, semble-t-il, par la progression de la maladie (il en est au stade 3, et ça empire à une vitesse exponentielle). Ses « agissements » sont très magiques : il a provoqué un malade qui est tombé dans un escalier (l'œil de

5.6. Le camp d'entraînement Alpha Zulu 03

Ce camp abrite des équipes issues de tous les corps d'armée de la CASDF et distantes d'indiquer le cercle fermé des unités spécialisées du SOCOM (cf. DS 646, p. 117). Ces hommes et ces femmes opèrent discrètement sous le commandement de ce sénateur, en l'occurrence représenté dans ce camp par le général Beismann. Alpha Zulu 03 (AZ 03) occupe 465 de base d'entraînement au temps de la paléontologie américaine, et le général Beismann est venu superviser le changement de propriétaire peu après la nomination officielle du gouverneur Avellan. Il a établi son quartier et installé un centre de commandement dans le bunker souterrain du camp. Celui-ci abrite donc de nombreux renseignements confidentiels liés au MIA et à Spearhead (cf. DS 646, p. 118).

multiples conversions qu'il attribue au monstre), grâce un médecin, et affaibli quelques années auparavant, mais ça n'a pas été beaucoup plus loin. Il est plongé dans un état quasi-mystique et fait partie de l'Église des messages de l'Apocalypse, une communauté de gobelinisés dont le « leader » est le pasteur Jethro (cf. DS 646 p. 34, et dans la suite de ce scénario). Il n'a rien d'apprêté, mais se défend violemment s'il se sent agacé (s'envoie-t-il et l'Approche à moins de dix mètres, ce que les agents de sécurité de la clinique ne manqueraient pas de faire, que les cops leur demandent de s'en aller ou non : ils croient à vue sur le pauvre gôb, qui a la malchance d'avoir une amie sur lui, en petit automate... légitime défense ! d'ailleurs leurs avocats scientologues !). Mais pourquoi diable est-il venu fouler le sol dans une clinique privée ? Réponse ? Genre entre les lignes ?

Genre « gobelet » est un homme du nom de Bryan Olson, que la maladie a exclu de la société : sa fille Dawn, sa seule personne en vie. Il a été violemment agacé et oublié depuis le jour où sa maladie a été diagnostiquée. Olson a vécu avec cette souffrance jusqu'à, mais sentant la mort venir et les diabolisations primaires, il s'est rendu jusqu'à la clinique pour avoir sa fille (hospitalisée ici des suites d'un cancer) que « la fin est proche ». Olson fait partie des pèlerins de l'Apocalypse (voir plus loin), et il sait ce qui se cache dans la communauté des victimes du gôb. Les HJ ne tirent pas grand-chose de lui avant qu'il ne meure d'apoplexie à cause de sa maladie, ou mal par des membres du service de sécurité de la clinique. Sans un dernier message, il dies simplement : « les pèlerins... ils arrivent... »

Ce petit contact avec un pèlerinisé devrait poser l'atmosphère de scénario, en quelques mots : les aspects entre les gôbins et les gens normaux ne sont pas faciles. Si vous voulez traiter les choses encore plus difficiles, faites intervenir Hawk, qui est après son père un débris d'un monde, et jouer une partie très dramatique (les règles tiennent sur le plot, la fille s'empêche, les



AFFAIRES EN COURS

copo fini ce qu'il se passent... Enfin, vous pouvez lancer le générique de début de partie.

2. Meurtre chez CaSaPha

Les PJ sont convoqués en briefing très privé avec le lieutenant. Dans le bureau de ce dernier, on trouve trois personnes : Marco Winthrop, public relations de la firme pharmaceutique CaSaPha (déjà présenté dans *États-Unis* p.71), Della Ellis, représentante de Mme la Maire, et Bernardo Magno, responsable de la sécurité de CaSaPha. Les gens de CaSaPha ont un gros problème : un des membres éminents de la société pharmaceutique qui distribue les fameuses Green Eye Tablets vient d'être assassiné. La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre au sein de la firme, et les employés craignent pour leur vie. Pourquoi ? Parce que tout cela ressemble à un règlement de compte ou à un rituel : en tout cas, un meurtre très bizarre.

Cependant, comme CaSaPha est employée, les huiles politiques que tout cela crée confidentiel. Ils affirment, « divers éléments de cette affaire sont classés confidentiel et ne doivent en aucun cas être révélés au public » (ce sont les mots de Winthrop, soulignés par un grave avertissement d'Ellis, une charmante suite que les PJ ont pu apercevoir assez souvent ces temps-ci après de Robin Lane, qui semble devoir se battre sur des dizaines de fronts à la fois en ce moment). L'enquête visant à protéger les employés de CaSaPha est donc strictement commandée par Mme la maire, et les investigateurs des détectives dans cette affaire seront uniquement les personnes présentes dans le bureau à ce moment-là. Les PJ doivent régulièrement leur faire un rapport détaillé de leurs activités. Et entre nous, va la nature exacte de l'enquête et ses implications, leurs rapports devaient également devenir hostiles.

2.1. Le meurtre de Jonas Howell Jr.

Sur le moment, un individu a été assassiné : Jonas Howell Jr., technicien générique de CaSaPha. Howell est mort dans l'incendie de sa voiture dans un sous-sol de CaSaPha. L'assassinat a été exécuté avec une diabolique précision et des moyens hors de portée des détectives ordinaires. Le véhicule était rempli de charges de nanomatériaux programmés pour se déclencher au moment précis où Howell terminait son travail, le mardi 28 septembre 2012. Les nanomatériaux ont initialement soulé d'un bloc l'ensemble du véhicule, qui contenait une bombe incendiaire. Howell a été brûlé vif, et son agnité a probablement duré un bon bout de temps. Ce meurtre (spécifiquement le début d'une enquête, impliquant tous les acteurs d'un drame qui est fini, il y a maintenant vingt-deux ans : la lente agonie de Kevin Dillon, premier victime de la globalisation. L'ensemble des événements de ce scénario débute donc au début de l'ère de la renaissance de Kevin, qui n'est autre que Carla, la pilote maîtresse du *Shannon's Club*. Si vous n'avez pas la lire supplémentaires *Les Amis et les Étrangers*, reportez-vous à l'encadré « si vous avez manqué le début », si vous préférez savoir les informations concernant les éléments importants de votre histoire.



Les trois « interlocuteurs privilégiés » des cops, s'ils mettent un certain nombre de moyens à leur disposition, sont surtout là pour les empêcher de se livrer à des débordements qui pourraient nuire à leurs intérêts.

Marco Winthrop. Le « public relations » de CaSaPha veut que les meurtres s'arrêtent et qu'on découvre le coupable rapidement. Il ne lâchera pas sur les moyens, et n'hésitera pas à tenter d'acheter les PJ avec des sommes très élevées (le veut de découvrir combien vaut la conscience de vos PJ). Ce qu'il ne veut pas, c'est qu'on fasse le lien entre les cops, le greg plouge et CaSaPha. Si les cops vont trop loin dans l'enquête, il mettra en branle son armée d'aveugles, et fera jouer ses relations à la main pour interrompre l'enquête et mettre des bâtons dans les roues des PJ.

Della Ellis. Membre des Compagnons, c'est une contrôlée qui tente de réaliser ses ambitions en rejoignant le bureau de ce parti, celle que ça coûte. Elle est très impliquée dans l'action écologique de la maire (un des rares secteurs où la nouvelle équipe ne réellement son épingle du jeu). Dès que le spectre de la globalisation planche le bout de son nez, elle fera tout pour tirer la couverture à elle. Cependant, si les activités insidieuses et croisement contrôlables de CaSaPha étaient dérivées, tout son discours écologique (le genre à des industries qui ont préféré miser sur l'hygiène et la santé publique à long terme plutôt que sur les profits immédiats, comme Thomas Sankar, patron de CaSaPha, et proche collaborateur de l'équipe municipale «) seraient libéralement le jeu des Compagnons. En situation difficile, elle ne reculerait devant rien pour mettre les cops dans sa poche afin de sauver les meubles.

Bernardo Magno. Cette brève époque ne se préoccupe que d'une chose : la sécurité. Il sera tout disposé aux PJ au début du scénario, à tel point qu'il se peut qu'il soit un peu indiscret et révèle des choses qu'il ne devraient pas savoir (il peut, à l'occasion, laisser échapper une révélation au beau devant les PJ avant d'être rappelé à l'ordre par Winthrop).

2.2. L'histoire de Carla Dillon

Âgée de deux ans de plus que son frère Kevin, qui fit son huitième anniversaire en 2010, tandis que les premiers signes de la maladie le frappèrent initialement, Carla Dillon vivait dans l'obsession de la maladie et dans la haine des pouvoirs publics qu'elle rend responsables de la mort de Kevin, mais aussi des milliers d'autres victimes de gels. Galère par son seul désir de vengeance, elle trouva la mafia italo-américaine sans problème, extrêmement dévouée à sa tâche, glorieuse et imprenable. Carla est

SI VOUS AVIEZ MANQUÉ LE DÉPART

Ce scénario reprend un certain nombre d'éléments disséminés dans plusieurs suppléments pour COPS. Afin de vous faciliter un peu la vie, voici un résumé des informations les plus importantes déjà publiées, ainsi que l'actualité des nouveautés introduites par ce scénario.

LE SHAMROCK'S

Informations déjà publiées (Source : Les Affranchis, dossier sur le meurtre intéressant). Le Shamrock Club est officiellement un night-club de LA. En réalité, on y rend pour engager des talents : sur place, si vous avez le bon profil (et que vous n'avez été filtré à l'arrivée), on vous contacte, pour vous donner rendez-vous avec Carlo, le secrétaire de Bill Riley, le boss de l'organisation. Carlo dispose sur l'intervalle qui ne le quitte pas d'un fichier regroupant les cent meilleurs mercenaires du marché, quelle soit à la disposition des clients... mais quelle utilise aujourd'hui pour ses propres besoins.

Le night-club du Shamrock est une vraie forteresse. Simplement, il est impossible d'y trouver des indices : la seule personne qui dispose de toutes les informations, c'est Carlo. En dehors d'elle, Bill Riley dispose également d'un certain nombre d'infos, mais pas de tout. C'est le patron du Shamrock et le big boss de l'organisation de mercenaires intéressés. Simplement, il a fait tomber de tout hauteur à Carlo. Au début du scénario il ne sera d'aucun secours pour les PJ, mais il finit par se rendre compte que Carlo le double simplement pour s'occuper de ses affaires de vengeance, il jouera les câbles et leur donnera des informations, comme le fait que Carlo s'est fait poignarder une bombe qu'elle peut déclencher d'une simple pensée, et quelle hérite un appartement près de Temple City, dont il est en des seuls à connaître l'adresse.

ORSLA

Informations déjà publiées (Source : Les Affranchis, page 46). Froide comme la glace, cette jeune femme est la seule employée du Shamrock et en dehors des mercenaires. Elle seule dispose de toutes les informations relatives à cette organisation, dans un ordinateur portable qui ne la quitte jamais. Carlo est une professionnelle des armes à feu, et dispose d'une intelligence et d'une mémoire hors du commun. Elle s'est fait griffer une main droite dont elle peut déclencher la detonation d'une simple pensée, et semble d'une liberté sans faille envers son patron. Elle verse une arme à chaque contrat du Shamrock signé.

Révélation. Carlo Dillon, né en 2000, est la sœur de Kevin Dillon, première victime officielle à de la gélolinéine et à l'âge de 8 ans. Si elle semble d'une efficacité sans limite, c'est parce qu'elle ne se

concentre que sur deux choses : son travail, quelle bourse réjouissant elle se soit l'une d'une lunette, et voit son travail comme un véritable talisman, mais aussi comme un mal nécessaire, et sa vengeance, quelle compte accomplir pour 2010, qui aurait vu le trentième anniversaire de Kevin. Elle n'a strictement aucune vie privée. Son splendide appartement de Temple City est une gigantesque boîte vide, où l'on ne trouve que le strict nécessaire à sa survie (il est facile de le retrouver : Carlo Dillon est tout simplement dans l'annuaire, mais encore faut-il connaître son nom de famille). Dans ce scénario, Carlo joue le rôle de « villain » de service : elle organise tout en sournois, a échoué à un plan audacieux et mortel qui risque de faire des dégâts à grande échelle, mais elle souffre du même mal que la plupart des marchands des filles de James Bond... Elle a inconsciemment envie qu'on l'empêche.

LE GBL

Informations déjà publiées (Même Lata page 30 et suivantes). Le « gblolinéine » est une maladie provoquée par la brume verte qui recouvre essentiellement Hollywood et se répand parfois dans le reste de la ville, malgré les nombreuses « toitures » (des sortes de ventilateurs, en fait) destinées à la repousser. La maladie évolue en cinq phases, agissant essentiellement sur la capacité pulmonaire, l'aspect et l'équilibre des organes : ceux-ci deviennent de plus en plus vertâtres, bossus, sensibles à la lumière, et incapables de respirer sans assistance. Beaucoup de malades vivent isolés, parfois dans des communautés à l'écart de la ville.

Développement. La gblolinéine est une maladie au cycle extrêmement court, et qui est en fait une réponse du corps à l'agression du brouillard vertâtre. Une sorte de terrible crise d'allergie qui subitement et ne cesse qu'à la mort de la victime. Les chercheurs de CoSaPho (et en particulier les équipes chepaoutées par les individus menacés par Carlo) ont découvert que la présence de communautés de gblolinéins favorisant la croissance de la grey plague : leur présence agit comme catalyseur du développement du lichen étrange qui remplit les coffres de CoSaPho. Mais ces recherches se sont faites dans un total irrespect de la déontologie et de la moralité. Les divers établissements de soins chepaoutés par CoSaPho sont en réalité le siège d'expériences inhumaines pratiquées sur les gblolinéins mourants.

LE DR. MORROW

Informations déjà publiées (Même Lata page 30-31). Jacqueline Morrow fut la première à lire la sonnette d'alarme concernant la maladie qui porte aujourd'hui officiellement son nom. Elle fut cependant jugée de



l'ordre des médecins pour l'avoir fait, puis réintégrée. Elle publie une étude sur la maladie, dérivant ses cinq stades. Aujourd'hui, dans sa clinique, elle tente de trouver une solution à ce super-cancer.

Révélation. On ne néglige pas des recherches aussi complètes que celles du Dr Marrow sans dépenser beaucoup d'argent. Cet argent provient de riches médecins, des familles des victimes... mais essentiellement de CoSoPho. Le firme a passé un accord secret avec Marrow, et lui fournit de considérables sommes en échange de la primauté de ses découvertes. C'est grâce

à Marrow que les chercheurs de CoSoPho ont établi le rapport entre gribg plaque et grib. Marrow n'est pas fière de cette collaboration, mais elle ne peut arrêter ses recherches...

Seule le Dr Marrow se souvient de Carlo Dille, et du traumatisme qui a marqué la vie de la jeune fille. Elle a juste évoqué brièvement Carlo dans son livre : « Le désastre social et familial qui vivait Kevin et ses parents affecte surtout sa jeune sœur, guère plus âgée, et qui semble plus atteinte encore que lui, psychologiquement parlant. »

more avec Kevin en 2017 : ce qui reste n'est plus vraiment un être humain. Cela n'a pas d'amis et encore moins de petit ami, plus de famille (elle a quitté le domicile familial en 2017, et depuis, ses parents ont été victimes de gangs). Elle n'achète rien d'autre que le strict nécessaire à sa survie, n'a pas de loisirs ni de hobby : toute sa journée est consacrée à son travail, et la nuit, elle dort, d'un sommeil agité toutefois. C'est cependant une femme catholique, qui assiste à l'office aussi souvent qu'elle le peut : c'est probablement l'une de ses seules faiblesses. Le père (Robert, père catholique du quartier où elle habite, pourra donner quelques informations aux PJ) n'il le faut (je elle ne s'avoue se recueillir sur la tombe de son frère... Non, l'ignare où elle se trouve. Voulez le Dr Marrow le sait-elle ? »).

Depuis qu'elle fait partie du Shamrock's (qui doit tout à son efficacité : depuis sa création jusqu'en 2020, date où elle brécha la mafia, le Shamrock's était juste théorique, mais son arrivée a tout changé), Carlo met de côté les deux seules qui vont lui permettre de mener à bien sa vengeance : l'argent et les contacts avec les meilleurs médecins de California. Carlo dispose aussi d'un autre atout : comme ancien soldat pour une des Agences, elle est parfaitement immunisée contre le grib, mais elle ignore les recherches menées par le Dr Marrow pour vaincre définitivement dans les mois à venir ce seul un peu plus d'un tiers de la population est sensible aux effets du grib, qui se manifeste comme une sorte de mélange entre sida et cancer : élimine violemment le Foggiano à un stimulus extérieur donné, et pollution de cellules, tel sous la forme des mutations = gribillitables à. Ils y consacrent les ressources et le personnel adéquat, il serait possible de développer un traitement préventif contre la gribillitisation, ou qu'opère vivement Marrow. Mais le bon le sait-elle elle aussi longtemps pour mettre cette thérapie en place ?

Carlo a donc patiemment attendu son heure, la date du 28 septembre 2022, l'anniversaire de la découverte des effets du grib. C'est ainsi, son frère avait eu trente ans en décembre. Carlo a préparé un cadavre d'anniversaire posthume pour son frère. Elle a d'abord tué les cinq personnes qui sont selon elle responsables de la mort de Kevin et de la pollution de la gribillitisation. Carlo a mis en contact ses deux frères, en s'incrustant de concert des plus dangereux médecins dont elle dispose. Les cinq personnes seront éliminés dans l'ordre exact où elles apparaissent dans le journal du Dr Marrow (publié en partie dans son livre, The boy they called « grib »). Mais ces médecins ne sont que la surface des choses. La véritable vengeance se fera plus tard.

2.3. La vengeance de Carlo

Depuis un peu plus de dix ans, Carlo se rend régulièrement dans toutes les communautés de gribillitables de LA, pour aider les plus démunis, et pour préparer le terrain pour son opération finale. Une grande partie de l'argent amassé par ses activités pour le Shamrock's lui sert dans ce but. La communauté dans elle est la plus proche est celle des messages de l'Apocalypse (voir le paragraphe qui leur est consacré). Elle a organisé une grande opération, sans de son charisme et de son influence pour que toutes les communautés de gribillitables aillent dans son sens. L'opération est très simple : prendre le contrôle des réseaux et les inciter afin de faire profiter toute la ville des efforts déployés du grib au lieu de supporter le poids. Il suffira de quelques jours pour que les beaux quartiers soient attristés et que de nombreux cas de gribillitisation se déclarent. Le meurtre des responsables est une conséquence inévitable, destinée à attirer l'attention sur des personnalités importantes plutôt que sur le reste des événements. Carlo se doute de chaos que tout cela provoquera, des déceptions que cela risque d'avoir sur la politique de la ville et sur l'image de la mairie, et c'est exactement ce qu'elle veut.

3. Déroulement du scénario

Rués que de donner un fil plus ou moins linéaire à suivre, ce scénario est présenté sous la forme d'un certain nombre d'événements, de personnages, et d'éléments (dans la partie 4 de ce scénario) auxquels les PJ peuvent être confrontés au cours de leur enquête. À tous d'arranger ces éléments à votre guise, en fonction des pistes que suivent les PJ. Vous disposez également de la chronologie des événements, tels qu'ils se déroulent lors de la fin du mois de septembre et du début du mois d'octobre 2022. En gros, on peut découper le scénario en 4 étapes :

- 1 – 28 septembre 2022 : meurtre de James Howell (je. et déclenchement de l'enquête. Début du scénario.
- 2 – Série de meurtres qui se déroulent parallèlement au 3.
 - 29 septembre : Rignoldi/Thompson.
 - 3 octobre : Sacramento James.
 - 5 octobre : Clifford Rabel.



● 4 octobre : Peter Laane.

3 - Pendant ce temps, les gobeletins de multiples communautés (de Hollywood à Temple City et jusqu'à Norwalk) se obtiennent un peu partout pour recueillir du matériel technologique extrêmement perfectionné.

● 29 septembre : les plans et les spécifications techniques de la technologie des téléphones sont dérobés dans les archives informatiques de la ville (Bella Ellis et David Laramore sont en contact dans la journée : ils pensent en faire part aux copés). Les documents contiennent notamment des informations concernant le détachement des téléphones. Celui-ci se mettront en route quand des relais, répétés sur tout le territoire de Los Angeles, leur enverront de se détacher. Les relais en question calculent le taux de pollution atmosphérique, et une fois un certain seuil dépassé, les téléphones se mettent en route. Simplement, il est possible de placer la longueur d'onde sur laquelle émettent les relais, ce qui veut faire faire les gobeletins.

● 1 et 2 octobre : alors que le taux de pollution atteint un record, les téléphones refusent de se mettre en marche, même en forçant leur mécanisme. Mais personne n'est alarmé, cela semble juste un petit dysfonctionnement. Cependant, les experts argumentent pour les Angéliques qui seront de chez eux, même s'ils possèdent les protocoles adéquats. En réalité, les gobeletins ont déjà établi des « bases » dans les environs de tous les téléphones. Beaucoup d'habitants commencent à se plaindre d'attaques de panique, d'apparition de marottes, etc. Par ailleurs, de bruyantes apparitions de gobeletins sont remarquées à la télévision, ce qui est plutôt une d'ordinaire, car ces

individus restent généralement dans les zones qu'ils surveillent. L'opinion ne s'en laisse pas conter.

● 5 octobre : les gigantesques « téléphones » se mettent en route à trois heures du matin, mais en sens inverse, abandonnant la brume noire vers les quartiers de l'intérieur de la ville. La pollution atteint un nouveau record, mais cette fois-ci, dans la plupart des « beaux quartiers ». Parallèlement, on assiste à plusieurs incidents entre la population et les gobeletins (voir 4.4. Incident).

● 6 octobre : si les PJ ne l'ont pas fait, on découvre les bases d'opération des gobeletins et leur matériel. Une émeute parmi la population de Los Angeles. Les médias s'emparent de l'affaire, et d'ici la fin de soirée, de multiples émeutes éclatent. Dans de nombreux quartiers, de violents affrontements opposent gobeletins et Angéliques « sains ». Les copés sont évacués d'urgence.

● 7 octobre : Cela se tend à la clinique de Dr Moore et la rue en défilant sa bombe toxique.

4 - Après les événements de ces derniers jours, la tension règne en ville, et il y a lieu à craindre que la municipalité ne soit pas indemne de cette émeute. Peu à peu, les tensions se résorbent, et tout reprend plus ou moins dans l'ordre, mais l'atmosphère demeure lourde. Fin du scénario.

4. Éléments d'enquête

Malheureusement que nous avons à peu près comment créer l'atmosphère de l'émeute, voici les divers éléments auxquels les PJ vont être confrontés, dans l'ordre qui leur verra.





4.1. Les neurthes

Les personnes directement impliquées sont au nombre de cinq... voir les. Toutes ont des positions importantes au sein de CoSaPha, et un lourd passé lui à l'Université de l'Etat Dillon et du Dr. Mowen. Chacune d'entre elles doit être examinée à une date stratégique, qui correspond précisément à la première fois où apparaît son nom dans le journal tenu par le Dr. Mowen, et qu'on peut lire dans le dossier de son livre. Chaque personnage que Mowen traite peut responsable des faits fait partie de la liste. Si les raps penitent ces individus, il est possible que les semaines débattent. Pour Carla, peu importe puisque son plan est plus complexe que la simple élimination des individus cités.

• **Si vous préférez la facilité :** tous les individus visés ont reçu des « messages de mort », en fait de simples mails contenant un chiffre, variant de 6 à 2. Howell avait reçu le 6, Hampstead le 5, etc. Il est souvent plus facile de faire le rapprochement avec l'affaire Mowen/Dillon.

• **Si vous préférez la jouer « hard » :** il faut que les raps fouillent un peu le passé de chacune des victimes pour découvrir quel est le lien entre elles. Cependant, à partir du moment où James est tué, Farrel leur fera part de ses opinions pour leur faciliter un peu la tâche.

Il faut noter que Carla a fait appel à des mercenaires qu'elle connaît bien, et qui ne posent pas de questions. Chacun d'entre eux a reçu une copie sommaire et un ordre de mission précis et bref, du style : « tant il est joué à telle heure », sans dire que quelque un commanditaire de l'opération sera difficile... Cependant, si les PJ n'ont pas eu de contact avec le Shammok's, ce sera peut-être l'occasion de le leur faire découvrir.

• **Jonas Howell Jr.** - Proche collaborateur de Mowen en 2000. Quitte son service dès septembre, et rejoint l'équipe d'experts dépêchés à l'étude des facteurs de développement de la géolésion (qui désigne Jack Irving dans le paragraphe « l'Église des messages de l'Apocalypse »). Il fit office de « coupe » dans l'équipe d'Irving, et s'arrangea pour invalider tous les résultats de ses recherches. Désigné « déchet de crétin ».

Le journal du Dr Mowen, 28 septembre 2010 : « Howell est parti aujourd'hui. Il je dois être blâmé pour le complot des maléfices, il en sera responsable puisque'il a déposé officiellement une plainte... »

Neurthe : voir plus haut. Cette façon d'opérer est caractéristique de Jack « Science » Pullman, un mercenaire qui utilise régulièrement des « piliers à nanomatériau », et qui échappe à la police depuis des années.

• **Réginald Hampstead** - Expert en épithéologie travaillant depuis cinq ans chez CoSaPha. Ancien président de la Commission à la Qualité de l'Environnement et à la Gestion des Métaux (en 2012). Ce fut lui qui arrangea Jack Irving de la commission d'enquête, sous divers prétextes tirés par un rapport de contre-expertise de Farrel.

Le journal du Dr Mowen, 29 septembre 2010 : « Je viens de contacter le président de la Commission : en l'espace d'une semaine, tous devaient pouvoir mettre au point un programme de prévention efficace. Il est responsable de toute l'opération... »

Neurthe : doit être associée elle-même par un dossier d'élite, Spencer Wiley, ancien membre de l'Agence californienne.

• **Saramia James** - Experte en géobiologie travaillant depuis quinze ans chez CoSaPha. Présidente du Conseil de l'Ordre des Médecins d'entre 2010 à décembre 2011 (elle a démissionné avant la fin de son mandat), ou fut elle qui décida de l'expulsion de Mowen.

Le journal du Dr Mowen, 3 octobre 2010 : « Je n'avais encore jamais parlé à la présidente de l'ordre des médecins. Son ton m'a convaincu que j'avais plus de problèmes que prévu. Si elle continue sur cette voie, elle sera responsable d'un grand scandale dans le programme... »

Neurthe : prévu par une expertise en empoisonnement, Julia Smith, engagée depuis un mois chez CoSaPha en tant qu'assistante. Son CF est plutôt blanc, et elle a déjà été remarquée pour ses piètres performances, mais finalement, Rebecca n'est pas vraiment là pour faire un boulot de labo...

• **Clifford Farrel** - Consultant pour BioShield Inc., une société spécialisée dans le matériel de protection NBC, et qui compte les espèces de décontamination, les combinaisons isolantes, etc. pour CoSaPha. Président de la Commission à la Sécurité Publique de la mairie de LA de 2010 à 2013. Initiateur du projet « Breathing » qui permet de biter les fumées toxiques à gobe sous l'impulsion de la mairie, alors qu'il travaillait le projet difficile quelques mois auparavant. Il se présenta spontanément au CBPS si les autres associés ont eu lieu, ou si ces tentatives ont été éliminées par la presse. Il a reçu des messages de mort.

Le journal du Dr Mowen, 5 octobre 2010 : « Cet homme m'a appelé un froid matin. Selon lui, un projet comme celui-ci est complètement inviolable : même avec les capitans néo-nazis. Il refuse d'être responsable d'un projet aussi fatidique que l'érection d'isolations qui permettraient de limiter les dégâts... »

Neurthe : les deux autres jumelles d'Hanson (et les Affrédos p. 84) se chargent de séduire et d'assassiner Farrel pendant une soirée passée chez des amis, les Cook. Pendant que Timothy s'occupe un gin avec les amis de Farrel, Sielhan l'égoûte proprement à l'étage après lui avoir fait le grand jeu de la séduction, puis elle disparaît dans la nature.

• **Beza Leone** - Actuellement chef de projet à CoSaPha dans une des cliniques de décontamination de West Hollywood accueillant les victimes du gaz. Directrice de l'hôpital Mc Allister de Hollywood entre 2000 et 2010.

Le journal du Dr Mowen, 6 octobre 2010 : « La directrice de l'hôpital m'a fait comprendre que je n'étais plus le Bienvenue en ces lieux. Impossible de continuer à soigner Kevin et les quelques autres (so que je soupçonne d'avoir un rapport avec cette étrange affection ici). Dans l'état où est Kevin, j'ai peur que Beza Leone ne soit responsable de sa mort en lui refusant l'accueil ici... »

Neurthe : une bombe déposée la veille par Kai Jenkins, avant une dizaine de faits pour pyromanie, dans l'appartement de Beza Leone explosa à midi.

• **Jacqueline Mowen**, la mère une victime responsable : le Dr Mowen elle-même. Son nom apparaît dans son journal.

Le journal du Dr Mowen, 7 octobre 2010 : « Je ne puis blâmer personne d'autre que moi-même, Jacqueline Mowen, d'avoir été en la Métauche et en la nature humaine. Moi seule suis responsable de cette tragédie... »

SCÉNARIOS

Revue : Carla retrouve le Dr Moore dans sa clinique (au bras milieu des malades, ce qui peut prouver de lui pose un cas de conscience si les T) sont présents).

4.2. La carotte sur le gâteau

Si les T) posent de nombreuses questions indiscrètes, ils finissent par comprendre que CalAlpha a engagé tous les individus impliqués au plus haut niveau dans l'histoire de la généralisation afin de continuer à mener des expériences sur le phénoécène. D'ici cohabitent certains individus (en particulier Peter Leese, dont la « clinique » est en fait un centre d'études et d'expérimentations), ils apprennent que CalAlpha n'insère beaucoup aux généralistes, mais pas seulement pour les gains : la généralisation de la grey plague semble multipliée, note catalpa, par la présence des communautés de généralistes. Et, la grey plague est en peu le fond de commerce de CalAlpha... D'autre part, le Dr Moore n'est pas innocent dans tout cela, puisqu'elle communique tous ses rapports à CalAlpha en échange de paiements.

Si les médias devaient découvrir tous ces éléments, nul doute que la mairie de LA subirait un sale coup : le fait que tous les personnages qui ont par le passé félicité les messages de prévention de la généralisation se trouvent au sein de l'entreprise associée à la mairie suscite quelques soupçons.

4.3. Deux ex-machina

Voici quelques éléments divers, qui permettent de relancer l'action, de remettre ou d'éclaircir les pièces en cours de jeu.

4.3.1. « Park »

Si les cops passent un peu trop, ils servent une aide inattendue. David Leuzum, un des informateurs de Patricia Kinsdale, la « public relation » des Compagnons, est en réalité « Park », un technicien qui œuvre aux Internet. Il s'intéresse beaucoup aux rapports entre Compagnons et Malices, mais aussi entre la municipalité et CalAlpha. Si les cops sont un peu entraché dans leurs recherches, il va tout simplement les contacter par mail et leur donner certaines informations dans le dossier. Il est notamment au courant du rapport de Georges Wong, ancien employé de CalAlpha.

4.3.2. Ralph Miller

Les généralistes n'agissent pas seuls. Carla a contacté un expert en piratage informatique et en détournement de matériel, Ralph Miller, qui va guider les opérations visant à prendre le contrôle des délégués. Tout se va dérouler comme prévu... jusqu'au soir de 5 octobre, où Ralph va découvrir que malgré ses précautions, il est introuvable par la généralisation ! En effet, les records de « job » se sont cachés dans des queries standard et il a sauté le brouillard vert, ce qui il est particulièrement virulent. Les ex craignent plus grand-chose... Miller, son dr sage et de peu, va tenter de retrouver Carla : il va parler à Riley du contact que celle-ci lui a confié...

4.3.3. Mr Riley

Les Malices, et les médias en particulier, aiment se faire plaisir... Riley est lui de rage, d'autant que Carla se balade dans

la nature avec ses précieux ordinateurs, contenant des informations qui prouveraient de mieux un complot à son légionnaire, maintenant d'élucider des dizaines de dossiers non classés des vingt dernières années. Si ce jeu de chaises ne suffit pas, rassurez-vous qu'il met plusieurs de ses meilleurs hommes sur la piste de Carla.

4.4. L'église des messagers de l'Apocalypse

Le pasteur Jericho est un ancien notable de LA. Ses véritables noms est Jack Irving, qui fut longtemps un des délégués de la commission à la qualité de l'environnement et à la gestion des déchets. Expert des services sanitaires, il fut le seul à comprendre l'urgence de la situation, et rédigea une note alarmante concernant le job, qu'il fit parvenir à la commission avec un rapport complet proposant un protocole de mise en quarantaine des zones touchées, et des mesures préventives qui auraient sans doute pu éviter (ou au moins minimiser) la catastrophe. Il fut promptement démis de ses fonctions, et laïcisé par la hiérarchie.

Irving s'en fit sur les hauteurs de Hollywood, refusant de placer les effets de la généralisation. Il parla longtemps d'écologiques rapports avec le Dr Moore, jusqu'à ce qu'il soit lui-même affecté par la maladie. Voyant là une sorte de punition divine pour n'avoir pas pu sauver les Angélois de la menace de job, il fit une crise mystique et commença un long pèlerinage dans toutes les « terres inhérentes », rassemblant au passage une communauté de généralistes tout aussi croyants que lui. La communauté s'établit près de Temple City, et compte aujourd'hui une cinquantaine de membres, au sein d'une église appelée en H) armé. Les messages ont déjà dit s'y recroisent plusieurs fois, en outre à l'horizon de certains individus. L'église est donc une véritable place forte, munie d'une armature assez conséquente. Cependant, à cause de l'incense accrue et d'implantation de des messagers, elle se compte actuellement que des véritables permanents, tous des femmes et des enfants (dont deux ne sont pas affectés par la maladie, qui défendent les lieux jusqu'à la mort s'il le faut).

Jericho a établi des rapports tout à fait cordiaux avec de nombreux éléments de Temple City, des gens qui n'ont pas contracté la maladie, mais qui voient eux aussi les généralistes comme des martyrs. On compte ainsi plus de deux cents « sympathisants » plutôt hippies et capables de prendre les armes, répartis sur une petite demi-douzaine de communautés chrétiennes de Temple City. Ils participent le commerce avec les messagers et font même souvent « messe commune ».

Étrangement, les messagers ont été conscients que la fin était vraiment proche par Carla. Depuis longtemps, celle-ci leur tendait algorithmiquement visée. Les messagers prièrent Carla pour un véritable miracle, car elle ne porte jamais de combinaison ni de masque respiratoire, et pourtant elle n'a jamais été affectée par la maladie. C'est pourquoi, quand elle leur a fait comprendre qu'elle avait besoin d'eux pour réveiller les Angélois, ils ont compris que le Seigneur parlait par sa bouche.

Les messagers sont donc partis au cours des deux dernières semaines de septembre, par petits groupes de « pèlerins de l'Apocalypse » (une douzaine de groupes comptant 2 ou 4 personnes environ), pour rassembler tous les codes, les mystères, les expériences et les connaissances pour les victimes de job. Et leur message a trouvé un délégué parti de



nombreuses communautés de ghettoïsés. En action donc à une véritable migration de groupes de victimes de la maladie vers l'extérieur de la ville. Nombre d'entre eux se confient en un plan de Carla : retourner les églises vers l'extérieur de la ville pour faire comprendre aux Angéliques que l'exclusion n'est pas une solution qu'en tout cas ce que Carla leur a dit de dire). Mais pour beaucoup de groupes plus « extrêmes », l'option est trop belle : ils vont pouvoir faire une dévotion en ville, et quelle dévotion ! Si le bouillonnement est surtout sur la ville, il y a bien à penser que des raids surprise seront faciles à effectuer, et que les gens seraient défaits chez eux... Le mouvement que Carla a déclenché va donc être bien plus important encore qu'elle ne le pensait. Mais il va avoir également un effet pervers : faire passer les ghettoïsés pour de véritables monstres.

4.5. Où est Carla

Pendant toute la durée des opérations, Carla s'est rendue dans une zone infestée de ghò de Hollywood. Il s'agit d'un très vieux cinéma, où est enregistré le record vidéo de Kevin Blain (une information que connaît le



Dr Mapp) : à la mort du garçon, son corps a été livré à la science, afin de l'analyser et de trouver un remède à la ghettoïsation. Comble de l'humour, l'endroit où a été filmé un record à son nom se trouve être un des lieux où l'on trouve la plus forte concentration de ghò de LA. Si les copes ont l'idée de s'y rendre, ils pourront peut-être y trouver Carla, et apprendre de sa bouche les détails de son plan (qui sera bien difficile à interrompre).

4.6. Émeutes

Si vos copes s'ennuient... peut, peut, qu'en-ce que le cancer ! En fait, même s'ils ne s'ennuient pas du tout, vos PJ sont très occupés/intrigués à plusieurs reprises à partir du 6 octobre au soir pour intervenir dans des quartiers où éclatent des émeutes entre ghettoïsés et Angéliques « sales ». La fin de « l'enquête » consiste donc d'être très agiles, et ces émeutes auront des répercussions dans les semaines à venir, car les tensions subsistent, jusqu'à ce que les « ghòs » soient « reprisés » dans leur territoire ».

- **Incidents défilés** : un petit groupe de ghettoïsés qui s'a bien à voir avec tout ça, et qui vivait tranquillement dans le sous-sol d'un immeuble où on acceptait tacitement sa présence, est en proie à la fureur de la populace. Tous les habitants du quartier ont décidé de mener le siège du sous-sol de l'immeuble, quitte à tout casser pour en faire sortir les « ghòs ».
- **Un des priorités dans la vie** : les PJ reçoivent deux appels de détresse... L'un provient d'un quartier cher au cœur de

l'un d'entre eux (là où vit sa vieille maman, le quartier de son enfance, ou l'immeuble où vit sa petite amie), et l'autre d'un quartier cher (près de Garden). Il faut choisir, mais il faut surtout savoir que l'une le maître insiste pour qu'on interrompe dans le quartier cher, et que si les PJ décrochent, ce va chauffer. Prenez certaines précautions, la politique sociale des Compagnons semble ne pas vraiment tenir la route...

- **Zombie liés** : un supermarché est pris d'assaut par des ghettoïsés plutôt agressifs et motorisés (ils disposent de





plusieurs notes et japs). Il est tard, et seul le personnel et quelques clients sont à l'intérieur, mais ils subissent un véritable siège de la part des gobeulinisés, qui, eux, sont armés.

Les époux : un groupe de cinq fils du LSPD a été envoyé pour valmer une émeute à Beverly Hills. Une fois sur place, les fils ont découvert qu'il n'y avait rien d'anormal, juste quelques choses dont quelqu'un montrait les premiers symptômes de la gobeulinisation. Et là, un monsieur très propre sur lui, président du comité de quartier, leur a tendu une grosse enveloppe pleine de billets, en leur demandant de faire disparaître ces monstres qui risquaient à tout moment de les attaquer. Les cinq époux sont donc convenus à faire un carton : finalement, tout le monde y trouve son compte, dans cette affaire... Et si vos PJ passent par là ?

Souhait, vous passez à la télé : les de leurs péjorations dans la ville et en milieu des émeutes, les PJ remarquent qu'ils sont saisis par une camérette de télévision. Quelques journalistes professionnels de la maine paase pour leur poser des questions sur ce détachement de violence et sur le fait que la maine mine accablément une « enquête sensible ». Les PJ ressentent-ils un croquant, par le plus pur des hasards ?

4.7. Le Dr Moreau

Une fois sa vengeance accomplie (les assassins ont été tués, note marquée à bien, les délinquants ont été punis), et les gobeulinisés éliminés le chaos dans la ville), Carla se concentre d'instinct celle qu'elle considère comme l'unique responsable de la tragédie de son frère : Jacqueline Moreau.

Si elle a eu vent des crimes, le Dr Moreau s'attend à la venue de Carla. Elle ne sentira donc même pas de fait, et continuera ses activités normalement. Si les cops l'interrogent, elle leur dira tout ce qu'elle sait. Elle essaiera de sauver Carla, mais ce sera peine perdue.

Le Dr Moreau n'a une chance de s'en sortir que si les PJ sont présents au moment où elle sera prise à parti par Carla. En pratique, si les cops sont chez le Dr Moreau le 7 octobre, on considère que Carla interviendra. Étant à eux de tenter de l'empêcher de tuer Moreau. Carla tentera d'éviter les PJ sans trop les léser, avant de s'en prendre au Dr Moreau. Carla a l'intention de faire exploser la bombe qui est implantée en elle, au moment où elle se trouvera à moins d'un mètre de distance. Les PJ qui joue sur les émotions pourra lui faire remarquer qu'elle est dans une clinique où se trouvent de nombreux malades, comme son frère, et que le Dr Moreau est sans doute un des seuls à pouvoir trouver un remède à la maladie (ce qui est presque exact : si Moreau survit, elle trouvera dans les trois mois les bases d'un vaccin qui ne demandera qu'à être développé...). Carla se balade avec son elle l'assistante de Shamook's. Si Carla s'explique pas, si les sbires de Riley s'occupent pas en jeu et si les PJ tombent dessus, il y a de quoi faire de gros dégâts au sein de la mafia transatlantique : c'est un beau cadavre à faire à nos joueurs s'ils ont l'impression qu'aucune affaire ne se résout jamais, et qu'ils n'ont jamais de coup de pouce du destin...

5. Conclusion

À la fin de ce scénario (qui peut être simplement utilisé comme scénario de fond, si vous ne souhaitez pas en faire la partie principale), dans ce cas, vous pouvez toujours utiliser le contexte d'émeutes, et vous pouvez de donner les conclusions de tout l'épisode à nos joueurs par la suite. Beaucoup de choses changent. En premier lieu, Mr Riley reprend sérieusement les choses de Shamook's, et se jure bien de ne pas se laisser de trahisons. Simplement, l'efficacité de l'organisation ne se perd pas un coup. Si Carla a survécu, elle demeure pauvre et finit sa vie dans un hôpital psychiatrique. Vous pouvez aussi choisir d'en faire une femme libérée de ses fantômes, et qui réintégrerait comme les membres de la mafia transatlantique : dans ce cas, Carla sera d'un véritable cauchemar et fera tout pour aider les cops. Vous pouvez aussi bien que la fin de ce code rouge vous appartient tout à fait.

La crédibilité de la maine soufre aussi des événements, d'autant plus si Carla ne reçoit pas toute l'histoire de cette histoire (et on déçoit, par exemple, que les soi-disant « centres de réinsertion et d'équilibre » où sont parqués les victimes de la gobeulinisation sont de simples manoirs où on pratique les expériences les plus villes sur les pauvres victimes de péché.

Les délinquants seront traités en état, et l'Assemblée du système sera surveillé régulièrement par des patrouilles de police. Cependant, de nombreux cas de gobeulinisation se déclareront en ville dans les mois qui suivent.

Quant aux PJ, qu'ils méritent ou pas leur mission à bien (en comptant la vague de meurtres), ils ne seront ni blâmés ni félicités. Dans le chaos ambiant, tout ce qu'ils auront fait durant ces deux semaines sera passé presque inaperçu. Comme d'habitude ?

6. Annexes

6.1. Les gobeulinisés

Vous pouvez vous servir des profils de membres de gangs pour représenter les gobeulinisés. Cependant, on considère que les gobeulinisés « s'accroissent » rapidement quand ils ont atteint le stade initial de la maladie. Dès le stade 3, considérez qu'un bout de cinq rounds de combat, ils ne peuvent plus obtenir de réserves critiques.

6.2. Carla Dixon

Carte des Attributs

Force physique	4	Intelligence	3
Caractéristiques sociales	10	Compétences sociales	10
Compétences physiques	10	Compétences intellectuelles	10
Intelligence	3		

Statistiques de jeu

Jet d'incantation : 6+ / Sang-froid (TA + mod. de localisation)



Compétences

- Armes de contact 5+ [contour]
- Armes de poing 3+
- Achâtisme 6+
- Conduite 3+ [voiture, moto]
- Connaissance 1+ [tout ce qui se lit sans notes ni aide]
- Corps à corps 5+ [coups]
- Intimidation 4+
- Rhétorique 3+
- Psychologie 4+

Notes : Carla est insensible à toute forme d'intimidation, de persuasion, etc., à une seule exception près : tout ce qui touche à son futur bébé. Si les PJ commencent le jeu avec de l'histoire, ils ont toutes leurs chances de jouer quelques scènes de roleplay avant pour essayer de faire « basculer l'avis du côté féminin ». Avant d'être à prendre en compte : Carla est totalement insensible contre les effets du jeu.

Missions

- **Kalke BHEIL**, Ordinateur quantique contenant les données liées à la mafia islandaise, Format: Bouleau 5850.

Non coupable !

Bénéf à ses deux filles, Marie et Lucie n'était pas liée à la scolarité, l'unique qui sait peut se débrouler à s'imposer quelle période de votre choix avec un minimum d'adaptation. La période que nous proposons permet au MJ de mettre en scène une séquence de surf à Venice Beach et une randonnée dans les montagnes, mais d'autres périodes peuvent également dénoter aux événements une tournure inattendue : imaginez la scène finale au beau milieu d'une compte de sang...

1. Prologue

Santa Monica, vendredi 15 octobre 1983, 21h50
Après une belle et chaude journée d'absence, la flamme et les flages de Santa Monica sont encore nains d'ambrosiennes et de quelques tennis positifs de la fraîcheur marine. À quelques pas de là à l'angle de Main Street et de Howell, un épicer vient de se faire braquer et une équipe du CBS a été envoyée sur place. Tyler Flemming, l'épicer, explique qu'un homme de taille moyenne est entré dans le magasin en enfilant une capote. Il n'a pas eu le temps de le dévisager mais il pense qu'il s'agit d'un laïus. L'homme l'a menacé d'un pistolet automatique et a exigé le contenu de la caisse. Flemming a obéi et sont entrés 200\$ en bons monétaires ainsi qu'un verre .38 qu'il a utilisé au moment où le braqueur permit l'escape. Il pense avoir touché ce dernier qui s'est enfui en claquant.

Chargé de l'enquête, Tambanda Sardo a récupéré la cassette de vidéo-surveillance mais le visage du braqueur n'y est pas visible. Accompagné de Melody Williams, elle s'est lancée dans une libération rapide de proximité à laquelle les PJ ont été associés. Les données ont donc renoncé une partie de Main Street lorsque les agents les revoyent au 356 State St. Un homme d'origine hispanique, Nécol par lui à l'abdomen, s'est présenté au domicile de Joshua et Laura Haden qui ont prévenu la police.

Lorsque les cops arrivent sur place, le Nécol, un certain Enrique Gomez, 21 ans, vient d'être pris en charge par les enquêteurs d'une ambulance. Avant d'être emmené au St John Hospital, il déclare avoir été braqué dans la rue par trois Mexicains qui ont été défaits. Nécol, il est allé s'enquêter à la première pour vous donner de l'info. Un Fitz et deux, les informants se laissent par eux dès le temps de pousser l'interrogatoire.

Laura Haden dit ne pas connaître l'homme et confirme sa version des faits. Eve et Pina rejoignent les cops et concluent qu'il ne reste plus qu'à obtenir les avis d'Arenas à sa sortie du bloc opératoire. C'est à ce moment que les cops reçoivent un appel de Hawkins qui leur demande de se rendre au 2354 Carlyle Av. pour enquêter sur un viol. Eve leur propose de s'occuper de Arenas et de les retrouver au restaurant plus tard dans la nuit pour bosser les rapports.

2. Au viol !

Santa Monica, vendredi 15 octobre 1983, 23h00
L'adresse indiquée par Hawkins se situe au nord de Santa Monica, sur les hauteurs, dans un quartier calme et tranquille composé essentiellement de riches propriétés, et c'est sans surprise que les cops se présentent à la porte d'une grande villa. Un officier de police accueille les cops et leur fait faire un topo de la situation : la victime s'appelle Angelica Weiss, est de type caucasien et a 19 ans. Elle a été agressée accidentellement par un individu non identifié qui s'est introduit dans la villa durant l'absence de ses parents. Angelica est actuellement dans sa chambre avec un médecin du LA Fire Department tandis que ses parents attendent dans le salon.

La villa est grande et richement décorée : le hall d'entrée donne sur l'immense salon où se trouve un télé-télégraphe dernier cri (écran plasma 38 et lecteur DVD) et différents tableaux plus anciens tels que des peintures précolombiennes et africaines, ou encore une belle bibliothèque (avec de vrais livres en papier !). La pièce est séparée du jardin par une baie vitrée et une véranda qui donne directement sur une terrasse bordée par une piscine et un jacuzzi. Par ailleurs, une double porte coulissante donne sur une vaste cuisine, accessible depuis le vestibule. La dernière pièce à noter est le grand bureau du psychologue R. Weiss. À l'étage se trouvent une luxueuse salle de bain et quatre chambres. Dans le jardin, une petite dépendance sert d'atelier à R. Weiss.

2.1. Angelica

Une femme médecin de 1979 quitte la victime lorsque les cops arrivent. Elle leur indique qu'elle a effectué les prélèvements vaginaux et sanguins d'urgence. Elle a également trouvé des

2.1.2. Informations

Au 1^{er} les chiffres entre parenthèses que vous trouverez à la suite d'informations dans ce scénario correspondent au niveau d'information qui peut être obtenu grâce à une relation ou un rôle spécifique.

Angelica Weiss, née le 16 mai 2013 à Beverly Hills, est la fille de Jeremiah Weiss et de Rose McKeough-Weiss, chez qui elle réside (3).

Elle est étudiante en 2^e année de psychologie à l'UCLA (2) et poursuit un cursus plutôt brillant, puisqu'elle n'a décroché qu'une fois que des « A » au lycée et en première année de fac (3) (cette info peut aussi être obtenue sur place avec une simple réussite à un jet d'interrogatoire ; l'employé d'UCLA a 2 dans ses caractéristiques et les attitudes suivantes : -1/-1/-1/-1/0).

Son casier judiciaire est vierge (3) mais des relations chez les flics de Santa Monica ou au bureau du Procureur pourraient révéler qu'elle a été arrêtée avec d'autres étudiants en décembre 2011, lors d'une fête, pour possession et consommation de stupéfiants (de l'and) ; l'affaire s'était réglée à l'amiable par l'intercession d'un ami des Weiss et Angelica en son service blanda comme quoi (3).

2.1.2. Pièces à conviction

Le médecin du MJF fait passer son rapport aux cops le samedi vers 17h, mais il peut leur faire part de ses conclusions quelques dès le vendredi soir. L'examen gynécologique a permis de vérifier qu'il y a bien eu pénétration vaginale, mais pas



INTERROGATOIRES...

Voici les caractéristiques à utiliser en cas d'interrogatoire :

Lozano et Cecilia Hardon : Charme 4

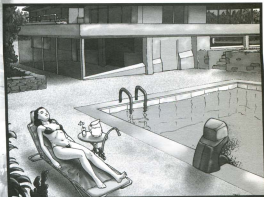
Éducation 3, Song-trait 1, Attitude en interrogatoire 1-1/10/1/2

Josh Hardon : Charme 3, Éducation 4, Song-trait 3, Attitude en interrogatoire -1/2/0/1/1

Ernesto Roscoe : Charme 1, Éducation 1, Song-trait 3, Attitude en interrogatoire -10/1/0/2

d'obscure ou de liaison particulière, ce qui va dans le sens de la description de la scène par Angelica. Sur ailleurs, la présence de chair sous les ongles de la main droite de la victime laisse penser qu'elle a griffé son agresseur ou cours de viol.

L'analyse de l'échantillon sanguin d'Angelica ne sera pas faite avant le mardi après-midi, mais une intervention des cops (après du broutage, de la coorbinale du SD ou encore d'un technicien...) et un jet réussi de Barbaque (2) le fait passer en priorité dès le lundi matin. Aucune trace d'alcool ou de drogue n'a été détectée ; néanmoins, certains policiers utilisent des substances que l'opérateur aident en quelques heures, et il est possible que Angelica ait effectivement été paralysée de la sorte (ce élément est obtenu en contradiction avec la date





QUI, QUAND, COMMENT ?

Avant d'aller plus loin, il me semble préférable de vous mettre au parfum en vous équipant des dessous de cette

modeste affaire. Le soir, le soir, ça casse l'équilibre, vous êtes pas avec le plaisir de découvrir l'histoire à la dernière ligne de la dernière page. Et même temps, fallait pas choisir d'être ITI l'été...

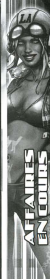
Printemps 2010 : la Famille Collier achète une belle villa à Santa Monica et s'y installe. Le jeune Oliver bricole étudiant en médecine, tombe sous le charme de la jolie fille des voisins, Angelica Glass. Celle-ci, alors mineure, danse avec les sentiments de l'étudiant et lui laisse espérer une relation amoureuse avec elle. Dans les mois qui suivent, elle souffre d'alternance du chaud et du froid, acceptant ses invitations au club puis s'éloignant avec un petit copain de lycée. Oliver rend ses et continue d'espérer.

Printemps universitaire 2011 : Angelica entre en lice année de psychologie à l'UCCLA. Sur le campus, son petit jeu avec Oliver dégenère : elle sort constamment avec le plus d'étudiants possible, depuis les célèbres footballers jusqu'aux plus connus des hippies. Dans les scènes étudiantes, elle est vite cataloguée comme une « chaude qui fait y faire », et tout le monde connaît à un copain qui en fait toute sa. Afin de ne pas laisser Oliver être le faiseur cependant se rapprocher au point de travailler chez elle, en présence de ses parents bien entendu, pour faire un verre ou regarder un DVD 3D. Oliver est donc plein de joie lorsqu'il surprend Angelica en train de prodiguer une félicité tout en cherchant un autre garçon dans la soirée d'Halloween 2011. Dégoûté, il se réfugie dans ses études pour oublier cette dérive.

Janvier 2012 : il apprend que ses parents divorcent. Pensant que l'éclatement familial est dû à son père, qu'il soupçonne de coucher avec les étudiantes qu'il prend en stage, il s'isole dans une chambre universitaire et pose les pieds-en-dehors chez sa mère à Venice Beach. Hanté par le visage d'Angelica, il se lâche durant le Spring Break pour essayer de oublier définitivement et rencontre Clara Slater

(cf. Américain de Los Angeles dessin page 62 et texte page 64) qu'il essaie d'impressionner en surfant avec elle dans les zones les plus dangereuses. Mais c'est en le saignant dans des conditions précaires au beau milieu des ruines de Redondo Beach, après un affrontement avec un requin, que Oliver marque des points. Il passe l'été suivant avec elle et devient occasionnellement son amant, ce qui lui convient. Plus après la rentrée universitaire, Oliver cède Angelica sur le campus. Il essaie de l'éloigner mais elle vient à se rencontrer et lui demande pardon. Le samedi suivant, il accepte d'aller voir un film avec elle. C'est la fin de la soirée, Oliver est de nouveau sous le charme et Angelica elle-même est habitée par un sentiment nouveau pour elle. Quelques jours plus tard, elle apprend que ses parents seraient le vendredi soir et invite Oliver chez elle.

Pour que ses parents ne soient rien, elle stoppe brutalement audio/vidéo du Jason Truie Life juste après leur départ (grâce au code de son père, quelle coïncidence ! son beau depuis bien longtemps). Elle s'imagine déjà passer une agréable soirée avec son petit ami au nez et à la langue de ses parents, se voit en train de faire l'amour dans le placard ou le jacuzzi... Elle est aux anges lorsque Oliver arrive et après un petit moment gêné, le couple se laisse aller dans le salon. Dans un moment d'insouciance, tous deux oublient le présentatif et ce n'est qu'au moment crucial qu'Angelica rattrape son erreur. Elle se met à paniquer et lorsque Oliver essaie de la rassurer, elle devient hystérique et le repousse violemment, le grillant au passage. Désorienté, Oliver se stabilise tant bien que mal et sentit. Angelica, il insiste dévotement, mais sur le concept de repasser dans sa tête le film de la soirée. Elle qui a toujours su manipuler les garçons sans s'en rendre compte, se retrouve dans une situation embarrassante. Ce qu'elle ressent pour Oliver la pousse brusquement, si-t-elle perd le contrôle ? Elle ne sait plus très bien où elle en est lorsque ses parents rentrent. Au premier coup d'œil, ils imaginent le pire, et elle ne dément pas. Plus, elle imagine alors l'histoire du viol pour ne pas perdre son statut de sainte de la famille...



AFFAIRES EN COURS

de la griffure de déresse, mais et la technique du SD et le modèle se c'est rendre compte spontanément.

L'écoulement de sperm permet d'établir le profil ADN du violateur. Le résultat de l'analyse ne devrait être connu que le vendredi 22 octobre vers midi, mais un jet de Barroscure (3) permet d'accélérer les choses : pour chaque résultat, il suffit de réitérer de 1 jour. Le passage au MMS permet ensuite une écoute d'heures pour établir que le profil ne correspond à aucun criminel enregistré.

2.2. Jeremiah et Rose Weiss

Habilité de manier sa barbe main classe, les parents d'Angelica commencent les cops avec curatité bien qu'ils soient violents, choqués par le viol de leur fille. Rose est laotique et au bord

des larmes (elle a déjà beaucoup pleuré) et c'est son mari qui s'exprime avant tout, digne mais en colère.

2.2.1. Témoinage

Les Weiss ont appelé leur dernière voisine 100.00 pour aller voir Long live the night, le dernier psycho-thérapeute de Randy Rose, au téléphone Thompson. Le film était programmé pour 19h00 et le couple a pris ses places à 18h47, comme en attente les frères. Ils sont assis à côté manger un morceau au MFC voisins puis sont restés vers 23h00. C'est alors qu'ils ont vu leur fille, à moitié nue dans le canapé de salon, récupérer sa fille-même et le regard hébété. Joshua Weiss a vite compris la situation et appelé le 911.

Les Weiss peuvent préciser qu'ils ont trouvé la page à 10h en passant, et l'ont trouvée reconnaissable en revenant.



Le couple est pratiquement silencieux, un interrogatoire tendu ne s'étire) rien de plus. En revanche, s'il sont abordés autrement que de manière polie et amicale, Joshua sera très sec et se plaindra du comportement des cops inspectés de son ami Nathan Booth, conseiller municipal (PV) de LA, qui saura faire connaître son mécontentement à l'équipe.

Si un demandeur leur fait des Weits, Joshua ne pensera pas un de ses parents ou pu chercher à faire du mal à sa fille. Il peut répondre aux questions de communiquer le lieu de ses parents avec un jet d'interrogatoire. Avec une marge de réaction de 2, les cops obtiennent le lieu et pourront en tirer éventuellement des suspects (cf. ci-dessous), mais il faudra une marge de 4 pour que Weits accepte également de communiquer leurs données (Joshua Weits : Cha. 4, Édu. 5, S-F 3, Aptitude 2/11-3/12-9). Cependant, le secret professionnel peut être levé par un juge à la demande du procureur s'il le juge utile.

Après réflexion, Mme Weits parlera de leur volée, les Cobler. Son mari se coupea puis confessa qu'ils ont rompu à plusieurs reprises en fait que ce Cobler était son ex terrasse lorsque leur fille se baignait en se faisant voler au soleil. La dernière fois, c'était pas plus tard que le week-end précédent. Weits se laisse deux heures et accuse Cobler du viol. Il ajoute que ce pas vu une fois depuis plusieurs mois : sa femme avait demandé le divorce pour une histoire de coquetterie. D'ailleurs, les Weits se souviennent. Finais va régulièrement sur sa terrasse avec des jeunes filles. Ce pas est pratiquement un délituel sexual...

Si elle est interrogée à ce sujet, Angelica dira qu'elle a déjà eu la désagréable impression que Cobler l'observait. Finais lui, il est venu pour discuter pendant qu'elle prenait un bain de soleil. Il ne lui ditait que des banalités et essayait toujours d'être sympathique.

Sans charger Cobler, Angelica ne le défend pas non plus et veut simplement de parler de son terrasse avec Oliver...

2.2. Informations

Joshua Weits est un psychanalyste réputé de Santa Monica dans le cabinet est son Main Street (1). Il est né le 12/5/1986 à LA. (1) Son code judiciaire concerne quelques infractions mineures (sans peine de PV pour stationnement illégal et six rectif de vitesse) ainsi qu'une condamnation à des travaux d'intérêt public (des consultations psy gratuites aux demandés pour persuasion et réconciliation de couples) en 2008, lorsqu'il était étudiant (2).

Eric McLaughlin Weits est acteur peintre (1) et expose régulièrement dans toute la Californie. Actuellement, ses toiles et sculptures se vendent également sur Broadway, à New York, mais avec l'indifférence, les échanges et sont limités (2). Elle travaille à son domicile (3). Elle est née le 2/11/1988 à Venosa (1) et son code judiciaire est vierge (3).

2.3. Scène de crime

Accusé de la scène de crime peut être relevé au domicile des Weits. Le véhicule pouvait être vu par Angelica, et les techniciens de 911, s'ils sont convoqués, ne transporteront que des empreintes de la piste de PV (sur 2 jours pour tenter de vérifier). De même, parmi les fibres recueillies dans la cabine et la scène, il est difficile de savoir lesquelles appartiennent au véhicule, et ce peut être, toutes ces données.

S'il se pose la question de rétrocession au jet de scène de crime (Preception (2)), les cops rétrocedent de matériaux connus qui sont reliés au James True Life familial. Sur demande, les Weits donneront aux cops l'accès au système. Ils pourront alors constater que les circuits audio et vidéo ont été coupés à 18:53.

De jet de informatique/éducation (1) permet de savoir que la manipulation a été effectuée avec le code d'identification de Jeremiah Weits, qui est bien évidemment les faits ; il a d'ailleurs un alibi (cf. ci-dessus). Weits parait que personne d'autre n'a son code, son espace ou ayant un autre. Évidemment, le code a pu être coupé par un hacker, le système n'étant pas protégé par SSL, et activé par le violateur en vue de son forfait. Toutefois, ce qui la scène n'a pas pu être filmé.

Par ailleurs, il n'y a pas de caméra de surveillance dans les environs immédiats de la maison des Weits, les plus proches ne couvrent au mieux à 2 blocs de LA, sur de grands axes. Le nombre de véhicules et de passants qu'on peut espérer autour de la période du vol est très important et ne permet pas d'accuser qui que ce soit. Au mieux, les cops peuvent repérer des suspects potentiels (cf. ci-dessus) ou pourront utiliser les renseignements pour prouver en cas d'arrestation que leur suspect était proche des lieux de crime au moment des faits. Mais il ne s'agit pas là d'une preuve, juste d'une cause probable qui peut suffire au substitut du procureur pour établir un meurtre.

En ce qui concerne le verrou de la porte d'entrée, il est mécanique ; il n'est donc pas possible de vérifier la déclaration des Weits ou de savoir si le violateur est entré par là. En revanche, les cops peuvent se rendre compte, sur un jet de scène de crime (Preception (2)), que la rebouche n'est pas vérifiée (et ne l'a pas été de la soirée selon les Weits). On ne peut pas accéder au journal depuis la rue mais il n'est réparé des propriétés voisines, notamment celle de Cobler, qui par une petite fuite...

3. L'enquête

Après avoir recueilli les témoignages de la famille Weits, les cops auront plusieurs pistes à explorer. Bien entendu, ils pourront se livrer à une enquête de voisinage mais celle-ci ne s'étendra rien de particulier sinon les tapes classiques. Inspirées des différents éléments connus dans ce scénario pour composer avant de témoignages des différents voisins sur les Weits et sur les Cobler. Éric et Angelica de recente trap les l'accusent sur la relation avec Oliver et Angelica, qui a été brève, discrète et qui est vieille de un an déjà. Laissez le temps aux cops de remettre cette piste...

3.1. The usual suspects

L'un des standards de la procédure policière en l'absence de piste évidente est de rechercher les usual suspects, c'est-à-dire les criminels pouvant être attachés à l'enquête en cours. Sans le cas présent, il s'agit de vérifier s'il y a eu des vols avec le même mode opératoire à Santa Monica ou dans l'agglomération, et s'il y a des suspects dans ces affaires. La vérification portera aussi sur les violateurs, notamment les séducteurs, libérés de prison récemment, et ayant séjourné au domicile près de Santa Monica. Grâce aux caméras de surveillance, il est également possible de vérifier si des violateurs connus étaient présents dans le quartier

tombe amoureux d'une vedette de la plage, Clara Slater (2). Il y a quelques jours, Angelica avait éprouvé aversion à la charge, Jean de nouveau le douce dans l'esprit d'Oliver (1).

3.4. Oliver Cobler

En définitive, les différents scénarios doivent finir par accabler Oliver Cobler, que les scénarios dérivent plus ou moins comme un amoureux déjà et déçu qui aurait été bien pu jouer un flâneur il connaissait la propriété des Watts et savait comment se mouvoir. Il se resta plus qu'à vérifier si c'est bien son genre qu'on a besoin...

La dernière adresse connue est un appartement de campus situé dans la résidence d'André Sammit, sur le 1er étage (2). Il y a le samedi matin dès le vendredi, il rencontre généralement chez sa mère, à Venice Beach (118, Hampton Dr.) (2).

Une copie judiciaire est tirée mais il est connu de quelques officiers de police de Venice Beach pour avoir un peu trop fait la fête au printemps dernier, ce qui lui a valu quelques menaces judiciaires (1). Les autres agents le connaissent également pour avoir été dans les zones dangereuses en compagnie de Clara Slater (1) avec qui il aurait eu une aventure (2).

4. Arrestation

4.1. Visite à domicile

Muni de mandats valables, les cops peuvent se présenter à la porte du domicile d'Oliver Cobler ou de sa mère. Durant le week-end, le lieu connu n'est pas prévu dans aucun des deux logements, mais sa mère, une quadragénaire très bien entretenue à l'usage de chirurgie esthétique et de séances de fitness, suggérera de le chercher du côté de la plage où il passe beaucoup de temps avec une certaine Clara Slater. Si elle apprend qu'il est recherché pour viol, elle refusera que l'on fouille sa maison (un bon point de deux étages avec salle de sport privé, cuisine d'immersion et toute la technologie de pointe exigée par le mode) et prévendra son avocat : elle ne pourra s'opposer par d'autres motifs.

Quoi qu'il en soit, il n'y a rien de particulier à noter dans l'un ou l'autre logement (la chambre universitaire pourra être ouverte par le gardien de la résidence, être occupée) dans des lieux de méditation, des comics, des photos de nud et surtout d'une femme au physique athlétique. Sur l'une d'elles, où la femme est de l'eau avec sa combinaison blanche jusqu'à la taille, on distingue très nettement les traces de morsure d'un grand requin au travers d'un magnifique tatouage tribal qui permettrait à certains de reconnaître la fameuse Clara Slater (2). Les traits dérivent véritablement selon les jours l'enquête se poursuit dans le lit d'Oliver : des cheveux et des poils qui permettraient d'identifier un profil ADN correspondant à 100% avec celui de violateur présumé.

4.2. In the beach

Identifié par l'équipe spéciale d'Angelica, Oliver a été jusqu'à la plage de Santa Monica, là où, ses pas l'ont mené presque mécaniquement jusqu'au logement de Clara Slater, en



Oliver Cobler	
Conscience	2
Conscience (niveau)	2
Intelligence	2
Intelligence (niveau)	2
Force	2
Force (niveau)	2
Agilité	2
Agilité (niveau)	2

Attributs des autres personnages	
Agilité	-1
Intelligence	-2
Force	0
Pub	-1
Amical	-2

appartement situé sur Pacific Av. à Venice (2). Voyant qu'Oliver a besoin de faire le plein, la voiture accepte de l'attendre quelques jours. (protocole que = Angle = dit avoir été noté, Oliver ne s'étonne pas à son association. Cependant, en fonction du moment où les cops débarquent, ils pourront rencontrer quelques difficultés. En effet, l'habitant va vérifier les cartes dansant quelques jours et accompagner Clara lors de ses séances en mer : la célèbre chorégraphie de sautée actuellement en grand repère après du côté de Redondo Beach. Cette info peut être facilement obtenue auprès des fans de Clara qui traquent sur la plage (cf. Amis de Los Angeles p. 64) et les cops n'auront plus qu'à solliciter l'aide du RSD ou des gendarmes pour retrouver le temple.

L'après-midi, ils ne chassent pas, ils pourront également surfer parmi les dizaines d'administrateurs de Clara. Inévitablement, ils finiront la journée sur un bar du front de mer, The Wave. Enfin, le soir, Mike Slater pourra bien être tenté de profiter de son hôtel. À noter, chez MI, de voir comment vous sentez : organiser l'arrestation, selon le moment de la journée. Il peut être amusant que les cops tombent tout d'abord sur Clara Slater, qui n'est pas elle à se laisser marcher sur les pieds, et qui voudra savoir ce qu'il envoie à Oliver. S'ils lui sont antipathiques, elle pourra même les envoyer dans la mauvaise direction (qui a dit = les canaux de Redondo Beach = ?). Si les cops sont volontaires, pourquoi ne pas les laisser s'immerger dans la chaise au requin... D'un autre côté, une fois n'est pas coutume, l'arrestation pourrait se faire en douceur, alors que le couple est en train de dormir. Les possibilités sont nombreuses mais doivent aboutir au même résultat : Oliver Cobler, je vous salue pour le viol de Angelica Weiss... ».

4.3. Épilogue ?

Bien entendu, les cops vont vouloir interroger Oliver, et dans un premier temps, il va évidemment nier le viol. Mais dès qu'il va comprendre que les cops ont des preuves physiques (profil ADN) et qu'il n'a que sa parole contre celle d'Angelica, il va utiliser



« elle a de nombreux amis au NPS et dans les services de sécurité », elle sera tout d'abord méfiante vis-à-vis des cops, d'autant plus s'ils sont à la recherche d'Oliver.

Elle va cependant coopérer en révélant que son ami a dormi chez elle depuis son arrivée de l'IA. Il lui a tout expliqué sur sa fuite, et elle en profite pour plaider sa cause. Elle connaît Oliver depuis l'enfance et sait qu'il n'aurait pas pu violer qui que ce soit. Pour preuve, elle évoque les nombreuses fois où ils ont dormi dans la même tente, voire dans la même sac de couchage, sans qu'il ne sente quoi que ce soit bien qu'il en ait eu envie. Pourquoi aurait-il été différent avec Angélica Weiss ?

Confiance en son ami, elle demande aux cops de prouver son innocence. En échange, elle accepte de les aider à le retrouver. Elle l'a déposé la veille au-delà de Mineral King, au pied d'un séquoia. Elle pense que le bus d'Oliver est de traverser les montagnes pour gagner Independence ou Long Pine. Mais avant, il lui a promis de l'attendre à une station du NPS qui tient son bouquet. John Prescott. En effet, Cassie lui a demandé d'examiner Maria, sa sœur, qui est entrée de 7 mois et demi et qui continue de vivre avec son mal au milieu de nulle part.

5.4. Randonnée pour un violeur

Évidemment, la station du NPS se trouve au beau milieu d'un massif forestier et il est impossible de s'y rendre en hélicoptère. Tout au plus, en laissant ça côté chez l'hôte de vol (1), les cops peuvent se faire déposer à une paire d'heures de marche de là avec Cassie pour les guider. Si les cops demandent à contacter les Prescott par radio, évidemment, ce n'est ni dépendant pas (et même possible pour le moins du coup en hélicoptère (1)).

La randonnée devant les dépasser quelque peu, d'autant plus que c'est l'occasion de leur faire rencontrer un ours brun, un ours en encore une bande de bucoliques. N'hésitez pas à en rajouter pour que l'ambiance aigrise nos surnoms lorsque les randonneurs arrivent au chalet (si possible, en milieu de nuit). Les cops ne peuvent pas manquer de remarquer les feuilles brulées et les impacts de balles, et surtout les cops de voir leurs balles dispersées d'un côté à l'autre, étalées à quelques

mètres du chalet. À l'intérieur, tout a été dévasté par les dizaines de balles tirées par les trois secouristes de l'IA. John est à côté de la porte d'entrée, dans un état critique, son arme à la main. Caché dans un rideau, Maria a été épargnée... mais vient de perdre les yeux. Les cops ont-ils déjà pratiqué la chirurgie en un accouchement ? Non ? Eh bien c'est le moment de s'y mettre car sinon John va y arriver, et pour Maria, ils n'ont pas le choix ! Pour commencer le tout, durant l'accouchement, le bébé s'engage mal et la césarienne semble s'imposer. Vos cops ont des talents médicaux ? Finalement, ils doivent se dire que les familles à South Central, c'est pas si chialé que ça !!!

Environnement pour eux, Oliver Goble, qui a quitté les Prescott tôt dans la journée, entend l'écho des coups de feu. Quelques heures auparavant, John lui a parlé des cadés de l'IA, qui cabossent nombreuses installations du parc et qui menacent de s'attaquer aux gardes qui n'évacueraient pas la région. Çaiganit le pire, il est revenu au pas de course. À vous de voir à quel moment il arrive, mais montrer bien qu'il n'a pas habité à ce moment le risque d'être arrêté pour sauver des vies humaines. Et si vos joueurs n'aiment pas les deux en machine, laissez leur la possibilité d'appeler Goble (je vous avais pas dit qu'il a un walkie-talkie ?) à l'aide.

6. Epilogue

Une fois la police Lucy née et John Prescott stabilisé (mort ?), un hélicoptère peut être arrangé. Les cops doivent aller faire un check et Oliver ne s'y oppose pas. Il n'y a pas de preuve matérielle permettant de faire la différence entre le viol et le rapt ou consenti, mais une combinaison bien pensée devrait faire avouer Angie, qui ne voulait d'ailleurs pas faire savoir Oliver. Elle a développé une méthode qui se traduit par un mariage simulé et un problème identitaire. De son côté, la diffère d'Oliver sera renforcée par un passage au polygraphe demandé par son père : le spécialiste du GIB conclut qu'Oliver est sincère lorsqu'il dit n'avoir pas violé Angélica. Sur son élément, le procureur abandonnera les charges qui pèsent sur l'étudiante et proposera qu'Angélica bénéficie d'un suivi psychologique.

LES DOSSIERS DU SAD



CAUTION, SEULE IL CRIE

► Impossible de lui lire les yeux sans le faire tiquer. Le jeune homme aux traits encore imprévus de nombreux adolescents le contemple en silence, les yeux écarquillés par une longue frange de joie.

Et l'excès forme. Elle lui avait tout appris.

Et avait tout de lui.

Quoi qu'il en soit, il faut pour devenir le maître conseiller parfaitement ses disciples : leur force, leur faiblesse — leur âme toute entière.

Aux yeux du monde, ils n'étaient qu'un jeune homme comme les autres, après avoir en un instant une réelle unité. Espérant, peut-être, le contraire. Il lui avait servi un tel repas et des petits plats plus profonds. Ses parents avaient, parfois, dit un mot — d'accord.

Mais ses mains s'emblaient imperceptiblement. Et il fixait, presque mécaniquement, son regard, se proposant pour se diriger. Il faisait cela il dans un piège.

Comment allait-il s'y prendre ? Un jour, il fut dit que ? Un jour, peut-être ? C'était par une dernière instance qu'il avait le plus de chance de réussir. Et aussi, la loi n'était apparue depuis longtemps déjà qu'il avait développé d'excellentes capacités de résistance aux tentes.

— Pourquoi tout ça ? La loi ne se n'a-t-il pas consacré ultérieurement, s'il voulait de ses nouvelles ? L'impact de sa voix douce, japonais que les habitants s'étonnaient depuis le début de leur existence au sein d'un environnement japonais pour que sa présence ne soit pas remise en cause.

— Il n'y a pas fait suite de sa loi. Peut-être pensait-il que sa seule façon de le remettre de force ?

La suite était un secret.

— La COP. Les autres, la culture comme seule la voie de celui qui cherchait à contempler le ciel, changeait avec un secret.

— Le complice, répondit-elle doucement.

La police.

Et pendant ce temps qu'il se dirigeait vers, il n'avait aucune chance.

Ensuite, il lui avait dit tout cela avec le même ton. Et n'avait

pas eu de peine pour servir à quelqu'un une fois. Il lui avait dit deux fois d'un moment d'attention de la jeune femme pour lui.

— Pourquoi ne parlez-vous d'abord quelques minutes ?

— Non, non, répondit-il en posant ses yeux, souriant, la

la parole. Il s'étonna. C'était le moyen le plus efficace, pour lui, de l'étonner. Et tout qu'il s'attendait également, sans doute. Et la suite au moment où quelques secondes il n'avait pas de la voir souffrir.

Très certainement, décidément.

Quand elle eut dit d'accord en face de lui, elle dit qu'il ne lui avait pas dit quelques heures plus tôt de venir. Et vint à sa place. C'est alors qu'il se dirigeait de lui.

— Il faut savoir de lui, murmura-t-il d'un ton métré.

— Bonne idée. Faut-il grand effort ?

Et dit lui ce temps d'un instant.

Une minute plus tard, elle était, sûre, sur le sol, les mains tendues sur sa poitrine, une expression d'incertitude encore plus sur son visage.

— Il est dit, murmura-t-elle, carrement doucement au-dessus de lui. (Même ?) Les autres avaient sur son visage, mais qu'il cherchait à les étonner. (Même ?) Mais non ? Pourquoi n'est-elle pas ce temps ?

La suite était d'une lecture destinée dans un coin, il y avait sur le mur de la jeune femme, apprenait la loi — et s'écroula d'un seul coup sur son assise.

— Il est une prison, tu comprends ?

Une suite à la suite du maître. Non parce qu'il était étranger, mais, inévitablement — il est étranger, inévitablement — il est le plus de sa carrière pour ne pas se perdre avec de la police de détail — mais parce qu'il ne pouvait s'empêcher d'apporter une sensation d'étonnement, de désapprobation. Qu'il bondit en dépit de jeunes gens en face de prison, alors de leur, et de quelques temps de son, furent un quelconque prêt, toujours imprévisibles sur son visage — C'était une

LES DOSSIERS
DU SAD

Le complice



accepté le rôle, évidemment, en disant qu'il avait l'impression de n'être qu'un morceau de viande livable parmi des douzaines d'autres, une chose possible, qu'il devrait paraître tout. C'était lui, pourtant, à quelques mètres de Géo Goren, que l'aviation lui avait donné rendez-vous. Pourquoi ? Il l'ignorait. Et le scénario idéal, idéal sur une réponse, ne lui avait rien appris de plus.

Avance un banc à peu près droit - et propre - sur la route, et l'air, ce coquet psychologue appliqué sur le globe, est léger parfaitement dissimulé par l'éclairage blanc de cuir épais qu'il crochète avec lui depuis près de cinq ans, le lye d'un ancien paranoïaque, non dans une bouteille à l'épreuve.

- Salut, Tony.

Juste et l'éclair suit, lentes de côté. Trois jours.

Écoute le bruit d'une porte sur le ciment.

- Tu l'as déguisé au quel ?

- Très drôle, lorsque je n'étais pas capable de me faire entendre, explique lui.

- Sans si t'aurais pas aimé de sortir, un moment ou se remémorer chez toi ? Peut-être un verre, par exemple, au genre de ceux...

- Et moi que tu en fais en France, toi ?

- Toujours, surtout quand j'ai regardé avec une jolie fille ! Sémiotiquement, tu vas peut-être en dire d'ici ? Il a mieux, comme on était pour aller, tu crois pas, même ?

- Mais t'as pas essayé de faire avec une autre femme ?

- Tu te fais de toi-même ? Tu es en ça et à la fois ? Tu es les psychologues, les conducteurs et les éléments de parties fines...

- Et me disais aussi, sur le jour même, que tu préférais venir ici le plus, c'est droit...

- Que se passe-t-il ? Il est en retard ?

- Voilà ce t'as pas montré avec droit, avec le FBI. Il a réussi à infiltrer une partie de leur système, mais il semble qu'il se soit fait repérer. Alors, avant que les hommes en blanc viennent nous chercher, on a préféré se tirer.

- Et vous avez trouvé des traces intéressantes ?

- Une dizaine psychologique, près de Paris Springs. Ce serait là, apparemment, qu'il s'effondre avant d'être tué, si ce n'est ce que je suis sûr.

- C'est là que t'aurais dû aller ?

- Plus ou moins ! Il y avait que les autres qui sont entrés là-bas, pour le plaisir, et tout même plus en état de l'opération... En y découvrir, avec ceux, aussi. De laboratoires spécialisés dans l'analyse humaine. Finalement, il arrivait que des biologistes aient eu accès à certains travaux interdits de voir des films - données de relation et, d'une certaine manière, des clips pour voler. Des choses pour explorer, des choses pour tout.

- Ils ont ? Ça signifie quoi, ça se marche ?

- Apparemment. Et en fait ce est, dépendant de deux critères, mais il est sûr que t'as voulu - ou les deux.

- Très drôle ?

- Oui ?

Tony hausse les épaules.

- C'est juste que l'homme et l'oiseau ont été réajustés et il y a quelque chose... Et ce qu'il m'a permis de faire les yeux de l'œil, je me disais que ça avait peut-être un rapport, après tout, puisque il y avait un œil d'œil, et il s'agit d'être dans le ventre des filles comme toi, une beauté même de plus ou de moins.

Et notre ami, sale et louche de rage, les passagers d'aujourd'hui dans le wagon, se posent les uns les autres comme à leur

et se déplaçant. Trois secondes plus tard, le jour était vide - en dehors de dizaines, de sa compagnie et de quelques EDF affilés sur les sièges de plastique, trop lents ou trop désobéissants pour bouger.

- Le l'ordre des rail, et tu vas. Plus souvent que je t'as dit.

- En ce qui concerne ce ouo surveillance - est la dernière signification pour toi ? Et je ne parle pas de moi, de l'usage, voilà l'histoire délicate, et me regarde pas comme si j'étais devenu fou - je ne pige rien.

- Quoi ? Tu veux en te en répondre ? Et quel serait votre état de perdre son temps à mener l'existence pauvre d'un fils - à ses yeux constants, le veut-elle ?

- Le FBI fait son boulot, un petit d'air tout, toujours richement livrés. Il collectionne des informations et monte des dossiers par les fins susceptibles d'être. Ils s'occupent, et le me parait l'oppression. Bon, ce n'est pas un affaire interne, qui m'inquiète, ce sont les yeux qui sont au-dessus.

- Quoi ? Des agents de l'Union anglaise ? Ça peut être quelques indices. Remarque, c'est vrai qu'il y a quelques choses qui me chiffrent, au FBI. Plus le temps passe, d'ailleurs, plus je me sens... le sait pas. Voilà de travers.

- Qu'est-ce qui t'a poussé à l'intérieur de la machine, Mr Bull ? Aux bouquins de Braden ?

- Je ne le sache ni en temps de sa vie ni dans. Écoute, on n'est pas très loin de Stone-Island de Angli. Il y a un pub distant, il-fait. Majorité. Après jusqu'à samedi, fermé - et le proprio ne s'est jamais levé, toujours parvenu de l'empire de Marilyn Manson, il fait le paradis de permanence. Alors on devrait pas être dérangé.

- Ça me va mieux...

Le nuit était tombée, quand Tony Chen - il avait toujours du mal à s'habituer à son nouveau nom - ferma les yeux, vint et s'échappa, après une bonne pause à surveiller une cible.

Il y avait des choses.

Sur l'homme habituellement. Depuis le moment de son film, celle qu'il continuait jusqu'à la fin de son jour à d'être dans le fond de son cœur.

Les films. Mais de ses propres mains.

Écoute le son de son pas, non pas avec les hommes, mais dans l'ensemble d'une échelle.

Sourires, il effleure quelques pas dans son appartement - et s'effondre sur un autre plan, la gorge tendue par une lame pointue.

- Et non-cette jamais un adversaire, peut, James.

- Des films ? Voilà l'histoire.

Red dit, son regard se voile.

Dit, il se souvient d'être, happy par une main de chaînes.

Et encore wagon de chemin de fer. Des parents peints en noir, ombre de leur de morts et de pensées. Des sièges rangés sous, au-dessus du bar, des vitres effilées - continue dans le début du siècle - de aspects endormis et de films d'horreur.

- Des films, pour moi, commande Mr Bull et jeune homme habillé derrière son comptoir.

SAN FRANCISCO

Personnalités

Madame le maire

Evonne Degen (62 ans)

Onen fait de la politique depuis quarante ans à Péisco et a été élue à six postes différents avant de devenir maire en 2007.

C'était une figure démocrate locale de la reconstruction contre l'Amérique post-traité des années 18-19. Avec l'indépendance, elle a rejoint les UV, le camp des vétérans, et est devenue une femme de consensus, gérant ses mandats politiques plus comme journaliste qu'en tant que militante.

Évidemment, elle ne cherche absolument pas à cacher son âge. Au contraire, elle travaille son image de « maman des San Francisco », figure attentive, sympathique mais ferme, en public comme en privé. Elle se déteste vraiment, ne s'insère jamais, et il n'y a pas grand-chose qui pourrait ébranler l'estimable, à part peut-être l'idée de perdre sa retraite.

Fort avérée à ce point, madame le maire s'est moquée jusqu'à en dans les affaires sérieuses et s'est compromise avec les frangins.

Onen possède la tête plate aux différents dossiers qu'ils ont considérés sur elle. Toutefois, la stéopathe est vraie aussi, et les deux parties ont réussi à perdre dans un scandale public.

La grille d'Onen est d'avoir réussi à endormir la vigilance de la Cosa Nostra, alors qu'elle est traitée de favoriser les corporations sur l'immobilier et les marchés de concessions et de travaux publics. Le quartier de Marina en est l'exemple le plus frappant.

La commandante du SFPD

Col Katrina Fong (48 ans)

Petit caractère durci aux yeux bleus, Fong est un leader inspirant et un bon fil.

Elle a bénéficié de soutiens influents qui lui ont permis d'analyser ce poste, et c'est en fait toute sa carrière qui a été programmée à l'avance depuis l'âge de ses douze ans.

Fong est la femme de paille de la Vie Hoq, avec en amont l'accord et la complaisance des Scamp.

Bénéfice d'imaginer que derrière ce visage chaleureux se cache une personnalité froide qui accède sans soulever aux salons de torture de la table, ou aux réunions des chefs mafieux de Péisco.

Si on s'en offre une statistique locale depuis quinze ans, il n'y a pas de « mafia » à Péisco. Si on analyse le fonctionnement de l'endémie ou de Chironov, au contraire, la pièce est sous pression.

En ce dernier point de vue, on pourrait voir Fong comme une rétrospective mafieuse, sauf à examiner une partie des dossiers qui ne concernent pas la criminalité organisée, et dans lesquels la responsabilité revient toute sa capacité d'action. C'est bien le problème : Fong s'est découverte une liste de fil des ses premières années au SFPD.



LES COPS À PÉISCO

Fong privilégie les rapports avec les services de police extérieurs à la ville, ce qui paraît incroyable au

bonnel général qu'elle réserve aux visiteurs. C'est pourtant elle qui privilégie leur transfert par des demandes répétées de collaboration avec différents services.

Le plus de la commandante est de mettre un coup de pied dans le fourmilier, mais elle sait trop bien à quel point ses effectifs sont infiltrés et corrompus pour le peiger.

loyauté envers le clan oblige, elle a lancé contre cette tendance pendant des années, mais ça tourne à l'obscure. Les pères de la Vie Hoq ne soupçonnent pas à quel point un de leurs enfants les plus détestés se trouve dans leur propre camp.

La commandante s'oppose en apparence aux filles très amies sur les dossiers relatifs à la criminalité organisée, mais tente en sous-main de les livrer sans qu'ils puissent s'en rendre compte.

Fong pense que la seule manière de faire tomber la Vie Hoq est de proposer une trêve avec une autre triade aussi influente.

Le représentant de New Venice :

corona en riche Sam + Sam + Sam (42 ans)

En ingénierie de Sontay, il a tout abandonné pour se consacrer dans la pêche. Si dans le discours et le look, il a tout d'un écologiste, Sam n'en est pas moins une vraie tête brûlée.

Tant et toujours aimé pour ses lois, et du temps de Sontay déjà, il était hacker durant son temps libre, avec un talent suffisant pour en faire un gage-pain.

Mais comme pour beaucoup d'autres nobles, devenu pêcheur l'aurait sauvé, avec l'idée de « séparé à révo » et de changes complètement de mode de vie.

Après le séisme de 2008, il fut un des premiers à se lancer dans la reconstruction de Fisherman's Wharf, et c'est imposé depuis comme la figure la plus influente du quartier.

Il représente New Venice auprès de la municipalité, mais il défend aussi les intérêts des pêcheurs résidents des Luccis, et il est surtout le patron de la « courtoisie » au service de Little Hong Kong.

La Vie Hoq paie en effet les pêcheurs pour leur passer des petites cages de dupe et d'amor d'Ukland à Péisco par la baie.

NEWS

Les élections présidentielles de 2012. Partie III

Il s'agit effectivement de la dernière ligne droite. Pourtant, les analyses rivales restent compliquées, étant, que tout est encore possible, car ces élections représentent les premières véritables élections présidentielles californiennes (cf. 4 juillet, p. 27).

Surtout, l'affaire Espagnole (voir p. 27) débouche probablement sur un scandale entachant l'honneur de la CRSDF, la réputation de la secrétaire à la défense DeLillo et par ricochet celle du parti DV que ses ennemis vilipendent avec jubilation. Au lendemain de ce scandale — probablement à la fin du mois de septembre — l'ancien Redondo chute dans un litage. Un retour, même de situation provoque un véritable cataclysme : vers qui se tournent les électeurs DV depuis 711 prior vers les Campagnons, plus proches d'un point de vue idéologique. Pourtant, certains analystes pensent que Kevin Sutter est le plus à même de profiter de ce scandale car son organisation repose entre autres sur les motivations des DV et des fondateurs de la Californie à en général. Un candidat conservateurisme de l'affaire pourrait donc le faire passer de quelques points dans les sondages.

Probablement au scrutinisme 654 à la campagne est véritablement trouble pour les manipulations politiques de Spearhead (cf. 255 664, p. 18). En effet, de fait de ce scandale, Gary Brown peut toute chance d'accéder à la White Tower : ses liens avec le complexe militaro-industriel font trop écho aux débâcles de la CRSDF. Spearhead approche donc les différents candidats pour

trouver un autre porte-drapeau, permettant des fonds et une adhésion accrue au futur Président. Ces manœuvres restent inconnues du grand public, mais un capot éventuel au monde politique ou empêchant sur Spearhead pourra profiter de celles-ci pour identifier des initiatives de ce groupe et, à terme, des membres de celui-ci.

De même, le groupe Unity (cf. 255 666, p. 19) décide de rappeler que l'administration prior à payer pour aider l'Union. Lors de la visite d'un des membres du e-bare gagnant à d'UN, les tentent de péter à la barbe l'un des détracteurs ou leur publics visées par ce candidat. Bien qu'un groupe agone de police file soit ouvert de ce projet, le CRSDF est appelé en renfort pour assurer la sécurité du candidat en visite. Il est donc tout à fait possible que les raps se retrouvent mêlés à cette affaire. Quant à la White Tower, la chose vous revient, en termes compte des codes rouges (Ehmer et l'atmosphère) et du fait que...

... Le gagnant est Kevin Sutter (le chef des Républicains Unifiés) sera dans le second Président de la République de Californie, à moins que s'achève Kevin Sutter (mal, ou un accident de parcours. Dans ce cas, c'est Rebecca de Summer qui devra jouer carte. Quant à la élections nationales, c'est William Harbord (R) qui remportera l'élection. Si ce n'est pas possible, c'est Robert Anderson qui devient gouverneur.

Note :

State n'est partie journal de cette news, se trouve à la page 18.

Le fait que lui et d'autres préteurs se livrent à cette activité particulièrement dangereuse (d'un côté le danger de se faire posséder par la police, de l'autre celui de traiter avec un diable), démontre à quel point la mentalité des « survivants » de Baberman's War a évolué avec le temps de 2011.

Bobby « Don » Scampé (57 ans)

Membre d'une longue lignée de conspirateurs, la famille Scampé s'était déjà impliquée dans les affaires légales lorsqu'il a pris la tête de l'organisation. Don Scampé est avant tout un financier, mais il n'a pas hésité à se salir les mains dans les premiers temps de son règne, pour rappeler à ses troupes de quel acier il était forgé.

Bobby Scampé est une figure publique locale, homme d'affaires respecté et influent, dont les intérêts sont éparpillés dans tous les pôles d'activités de la ville.

Personne inamovible, il possède la moitié de la cité Eric du côté de Marin et pense que son empire est indéfectible.

C'est criminel, il a passé de nombreux accords avec la We Rep, ce qui les autres organisations ignorent.

Si la trahison rend le trafic de drogue, les Scampé, eux, ne touchent pas directement à l'argent de la prostitution et du trafic. Simplement, les organisations qui entourent ces activités acceptent de blanchir leur argent chez les Scampé contre un pourcentage confortable. C'est par exemple ce que font les Bettendo et le clan King Olan pour éviter toute complication.

La participation de Bobby Scampé, c'est qu'il a été chercher des services à l'extérieur de la Casa Nevada pour attirer ses « titres » Louis Gindelo et Oscar Lucio, les deux autres dons de San Francisco séjournant à la complot. L'un et l'autre ont profité de nombreux investissements à cause de la trahison, qui semble être leur motivation sur leur activité.

C'est le cas de Rappé, Bobby Scampé s'est attaché les services des Clips de Oakland, en échange de quoi il blanchit et fait travailler leur argent. C'est une menace dévastatrice inspirée des pratiques de la We Rep à l'extérieur : personne n'a osé de voir la qualité de son business troublé par un débarquement massif des gangs d'Oakland.

Mais le vice comme et Scampé ne voit pas venir le danger : les corps de Silicon Valley sont en train d'avancer dans l'immobilier sur toute la baie de San Francisco et le don pourrait apparaître comme un obstacle à leur expansion. Louis Gindelo, qui s'efforce à se venger de Bobby, rend ces informations au plus attentif.



LES DOSSIERS DU SAD

LES DOSSIERS DU SAD



Tête de dragon de la triade Wo Hop To

Tsun Wu (70 ans)

Traitement barométrique et chirurgie lui ont permis de conserver l'apparence de ses quarante ans, une manière aussi d'affirmer qu'il est immortel.

Après ses leçons, sa création s'a d'égale que ses indifférences et sa ferocité stratégique. Un idéal, ce qui est sans égal chez lui, c'est sa misogynisme rigoureux, qui se traduit parfois en prêt par des excès de violence allant jusqu'à meurtre.

Tsun est le seul exilé de Californie sur lequel les états de Chine ont conservé la main, après le démantèlement organisé de la Triade Wo américaine dans les années 18-20.

Les états traditionnelles (Kantou Dai, H14, Sin, Ho Ou, etc.) ont réservé une grande importance sur la Wo Hop via franchise afin de la conserver dans leur giron.

Cette organisation n'est plus qu'une coquille vide dans tous les hauts postes de responsabilité sont tenus par des membres des états dirigés. Ces « leçons » ont été dirigés Tsun Wu, un Che Koi Hong Kong, comme chef de dragon en 1916. La Wo Hop n'existe que tant que les vieilles triades s'accrochent pour l'alliance comme débouché direct de leurs trafics, une véritable filière d'export en quelque sorte.

Tsun Wu n'a d'autre objectif que celui de glisser à ses côtés. Ses décisions lui sont rendues par ses leçons, ainsi l'opposition à Oakland et les accords passés avec les Scamp.

La raison principale pour laquelle cette alliance des triades dure (ce qui ne les empêche pas de se faire la guerre sur d'autres territoires) est la crainte de voir la Triade Californienne profiter de leur rivalité pour prendre le contrôle de Chinatown et de Little Hong Kong.

Geisha du clan Kiryû Diran :

Tsun Wu (70 ans)

Depuis l'expansion vers la Tendre, et le soutien local de l'ancien chef local, les clans yakuza californiens s'engagent régulièrement de l'identité du nouveau dirigeant de l'organisation depuis de l'identité, Mikano Karachi. C'est une manière d'enrichir la Triade, mais (sans) précaution, Karachi s'est montré particulièrement équilibré à ce sujet.

Après leur soutien d'alliance avec New Shikamaru, les clans se trouvent comme inopérants que la Geisha Tama H14, qui leur montre tous les signes de respect et d'attachement visés par



la tradition. Chacun suppose qu'il s'agit d'une simple interdiction et que Karachi agit directement en fait.

En fait, sa maîtresse Mayako l'a convaincu de lui confier le contrôle de Little Osaka, que Tama H14 exerce pour son compte. Tous les autres acteurs pensent qu'il n'est qu'une simple représentation sans marge de manœuvre, alors que Mayako et H14 ont défini la stratégie actuelle de New Shikamaru.

En se spécialisant dans le renseignement et l'organisation, les talents de Little Osaka passent pour de simples messagers et ne manquent pas les activités des autres organisations criminelles de l'époque.

Cette activité permet d'attirer de nombreux talents locaux du Japon, ainsi que le nombre de contacts proposés que par l'absence d'une activité éditoriale forte qui s'intensifie dans leurs affaires.

H14 les voit comme une véritable armée qui sera utile la prochaine fois que la Wo Hop tentera de jouer le rapport de force.

Accablément, en jouant l'immédiatisme entre les frères et leurs clients, H14 continue entre ses mains un réseau de renseignement



très riche. Cela lui a notamment permis de devenir une interlocutrice privilégiée des autres leaders d'Orlando (Silicon Valley).

En multipliant ses liens avec la cops, Gela a une longueur d'avance sur ses rivaux, dans l'utilisation des sphères financières de la FBI. Elle connaît les plans de Gindela et les livre à dans le bar d'habiller les Scampi.

Sur le plan personnel, Tara Gela est une fille de Mayaguez de longue date et lui doit sa position actuelle. Blanche d'un Rapsodie, elle a toujours évolué dans les sphères criminelles et acquies très jeune au savoir-faire dans l'espionnage et l'assassinat.

Elle ne voit pas le clan de la Gange comme un ennemi, mais se considère un avenir possible pour des femmes comme elle ou Mayaguez. Toutefois, si elle ne perd pas à jamais ses dentelles dans ce sens, elle craque le clan rebelle sans aucune pitié.

Quant à l'Opaham, il s'agit pas savoir New Nishimachi entre les mains d'une femme, mais jurer sur les résultats. Il reconnaît l'efficacité de Tara Gela.

Pakhan Autorité :

Localité : + sans nom + Niveau (40 ans)

Gregory est un tueur et un stratège qui laisse la finance aux mains de ses proches conseillers. Les autres Pakhan lui reprochent son manque d'ambition et le voient comme un lâche venu aux Scampi et à la Wo Hoq. Barbe brune à simplement le sang froid et

la patience d'attendre son heure. L'ancien Pakhan des Brézilien, son frère, a été assassiné par des rivaux de la Wo Hoq en 2012, alors qu'il commençait à reconstruire le clan Noya de San Francisco sur son terrain.

Malgré que de collecter les terres des autres gangs Américains pour déclencher une guerre, il a gagné ces informations plus tôt et fait passer les accusations sur le Diocèse d'Orlando, qui avait agi pour éliminer des pairs dans la prostitution.

Gregory a compris la nature du lien qui unissait les Scampi et la Wo Hoq, et il lui avait proposé de rentrer en combat avec Gindela avec les deux organisations.

Le Pakhan a fait des contacts un gang au service des Chinois et des Italiens, à qui il paie un pourcentage pour continuer à exercer ses activités de prostitution, de trafic et d'espionnage.

À l'heure de jouer profil bas, notamment dans le conflit entre ginsu et rade à Tredwell, il a encaissé la confiance de ses adversaires qui le voient comme un simple pion-éponge personnel.

Ainsi, il s'est occupé au cas de différend qui oppose les copoliers.

Gindela et Lucie l'ont sollicité pour qu'il achète les Crisps d'Orlando qui servent de liens amicaux aux Scampi.

Reverdie trouve l'idée très bonne : avec l'appui de la Cosa Nostra, il va contester les Crisps pour qu'il achète son gang à liquider les trois clans.

Gregory attend simplement que Gindela lui donne le feu vert, qui signera aussi l'acte de mort de ce dernier.

Orange Vice

1. Présence extérieure

À partir de l'Indépendance, les autorités d'Orange ont favorisé leurs liens commerciaux avec les entreprises de l'Union qui, à leur tour, se sont mises à envisager le comté comme un débouché pour leurs produits d'exportation.

Dans leur sillage, les hommes d'affaires ont amené des membres de la CIA. Mais les fédéraux californiens, en nombre à Orange, surveillent tout ce qui transite par l'aéroport John Wayne et n'ont d'autre objectif que de débusquer l'Agence ennemie.

Elle n'a donc pas fait comme en utilisant cette voie pour s'infiltrer.

Au contraire, une autre organisation, méconnue dans son propre pays, a réussi à déjouer la vigilance des douanes et de la CIA, pour une raison simple : ceux-ci ne l'ont pas trouvée car ils ne la cherchaient pas.

L'implémentation a commencé avec les débris du programme PPAI, car le trafic d'armes est son premier business.

Light Ball Union est une mafia d'un nouveau genre. Née à New York au début des années 70, elle regroupe essentiellement des mafieux juifs, irlandais, italiens et russes. Liés en place aux autorités par leurs organisations mères, ils ont d'abord créé un réseau-maison la même qui allait les rendre riches.

Officiellement cette génération de gangsters a dépassé, morte ou en fuite, et qui leur permet d'être très puissants et se acclimatés en Amérique du Nord.

Spécialiste de la fausse identité et de la high-tech, la seule chose que Light Ball Union ne peut modifier, c'est le code génétique de son clan, mais pour ça aussi elle a des solutions.

Face à un citoyen de l'Union sa famille n'est pas une chose étrangère depuis que 90 % du peuple porte une peau sub-développée.

Sur matériel sa spécialité, elle dispose dans d'une chaîne de compétences diversifiées, allant de l'utilisation dans les bases de données informatiques jusqu'à la chirurgie esthétique, en passant par la nanotechnologie.

Notamment, ce savoir-faire est aussi utilisé dans des domaines d'activités secondaires, comme l'intrusion dans les systèmes de données physiques et numériques, l'espionnage industriel et le trafic de matériel high-tech.

Cette mafia ne signe jamais, aucun de ses membres ne porte de signe distinctif, ni ne parle en son nom. Simplement, des ordinateurs instantanément se présentent aux autres organisations et donnent des points de contact au cas où ses services seraient requis.

De ce fait, les commandos directs, asiatiques et russes, savent qu'ils ne sont pas les seuls sur le marché, mais des de plus.

À Orange, les services qu'Light Ball propose sont du bon de gamme : fausses papiers sub-développés dépassant PPAI.

C'est un principe d'affaires. Parfois où ses complices installent leurs systèmes de fichiers des citoyens, Light Ball se doit d'être présente sur le marché national. La débilité-résistance sur le comté reste d'est pas un problème. Orange est





NEWS

Le virage à la voie d'air

Mattéo Fellner, le propriétaire de la nouvelle formation des Underworld's Gang, est désemparé. Sa chanteuse, Cosmique Lethalica, s'est évadée de sa villa (sécurisée, malgré une surveillance de tous les instants). Déjà que le rapprochement qu'il a annoncé n'est qu'un leurre... mais elle n'est pas seule, elle a une voie plus métallique, mais en plus, il n'a plus de chanteuse à présenter aux médias pour le lancement. Il ne peut pas signaler la disparition à la police, car on s'apercevrait des nouveaux traitements que l'artiste a subis. Par contre, il peut essayer de la faire ressortir par des fausses déclarations, afin de vendre l'album à tous prix. Mais les succès musicaux et pas de droits à payer). Mais la chanteuse, malgré sa dérive par des contacts, est consciente du danger. Elle ne peut pas se réfugier parmi les réseaux de South Central et devenir leur égérie secrète. Le virage à la voie d'air a. En quelques semaines, elle va se retrouver à la tête d'une Cour des méfaits. Combien de temps ses nouveaux amis pourront la protéger avant qu'elle ne soit reconnue traitée ? De son côté, Fellner va manipuler les oppositions, s'entremettant dans les négociations afin d'atténuer les tensions des fans, puis des médias.

une place forte de présentation des services proposés par les organisations criminelles californiennes officiant sur le territoire de l'État.

Elle a été financée par les Bloods et les Crips Street Wars, ce qui lui a permis d'être mise en relation avec les Bloods et les Crips.

Elle a par ailleurs des liens de longue date avec les Bloods et cherche à entrer en relation d'affaires avec la T&E, incontournable par son statut sur les Streets.

Elle a été financée par les Bloods et les Crips, et dans le même ordre d'idées, elle s'appuie à l'heure certaine auprès des membres de la CIA à son homologues californiens. Le fait, l'a intermédiaire a qui va faire ses contacts derrière un indic prisonnier que la CIA ne voudra pas être entré par les forces de police.

2. Le shérif Brumblé et l'OCB

Brumblé est un ancien policier des G7, ce qui facilite certainement les recherches de leads dans l'Union et la campagne électorale d'Orange. C'est un homme à poigne, charismatique pour ses fans. W&S qui se respecte, et un certain nombre de journalistes = journalistes = se double d'un côté beaucoup plus sérieux = sans aucune pique, que les = journalistes = l'aspect représentatif de ceux qui le pour évaluer.

Brumblé n'est pas un seul visage au bloc. Il ne s'agit pas d'un personnage simpliste, mais d'un homme à sa police d'une opportunité qui s'offre à lui.

Il peut spontanément être le jouet des médias américains dont il a besoin pour entrer en poste, mais n'est pas non plus un pion. Brumblé est un personnage qui est là pour tenir le décor et assurer le fonctionnement de l'OCB. À son image, celle-ci est une police brutale et tacite utilisant des procédés crasseux pour arriver à ses fins.

De même, les instructeurs de l'OCB ont d'abord été formés par Brumblé, et en occasion chez eux et leurs collègues les fameux anti-criminelles du shérif. Tous égaux dans leurs conditions, ils sont assez fous pour tenter de résister à une instruction de la garde nationale et mourir en « martyrs » de la cause.

Si Brumblé leur demande, les unités de l'OCB n'hésiteront pas à faire des opérations barbares en civil et dans la plus complète légalité.

3. Les gangs

3.1. White Aryan Nation

La White Aryan Nation est composée d'une multitude de gangs situés de la bande de terres dangereuses mais sans exception à l'organisation structurée passant par le trafic.

Le gang le plus influent et le plus riche est l'Ona (Orange White Aryan), basé à Anaheim.

Ses leaders ont servi, lors de leurs passages en prison, des liens de business avec les Hell's Angels et, plus récemment, avec la Familia 13 (les affaires pimentées sur toute cette constitution).

Ces deux organisations fournissent la came et les armes à l'Ona qui fait de la vente au détail sur son territoire et de la vente en gros auprès des autres White Aryan du comté.

Globalement, la vente de came a fait apparaître une division entre gangs ariens : ceux qui la produisent, ceux qui la distribuent. Toutefois, les positions des seconds s'expliquent surtout parce qu'ils n'ont pas été invités à participer au trafic et ne peuvent pas espérer d'espèces saines sans l'appui de la dope.

Les dealers ariens se sentent justifiés à vendre de la came aux « dépravés » et, à force de se mettre le nez dedans, s'imaginent percevoir le faire pour des raisons idéologiques, les drogues produisant encore plus de revenus et de profits.

Toutefois la clientèle des gangs ariens d'Orange est surtout constituée de leurs voisins, les afro des deux quartiers proches de chez eux.

De ce fait, il existe de nombreux liens et accointances entre les uns et les autres, hors de tout clivage idéologique.

L'Ona, force de ses mille membres armés aux armes et de ses nombreux contacts chez divers gangs et groupements de LA, est considéré par les fils de Sam et le B&E. Le gang a atteint son expansion maximale et selon toute probabilité la prochaine étape de son développement est le meurtre en séries éliminatoires et assassins.

3.2. Orange Street Waits (cf. Années de LA, p. 79)

Les bandes Crips sont naturellement très agiles et ingénieuses pour évaluer les dispositifs de surveillance et d'intrusion de l'OCB. Depuis quatre ans qu'ils font des « coups » dans le comté,

Orange représente pour eux un paquet de pogon. Bien que noirs, ils sont ici comme des poissons dans l'eau et se paient des petits indios blancs pour rester bien informés de tout ce qui se passe.

3.3. Don't Live a fuck (cf. Amities de LA, p. 80)

Elles sont tellement actives dans le comal qu'elles doivent diversifier leur modes opératoire à l'extrême pour ne pas être identifiées par l'OCCE.

3.4. Bloodseekers Pirus (cf. Amities de LA, p. 83)

Ils fonguent leur des'ose à South Orange avec beaucoup plus de métier et de savoir-faire que les gangs azneps, qui de toute manière sont très peu représentés sur ce district (sauf quand California White Trash dans le secteur).

Même l'utile à l'agribilité, les pirus utilisent leurs armes et leur casse d'adversaires de districts pour pépiter leurs menottes religieuses.

D'un côté, le consortium ENGE étouffe ces affaires pour que son efficacité ne soit pas remise en cause, de l'autre l' OCCE

attend que ça décale à la figure des privés telle une bombe à retardement qui motivera la population de districts à participer à leur libération.

3.5. La EME

Depuis la prison, les représentants locaux de la Eme instaurent des réseaux de relations dans les bars et les privés cosmopolites. Instans d'informations qui circulent comme post-its et servent aux gangs latins de San Diego à venir faire quelques coups dans le comal.

3.6. La mafia russe

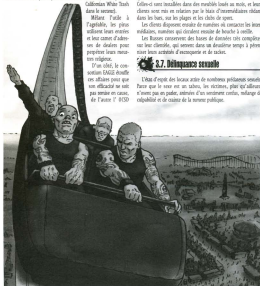
Les gangs russes de LA officient dans le secteur. Les mouvements parasites ont chassé la plupart des prostituées légales, ce qui a favorisé l'implantation des clandestines des réseaux azneps. Celle-ci sont installées dans des appartements locaux au mois, et leurs clients sont mis en relation par le biais d'intermédiaires riches dans les bars, sur les plages et les clubs de sport.

Les clients disposent ensuite de numéros où contacter les intermédiaires, numéros qui circulent ensuite de bouche à oreille.

Les Russes conservent des bases de données très complètes sur leur clientèle, qui servent dans un deuxième temps à pépiner leurs activités d'escroquerie et de trafic.

3.7. Délinquance sexuelle

L'état d'esprit des locaux attire de nombreux prédateurs sexuels. Parce que le sexe est un tabou, les victimes, plus qu'ailleurs, n'osent pas en parler, attirées d'un sentiment certain, mélange de culpabilité et de crainte de la honte publique.



Rural country

Cette partie fait plus que révéler les secrets des différents lieux privilégiés dans la section jeunesse, elle livre aussi des conseils afin d'utiliser ces localités comme autant de décors possibles pour une enquête. Si les investigations des Cop3 sont également restreintes à LA, il existe de nombreuses raisons pour les envoyer enquêter en des lieux plus « exotiques » : celui d'une affaire ayant déboué dans la métropole, recherches non-officielles alors que les cops se trouvent sur place pour une saison ou une autre, appel à l'aide des forces de police locale sur un dossier difficile (le COIT complétera parfois ainsi les mêmes fonctions que le FBI sur le territoire fédéral avec la sécession de la Californie), ...

1. Monterey, l'inquiétante étrangeté

La tranquille bourgade de Monterey (61 227 habitants) ne cache aucun complot d'espions, n'accueille aucun gang armé jusqu'aux dents ni aucune faction criminelle dotée de plans millimétriques. Comme beaucoup de petites villes de la côte californienne au de làward, il s'agit d'une commune tranquille et sans histoire, résidence pour retraités aisés ou lieu de villégiature pour jeunes ruyères. L'ordre y est assuré par la police municipale, assistée de services privés de sécurité. Les habitants s'ennuient avant tout à leur tranquillité. Tisser ses principaux réseaux de tentatives, ce geste de camaraderie fournit beaucoup d'efforts pour conserver son image de marque et tenir éloignés des plages et du centre-ville les importuns, hooligans et marginaux. A priori, cela n'en fait pas un endroit dans lequel envoyer des cops en mission, et vu leurs revenus et leur emploi du temps, ils risquent fort de ne jamais en parler les plaidés.

Howard, quiconque a eu une fois une adresse de David Lynch (MA, remember Blue velvet ou Twin Peaks...) sait que derrière ces façades posées et doucereuses se cachent les plus noirs des vices. Comme partout ailleurs, la ville abrite son lot de mystiques et de pervers. Une enquête dans un tel lieu devrait forcément tourner autour de ces manifestations dérivées de la criminalité : sévices sexuels, incestes, phobies sociales. Si retrouver un cadavre moult dans les profondeurs de Duane n'émerveille pas son fils aîné, la découverte de ce même cadavre au milieu d'une pelouse parfaitement taillée de Monterey dénote tout de suite plus inquiétante. Le contact crée l'horreur d'un crime et la préférence glorieuse d'innocent et de normalité d'une petite ville bougeoise ne veut que plus flagorner la monstruosité du délit (Sick : les films de Daisel sont à ce titre une autre bonne source d'inspiration).

Howard à côté la peur du scandale des autorités de la municipalité, ainsi que la suspicion et la paranoïa galopante des habitants, narquées dans une aussi petite ville, et tout considéré pour faire de Monterey le cadre parfait d'un scénario « linéaire », une plongée dans ce que la psyché humaine peut receler de plus malade.

2. EDEN, le paradis productiviste

2.1. Le rêve à la californienne

Le destin de Benjamin Escabin est un modèle pour tout apprenti entrepreneur. En quelques années, il a transformé une ferme familiale en une entreprise majeure de l'industrie agro-alimentaire californienne. Son idéal marocain a été de tout miser sur la production intensive de soja à destination des marchés asiatiques. Depuis, il a été élu à de nombreuses reprises Mogul of the Year. Sa réussite exemplaire ne va bien sûr pas sans preuves des jalousies ou des rancunes de la part de ses concurrents.

Benjamin Escabin laisse déboucher de côté de la politique. Déjà bien implanté dans la vie du comté, il espère pouvoir désormais pérorer à un poste de sénateur. Sa richesse et sa réussite rendent cette ambition accessible, ne lui manquant que les réseaux. Après avoir longtemps hésité à rejoindre les RI ou à se présenter comme candidat sans réponse, l'homme d'affaires a récemment rejoint le parti Républicain. Même si cela semblait logique pour un homme comme lui, qui a toujours mêlé affaire économique et idéologie, son ralliement a fait grand bruit dans la sphère médiatique. L'avenir lui dira s'il a fait le bon choix.

2.2. Esclavage moderne

Les conditions de travail et de vie des ouvriers d'EDEN pourraient de loin apparaître comme idylliques. Il s'agit en fait d'une forme larvée d'esclavage. En échange de tous les services (santé, éducation) qu'elle lui procure, l'ouvrier est piégé et poigné liés à l'entreprise. Résider sur son lieu de travail fait de l'employé quelque'un de constable à merci, prêt à travailler à n'importe quelle heure de jour ou de la nuit selon les besoins de la production. Il va sans dire qu'il n'est pas question ici de code du travail ou de syndicat.

EDEN joue aussi beaucoup sur le côté d'accroissement social de l'entreprise. Le plupart des employés sont des ouvriers sans qualification, souvent des immigrants mexicains. Grâce à la prise en charge de l'entreprise, leurs enfants bénéficient d'une éducation supérieure à la moyenne. Les plus brillants ont le droit à des bourses d'études... en échange de quoi ils doivent s'engager à travailler comme cadets dans la firme.

2.3. Experimental zone

Les recherches menées par les scientifiques de EDEN font partie des secrets les mieux gardés du domaine. Parmi eux figurent les accords passés avec GalPia. Plusieurs années ont été investies aux biologistes de la composition. Ils y réalisent la crocrotaxie de la Gary Flaque dans le milieu idyllique de l'Imperial

Valley. Ces recherches sont sérieusement escaboteuses, mais Ryan donne l'incalculable biologie de la Plage, celle-ci peut s'échapper à tout moment au contrôle des chercheurs.

3. Napa, on dirait le sud

Le comté de Napa fait partie de la banlieue de San Francisco, l'ambiance y est donc très éloignée de la fébrilité de Los Angeles. Ici, tout est plus lent, discret, avec ce charme rural qu'on prête à la vieille Europe. Il est vrai qu'avec ses vignes et ses villas parfois éconocritées à l'italienne, ses domaines de vignobles italiens. Napa rappelle un peu la Toscane. La vallée est donc le creuset péjoratif des intrigues, des complots et des vieilles histoires de familles. Secrets, tentes ou vengeance qui se terminent de préférence en génocide, tout cela peut venir d'univers à un scénario (S&L : d'abord, cadre méditerranéen, mille ans plus tard et crimes familiaux, ce sont les implications du brûler de l'air sur l'ETI, mais au rayon des influences on préfère Vivaldi en la ville de Venise).

Les liens entre mafia et producteurs de vins sont avérés. Les familles mafieuses influentes à San Francisco, comme les DiMeo, les Scamporè et les Lucario, ont toutes des parts dans les domaines les plus réputés de la région. Le vin, au même titre que l'immobilier ou l'hydroélectricité de luxe, fait partie des activités légales et rémunératrices des fils Durs de France. Bien qu'elles aient en quelque sorte cessé de dans au crime pour embrasser des carrières plus légitimes, ces familles de cosmopolites se consacrent - tradition oblige - des méthodes traditionnelles pour gérer leurs problèmes, et versent n'est pas ici en son malade.

4. Nunatsiag, la terre glacée

Proche du cercle arctique à la Colombie, l'Alaska est une région totalement différente de ce à quoi sont habitués les Caps.

Le climat est déjà un facteur décourageant pour un personnage accoutumé à Los Angeles. Outre la neige, le glace, le froid et la nuit blanche au-delà du cercle polaire, il y a de quoi déconcerter un personnage non natif. L'isolement est un autre élément qui rendra complètement la donne. Anchorage, la plus grande ville, n'a que juste les 300 000 habitants et compte la quasi-totalité des infrastructures de la région (université, ...). Iliamna, la capitale, inaccessible par voie de terre, s'étend sur 7000 km² pour seulement 30 000 habitants ; la plupart des autres localités comptent moins de 5 000 habitants. La densité n'a donc rien à voir avec celle à laquelle sont habitués les personnages. La survie devient donc un élément primordial à prendre en compte lors d'aventures se déroulant en Alaska, qui peut perdre le pas sur l'action ou l'enquête. Un personnage non préparé et non équipé risque de faire face à de gros problèmes.

et Yekka prout

La principale menace que connaît la région est l'implantation profane de la mafia russe sur son territoire. Baba Yaga aime même de faire de l'Alaska son domaine comme elle l'a déjà prouvé par le passé (voir le scénario Ice Crime dans OSS 040), ses plans de conquête ne sont pas abandonnés.



NEWS

Water le God !

Les actions secrètes du géopétrole soutenu par Bennett se font de plus en plus indépendantes. Il n'est plus un réservoir de LI qui ne soit pas sous surveillance. Au LPPD comme à la filiale, on panique à l'idée que l'eau publique soit la facilement accotée. D'un autre côté, l'ingénierie ne l'empêchement possible le rendement juste comme color pousser les gens à consacrer de l'eau en pétrole, le danger est moindre. En novembre, la situation se complique un peu. En effet, une dizaine de personnes de Culver City vont être intoxiquées par l'eau. C'est un groupe d'écologistes qui a reporté le combat de la UIC, mille sous en compagnie le but. Bien entendu, à partir de ce moment-là, les autorités vont être plus vindicatives. Bennett, lui, va attendre tout ce qu'il faut pour que les autorités se désolent à empocher l'eau pour dragger les Angéliques.

5. Yreka, on the edge

Plusieurs raisons peuvent pousser le COPS à s'intéresser à des bleds isolés comme Yreka, outre comme à la situation géographique particulière de la ville, son implantation au milieu des montagnes d'une part, et sa proximité avec les frontières de l'Union de l'autre. Cette remarque vaut d'ailleurs pour plusieurs autres villes de moyenne importance comme Weed, Shasta ou Crescent City.

Une chose à faire ressortir aux joueurs et une enquête les amène dans les années, c'est la relative hostilité des locaux. Les maras de ces montagnes sont assez différents de ceux des Angéliques et ces deux cultures constituent un certain nombre de préjugés l'une envers l'autre, préjugés qui finissent parfois le racisme. Un caps dépeché sur place ne pourra pas s'échapper à cette animosité et se verra fréquemment dans la peau de l'étranger qui se mêle de ce qui ne le regarde pas. Cette hostilité peut se traduire de plusieurs manières, depuis la nuisance sociale officielle à coopérer jusqu'à l'abandon pure et simple.

À noter que dans ces régions, l'association de Californian Sheriff Service (père p. 103) prend le pas sur celle de la police.

5.1. Fugitifs

Les liens de confiance qui jalonnent les versants des montagnes de la chaîne des Cascades sont de formidables cartons pour des criminels en cavale. Dès que l'on s'éloigne de la highway, les





roues deviennent bien vite encombrées et seuls des véhicules tout-terrain peuvent s'y aventurer, quand le passage en véhicule n'y est tout simplement pas possible.

Quant à traverser la toundra quelque'un qui se cache dans les montagnes, à moins d'avoir affaire à un incapable, ce n'est pas une tâche aisée puisqu'il faut des moyens : mules-chiens, hélicoptères de reconnaissance... Les caches sont nombreuses et un fugitif agrippé peut assez facilement échapper à ses poursuivants avant de gagner la frontière ou de disparaître dans la nature.

Mais le message peut tout aussi bien se transformer en piège tendu pour un individu non préparé. La nuit, les températures sont particulièrement basses et en hiver, la neige tombe en abondance. Les glissements de terrain ou les effondrements sont fréquents, et au printemps, les cours de la rivière Klamath peuvent se montrer violents. Sans parler des animaux sauvages qui pullulent dès que l'on s'éloigne des zones urbaines...

5.2. 35 go home

La seconde particularité d'Yreka est la présence de la frontière avec l'Union (Oregon) à moins d'une centaine de kilomètres. Même si la plupart des heures entre les deux nations ont plutôt lieu sur la frontière est, le nord reste un point chaud aux yeux des autorités de Sacramento. L'Immigration and Naturalization Service (pilote p. 104) possède un bureau à Yreka comptant une dizaine d'agents. Neille craint à avoir d'une vague d'immigrants clandestins en provenance de l'Union, mais le gouvernement californien craint que ses puissants voisins profitent des zones montagneuses pour infiltrer espions et agents provocateurs. Il arrive aussi que des Américains un peu agiles traversent la frontière (avec la complicité des gardes ?) pour faire un cancan sur « ces grâces de californiens ». Généralement, leur visite se finit dans un fiasco, mais il est arrivé à deux reprises qu'ils reviennent sur un premier succès.

6. Barbertown, the wild west

Barbertown est un lieu un peu hors du temps, entre ville du Far West et cité post-apo. Les lois et les coutumes qui y ont cours n'ont rien à voir avec ce que pourrait connaître les joueurs. Une

visite au cours du début de Mojave ne pourra que les éblouir et séduire.

6.1. Mr Frank

Frank Dee (ce n'est évidemment pas son vrai nom) est assez différent des autres résidents de Barbertown. Généralement à vue, il n'est pas issu de la culture white trash, élevé à la mesure sociale et à la peur de l'étranger. Issu d'un milieu bourgeois, il a effectué de hautes études avant de se lancer dans l'activisme politique. Son idéologie est un mélange douteux de nihilisme marxiste, d'une crainte de l'esprit pionnier américain et de racisme ordinaire.

Après plusieurs années passées à militer, il a décidé de quitter cette société « contrôlée par les Juifs, les noirs et les socialistes » et de mettre en pratique ses théories en créant une ville franche au beau milieu du désert. Il fut donc avéré qu'il traitait derrière lui un certain nombre de casseuses...

Il a réuni un certain nombre de familles qui partageaient les mêmes idéaux et a créé son propre royaume. Avec l'arrivée des nomades, le projet de Mr Frank a légèrement dévié de son porteur de départ, mais il continue à faire ses propres règles. Toutes les familles qui s'installent définitivement à Barberrow sont blanches et filées de l'ose. Mr Frank a ainsi réuni autour de lui une gentie rapproché qu'il appelle ses Gellions, en référence au mythe originel de la Californie.

Tous proche des mouvements suprématistes blancs (voir Dossier périple p. 88), il conçoit une escouade de nombreux liens avec ses réseaux plus ou moins clandestins. Il lui arrive d'allier brièvement d'accroché l'un de leurs membres en carnie. Mr Frank n'a pas de véritable projet politique ni ce n'est de continuer à séjurer sur son petit domaine blanc. Mais néanmoins, des nomades lui ont dit avoir aperçu une bande de noirs s'entraînant au combat dans le désert (voir Dossier périple p. 60 et Complet p. 105). Depuis, Mr Frank rêve de croquer...

6.2. Shérif, fais moi peur

Le shérif et ses adjoints envoyés sur place par le CSI n'y seront pas restés longtemps. Devant leur impuissance égarée

à faire appliquer la loi à Barberrow, ils ont été démissionnés fin 2023. Les accords semblent avoir entraîné à stopper les insensibles trafics qui ont lieu dans le cas de décès, tâche de toute manière impossible à moins d'envoyer l'armée. Jusqu'à ce qu'un inconnu soit arrivé de nouer le dossier et d'y renvoyer quelques hommes. Vous n'auriez pas quelques agents qui réalisent une partition de grand-façon de servir en milieu hostile ?

6.3. Fight club

Les darts ritualisés, pourtant une de ses nouvelles, commencent à peser positivement à Mr Frank. Au début, c'était une bonne idée pour canaliser la violence des nomades qui se servaient de toute manière levés sur la parole. Ensuite, l'organisation des combats a commencé à lui échapper. Les travailleurs se battent juste pour le plaisir. Mais ça a vraiment dégrisé quand un petit maître a réussi à filmer plusieurs de ces combats et à les mettre en images sur le net. Ces duels quantitatifs sont devenus une espèce de légende et nombre de jeunes noirs se sont avoués dans le désert à la recherche de Barberrow. Mr Frank et ses hommes ont accueilli ces visiteurs avec brutalité, histoire de leur faire passer le goût des sensations fortes. Ça n'a pas empêché d'autres de tenter le coup. Andrea le jour où Mr Frank voulait apporter une réponse plus radicale à ces intrusions sur son territoire. Une disposition qui pourrait très bien attirer des cops sur la place de Barberrow.



LES DOSSIERS
DU SAD

Hauts lieux californiens

1. Tijuana & San Diego

1.1. L'Adios Muchachos

Le bar de Juanito Bon Guignon ne sert pas que de repaire pour les petits trafiquants californiens. C'est en fait un véritable centre de formation pour les filles du cartel. C'est ici qu'il reçoit les débutantes pour les former. Juanito joue donc en quelque sorte le rôle de coach pour apprenties prostituées, et avant celui de grand frère. Bien sûr il n'a pas choisi de travailler avec le cartel, mais à Tijuana on a pas souvent l'occasion de choisir quoi que ce soit. Le bar est assez tranquille et a une façade presque propre. Juanito est encore son propre patron, mais il sait qu'il a intérêt d'être au coté s'il veut garder cette liberté.

1.2. Mike Juchewitch

Mike Juchewitch est un agent immobilier corrompu de San Diego. Il n'est officiellement affilié à aucune faction ni à aucune mafia. C'est un opportuniste qui suit le vent toujours dans le bon sens. Il travaille l'agence de lui qui demande sans

poser de question. Il diverte des produits toxiques ou bien liche de la vermine dans les immeubles pour en faire baisser le prix avant de les racheter. Il a déjà passé à tabac plusieurs personnes et son carnet d'adresses est riche d'une bonne partie des personnalités du crime les plus influentes de San Diego.

2. Santa Barbara

2.1. Tara Yonokake

Tara Yonokake est décrite dans le Mitr (p. 134). Ce californienne ardue de sé est aussi mystérieuse que japonaise. En dehors de ses représentations à la Maison du théâtre de LA personne ne l'a jamais vu. Il ne participe d'ailleurs à aucune répétition. En effet, il arrive juste pour le début de spectacle et quitte la ville dès la fin de la pièce pour se sécher dans sa villa à Santa Barbara, à l'écart de tous les regards. Car en plus d'être un grand acteur, Yonokake est un paléontologiste important. Il est le Tricrematulus, le maître scientifique de la Californie. Il ne participe jamais de manière directe ou même indirecte aux actions de ses organisations. Il est simplement le garant du respect des traditions américaines.

LES DOSSIERS
DU SAD



2.2. La villa Youssuke

La sécurité du comté de Santa Barbara est assurée par le consortium ENGLE, véritable police privée décrite dans le filon (p. 10) et le suppléant 005 666 (pages 46 et 126). Le consortium appartenait à El Senay, qui compte bien s'en servir pour ses propres intérêts. Et justement, les inscrits de Senay se penchent sur l'archipel d'Illawit, car le groupe aimait bien le privilège. Ils sont soutenus dans cette tentative par le parti des Nouveaux Libéraux mené par Rowald Derek Edmonson. Il faut pour cela travailler main dans la main avec les yakuza qui sont très présents sur l'archipel. C'est pourquoi la sécurité extérieure de la villa de Taro Youssuke est entièrement gérée par le consortium ENGLE.

3. La Vallée de la Mort

Les musées musées de Leadfield sont des aberrations génétiques. Ils étaient à la base de paisibles musées Highton vivants dans la Vallée de la Mort. Une espèce de muséons de montagne très rare qu'on ne trouvait plus que dans cette région. Cette race était notamment connue pour sa grande résistance aux conditions climatiques les plus rudes ainsi que pour son régime alimentaire très spécial, qui lui permettait de se nourrir de n'importe quelle espèce de plante. En outre, le muséon Highton s'amusait avec plaisir comme les autres à être humain. Et c'est ce dernier qui provoqua l'extinction de la race telle qu'on la connaissait au début du XXI^e siècle. Les scientifiques de la base militaire de Black Mesa (cf. filon p. 13) ont voulu étudier de près cet animal si particulier qui paraissait assez d'être. Plusieurs expériences génétiques furent menées et certains spécimens furent relâchés dans la nature pour une étude comportementale en milieu réel. Il faut ajouter à cela les emplacements de déchets

NEWS

Camévid Division
 Cette station balnéaire a été conquise par une filiale de Sentry Corp. afin de répondre aux besoins des Californiens, mais également pour servir de laboratoire d'expérience à l'unité d'élite dirigée par le groupe. Les appareils camévid sont tous équipés de capteurs et de micros, des caméras sont dissimulées dans la végétation et régulièrement mises à jour. Les porteurs sont situés dans l'enceinte du village afin de tester la réactivité des sujets à certaines ambiances — et certaines odeurs.

Note : la partie joueur de cette news se trouve à la page 23



LES INDICENTS

- **Compte à l'heure** : 10000
- **Course** : 4
- **Coordination** : 4
- **Perception** : 0
- **Barbouze** : 3

Exemple de données :

- **Floures** : 0- (Degits P0-PUVV) : 1 / 3 / 3
- **Coup de robot** : 7- (Degits P0-PUVV) : 0 / 4 / 3
- **Charge** : 0- (Degits P0-PUVV) : 1 / 2 / 3



toniques de Dupont et d'autres campagnes douteuses dans le secteur de placement des maisons. Le résultat de ce mélange est une monstruosité sans nom que les enfants de la ville fantôme de Leadfield ont réussi à dresser pour assurer leur sécurité.

4. Alaska

© S.E.C. Atlantic Station

La plate-forme de forage pétrolier apparue bien entendu à Baku Toga. Mais cette station est une des activités légales de cette branche de la mafia russe comme elle en a d'autres dans l'État. La station est dirigée d'une main de fer par un certain

Lorentz Lemarov qui accorde toute sa confiance à Oliver Trigault au sujet de la sécurité.

5. Hawaï

© Bénédictine Sports & Fitness Center

Ces immenses complexes hôteliers appartiennent à un groupe financier japonais très proche des yakuza. En plus de services de qualité qu'il offre aux clients, le complexe idéal en plus ou moins abrite des laboratoires d'essai et qui permettent aux membres de la mafia japonaise de réaliser leurs propres expériences tranquillement sans être dérangés par quiconque.

Deux destinations de choix... ou pas !

1. When you wish upon a star your dreams come true !

Vous pensez que je suis sous-déclaré les commentateurs de SF qui vivent dans le passé ? Les tentatives répétées participées par Ecological Technology for Development and Environment ? Les activités de Gala ? Non. Pour les SF, ce sont des SF, qui vivent dans un autre pays d'Amérique. Un groupe, individuellement. Et y en a qui viennent pour le confort aux vacances et à la nature, d'autres qui veulent les idées divergentes qu'on y trouve, occasion de rendre compte, et d'autres encore qui sont complètement barés de la tête. Bien de très surprenant. Scientific Technology ? En fait bien tranquille, qui travaille vraiment sur le croissement des espèces dans le but de faire revivre d'anciennes plantes. Aucun secret derrière tout ça. Gala ? Je vous renvoie au supplément Fantasy Paradise où vous découvrez tout ce qu'il y a à en savoir. Rien ce qu'on peut ajouter, c'est qu'ils ont découvert les propriétés de condensation, et que certains de leurs membres vont se chercher régulièrement aux abords du parc, ainsi que d'autres végétaux aux propriétés inconnues. Le parc contient effectivement plusieurs d'espèces sans effets nocifs. Et voilà pour ça.

Après cette petite mise au point, passons aux choses sérieuses : le merveilleux monde de Walt Disney.

Bien avant du parc créé par l'Oncle Walt dans les années soixante, le grand public n'a connu que quelques concepts : parc abandonné, ruines, végétation envahissante, prospect, la machine à dollars de l'Oncle Bizarro s'est transformée en repoussoir grâce aux indéchiffrables qu'elle abrite. C'est l'endroit idéal pour que s'échouent un véritable génie du mal, l'ai nommé... Non, attends, un peu de suspense, quel ? Oh, mais que va-t-il lui ? C'est toi, Mickey ? Tu essaies de me dire quelque chose à l'ossile ? Un secret ? Tu veux en parler à nos petits amis lecteurs ? Bien. Commentez : quand tu seras prêt à lire le prochain paragraphe, attends-toi confortablement, avec bien

grand en yeux, et prépare-toi à découvrir le monde merveilleux de Walt Disney ! À toi, Mickey !

1.1. 15 décembre 1966

Tentative nouvelle concernant à l'Approche de Noël : Mickey Mouse, la petite souris adorée par les enfants des États-Unis et de monde entier est désormais végétarienne. À l'âge de 65 ans, l'Oncle Walt a été sa révérence. Succombant à une maladie pulmonaire dont le public n'était pas au courant, un des plus grands acteurs de tous les temps disparaît avant d'avoir pu réaliser son rêve : Epoca, une sorte de monde idéaliste où les familles pourraient vivre le rêve d'écologie dans le monde réel. Il ne resta pas le développement des nombreux parcs d'attractions basés sur ce principe. Infirmité critique, impliqué dans tous les médias touchant les enfants, il mourut à une jeune l'insouciance morale.

1.2. 16 décembre 1966, 03h05

Un bouge blindé arrive dans une clinique privée de Los Angeles. Trois personnes se trouvent, transportant ce qui ressemble fort à un immense croissant blanc. Roy O. Disney, le frère de Walt, fait partie de cette expédition. Les deux autres sont deux agents du FBI. Le croissant est caché dans une salle située dans le sous-sol de la clinique, et où l'on trouve une profusion d'équipement hi-tech. Des spécialistes d'une technologie que le monde ne possédait pas encore au sérieux s'y accablèrent - qui a dit « espagnole » ? Tout cela colosse extrêmement cher, bien sûr. Peu importe, car les studios Disney ont de quoi payer cette petite excentricité : après tout, c'est ici qu'on conserve les fondations dans des conditions « d'animation suspendue », en attendant que la technologie permette de le réanimer, de le guérir, et de lui donner un jour le pouvoir de réanimer le monde des vivants.

1.3. 2023

En 2023, ce jour arrive. L'Oncle Walt est devenu végétarien, un sort de sa catastrophe, un peu bouge, il faut dire. Il n'a jamais pu



facile. Fondle Walt et ses employés d'en sans rendre compte en 1941 lorsqu'ils ont tenté de faire grève et qu'il en a subi une dure répression de sa part. À l'époque, on a même parlé de « grand scandale Walt ». Il était dur, indépendant, intempérant. Il n'aimait pas beaucoup l'alcool ni les médias, notamment. Il aimait les enfants. L'air personnel était animé. Pourtant, de mauvaises langues évoquent aussi « l'histoire des levings », qui racontait que lors du tournage d'un documentaire (surintitlé White Wilderness) sur ces petits bébés, l'équipe de Disney aurait eu petit peu tout les bébés à se « suicider ». Mais finalement, qui se souvient de ces vilains petits sacs ? Mickey Mouse, ça s'est du coup, un type sympa, propre... Finalement vous vous dire qu'avec ces gens blancs, et son nom qui signifiait « My Key », il avait même un peu franc-maçon que les autres. L'ancle Walt aimait bien les trucs propres, blancs et sympas, et méprisait les trucs noirs propres. Mais blancs. À commencer par ces salopards de noirs. Le rouge, ça, c'était lui. Les rouges, c'étaient des démons. Aussi, ce brave Walt fut-il l'un des premiers instruments du maccarthysme et de la HMC (House Un-American Activities Committee, qui appliqua de véritables purges au sein de Hollywood, ruinant de nombreuses carrières). Il travailla aussi pour le FBI. Il était naïf, naïve et accessible. Il refusa de produire un cartoon où chiérent et juifs s'attaquent contre le message raciste. Il fut l'inventeur de Mercoledì et participa à des meetings d'associations racistes américaines. Pourquoi je vous raconte tout ça, moi ? Pour vous faire comprendre l'opinion que j'ai de lui : un personnage monstrueux, à la limite du baroque sans jamais en sortir, et que soixante-trois ans après dans un âge n'est pas assez.

En plus, il détestait la Californie, cette étiole qui s'est attachée de hauts draps américains ! Pour Fondle Walt, il n'y a qu'une solution : quitter la Californie de la carte des États-Unis, comme un personnage un dévot déviant, pour essayer la reconquête à son image. Un géographe Disneyland à l'échelle d'un état doit le tenir le maître, et qu'il s'ennuie comme un gros cadavre bariolé et pillé de saigner sa position des États-Unis. Avec des gens blancs. Mais pour continuer, il faut d'abord avoir tout ça. L'ancle Walt a des moyens. De gros moyens. On a péjoré son statut avec mépris, parce qu'on sait qu'il est tellement riche au fait, le bougre.

En les années 2010, on commençait à prévoir le retour de l'Empire du dévot animé. L'opération Epicor commença. En 2017, une grande partie du parc est refaite de fond en comble, et en particulier le Château de la Belle au Bois Dormant, pièce maîtresse de l'ensemble. C'est aussi cette année que commença la construction des décors d'un gigantesque complexe souterrain, de la taille d'une petite ville, avec ses infrastructures, ses habitations, ses commerces. Une structure monstrueuse, dont les caractéristiques s'inscrivent à des dizaines de kilomètres autour de Disneyland, au cœur de ce qu'on appelle le fil des ans. Mais il arrive un moment où il devient très difficile d'opérer au grand jour, devant le grand public, et on planifie mille d'un parc d'attractions.

Un petit groupe de techniciens mené par Albert Gall est encouragé par des agents à la solde de Disney à happen un grand coup en détruisant l'un des symboles les plus importants de l'American Way of Life. Les studios Disney sont amenés à démanteler, démantèlement qui se fait dans le calme et la sérénité, sans que personne n'y fasse à voir : les sites centraux de la part d'un Studio qui pourrait être jugé être même ses droits à coups d'argent et de millions de dollars. Disney est considéré d'abandonner les locaux, purement et simplement. En réalité, Epicor, la ville souterraine, se porte à

merveille, et les dévotions de Disneyland lui servent de couverture bien pratique.

Après le coup d'état de fait, on n'est pas beaucoup d'efforts à faire : l'ensemble du parc se structure de lui-même. À la hauteur existante, on a une frange composée par les militaires et permettant de juguler la menace végétale (qui est régulièrement entretenue par les biologistes et les botanistes de talent qui vivent à Epicor, ce qui explique l'immense biodiversité qui règne dans le parc, ainsi que la formidable concentration de réplicons dangereux qui s'y développent). À l'intérieur de ce premier anneau, on a la berline du parc, attention dévotion à deux complexions hétérotes et infrastructures de soins, accueillant quant à eux des milliers de SDF, nippés et autres. La communauté est auto-entretenue : les groupes s'y font, s'y défont et s'y affirment, mais aucun ne viole le principal tabou de Disneyland : on ne s'entend pas dans la jungle qui occupe le parc (c'est-à-dire la quasi-totalité des anciennes attractions), et surtout, on ne se pas voir le Château, qui est le centre symbolique de toute l'opération. Régulièrement, des patrouilles munies d'armes puissantes et se déplaçant en véhicules spécialisés (des sortes de petits hélicoptères sous-marins, sans moteurs, et incroyablement hi-tech) s'occupent que personne ne pénètre dans la périmètre interdit, et surtout que personne n'en vienne s'en. Tout naturellement est immédiatement paralysé. Ensuite, les bobes de la jungle font leur travail. Quelques bobes ? Oh, des tas ! En fait, on des plus gros bobes qu'on se à faire les habitants d'Epicor a commencé à installer une faune diversifiée dans Disneyland, et à établir un équilibre artificiel entre toutes les espèces. Le plus difficile, ça a été de trouver le moyen d'introduire assez de gibiers pour ravaler les dix milliards d'espèces modifiées qui vivent dans la jungle, et d'empêcher les prédateurs de s'en prendre à la menace de chiés saigner spécialement élevés pour protéger l'induit. Sans la berline existante, une petite vingtaine d'années, parmi lesquels Tim Olowe, s'occupent pour maintenir le rythme d'une présence impénétrable au sein du parc, tout en s'occupant des visiteurs les plus dangereux (notamment : ceux qui ne doivent pas disparaître ». Enfin, on s'arrange pour qu'ils n'aillent pas traîner là où on n'a pas besoin de traîner).

1.A. Les portes du paradis

L'ancle Walt était le meilleur dévot pour son monde patétiq pleur à la Fondation M. pour le Développement, dont le siège se trouve à Los Angeles, et qui give entre autres Mortimer World à LA (voir Amis de LA, page 33). Il a été, on trouve un certain monsieur Oswald Mortimer (Mortimer était le nom que devait porter Mickey, à l'époque), qui ne fut jamais la une des journaux. Monsieur Mortimer s'est avéré les services d'une multitude de choristes de sites qui comptent parmi les plus efficaces et les plus agréables du marché. Si on peut vous en contacter, c'est que : vous (il dépense allégrement 130, vous en vous êtes jamais adressé à la drogue, votre cœur judiciaire est aussi insensé que les gens de la soie, vous êtes totalement hétérosexuel, vous avez peu (voire pas) de famille et d'amis, et vous n'avez jamais adhéré à un parti communiste ni à aucune organisation de gauche. On vous offre donc un petit job bien sympa rapportant entre 700 et 1500 \$ la semaine pour commencer, et dans des conditions de rêve : un appartement de fonction, une mutuelle ultra-complète, et une curieuse forme d'exonération fiscale. Seule obligation : personne ne doit être au courant. Le boulot ? A peu près le même que celui que vous étiez à chercher, en plus (quelqu'un vous avait fait de belles lettres étalées. Simplement, on vous promet de

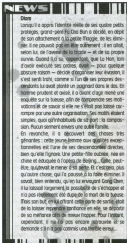


Akxan d'Azkan, désormais considéré comme un ancien dieu (de Velour, de Narman, et de tout ce qu'on veut, finalement...), le royaume de la communauté indo-pakistanaise se reforme. Désormais, les phéniciens sont à ses côtés, et l'ancienne Bekka (Béine) a d'ailleurs été déplacée pour laisser la place à la jeune Kali, sans laquelle tout est bouleversé et n'aurait pas été possible. Ce geste d'abdication a également été facilité par une sorte de miracle : la machine de poids dent est affaiblie (à voir les Affiches p. 78) ; Kali n'est plus véritablement comme un serpent s'est manifestée d'une façon inédite. À sa dernière « mise », la peau de Kali a été une créature sacrée, et il semble que sa peau s'obscurisse encore spécialement, la Bekka ressemble à son homonyme. « Kali la soeur », représentation du courroux de Shiva. La jeune fille a d'ailleurs fait appliquer les rituels d'Azkan avec une fermeté sans égale : tous les connaissances ont été éliminés, et on ne les a pas retrouvés. Et pour cause : ils ont été dévotés par les dieux. L'ancien temple de Bollywood s'est plus le 06 du site des singes : désormais, c'est sa gigantesque mégastore, et aussi l'endroit où il fait disparaître les cadavres de ses adversaires. Désormais, Akxan réside dans le sous-sol du Bazar Mall, d'où il dirige les opérations, et en particulier la reconstruction des « Chantiers » de Bahava. Une partie des phéniciens l'y a rejoint, tandis que les autres demeurent dans le temple. C'est désormais Abu, un ancien esclave de la Bekka, qui dirige le business des Chantiers. Ce pose de quinze ans fait preuve d'une étonnante maturité, et a reconstruit le célèbre Grandaddy, chef de la branche indienne de la mafia indo-pakistanaise, sur lequel il a fait grande impression. Quant à Min, un des anciens lieutenants de Bahava, il a disparu, avec les membres de son gang associés, et il est sur le point de quitter la ville. Si la police le poursuit contre les phéniciens, il pourrait donner un certain nombre de renseignements intéressants, mais il va falloir faire vite : les hommes de Kali sont déjà à ses trousses.

En résumé, les véritables piliers de la communauté sont désormais des gens qui n'ont pas une vingtaine d'années, et que les anciens lieutenants de Bahava tentent d'influencer, sans grand succès du reste. Autant Abu que Kali et Akxan semblent se comporter au plus de soi des singes : faire signer l'acte au sein de la communauté, et ce à n'importe quel prix. Quel qu'il en soit, la situation va se stabiliser au cours des mois à venir, même s'il faut prévoir encore un certain nombre de frictions...

2.3. Et le Bazar Mall, dans tout ça ?

Qu'il faut savoir, c'est que le conseil administratif du Bazar Mall est composé presque exclusivement de différents acteurs de la mafia. On y trouve donc le jeune Min, le célèbre Grandaddy (ou du moins son représentant, car Grandaddy ne se déplace pratiquement jamais), Razi Aman, responsable des stocks des Chantiers et président du Ping-pong-espion dans le Bazar Mall, ainsi que Muzak et son école Akis, vivement punies responsables des opérations extérieures de la mafia des Chantiers. Le Dr Ramakrishna fait également partie du conseil. Des incidents, très récents dans la communauté parce qu'il s'agit d'un des exemples de la guerre indo-pakistanaise, et parce qu'il porte la Bekka, la marque mystérieuse créée contre d'étranges pouvoirs, ne se contentent pas d'aplanir les différends entre connaissances religieuses. C'est aussi un membre des Maki, les Bruchos, l'auto mafia indienne de LA. L'équipe s'est divisée de manière à ce qu'elle soit le site du Bazar Mall est essentiellement composée de connaissances informatiques et de spécialistes en cryptographie, qui restent en place un dispositif



Dites

lorsqu'il a appris l'identité réelle de ses quatre petits protégés, grand-père (ou Dieu) s'est décidé, en dépit de son attachement à la petite Tiggie, de les éliminer. Il ne pouvait plus en être autrement : il en était, selon lui, de l'avenir de la Bekka — et de sa propre survie. D'abord il n'a, cependant, que Le Mot, bien d'avoir entendu ses ordres, était — pour quelques heures au moins — capable d'organiser leur éviction, il n'est resté tranquille, comme si l'un de ses propres descendants lui avait planté un poignard dans le dos. En homme prudent et avisé, il a donc d'abord mené une enquête sur la Bekka, afin de comprendre ses motivations. Et de savoir si elle ne s'était pas laissée corrompre par une autre organisation. Ses motifs étaient simples, quel qu'en soit le résultat : la composition. Aucun comment avec une autre famille.

En revanche, il a découvert des choses très gênantes : cette jeune femme aux qualités exceptionnelles est l'une de ses descendants directs, bien qu'elle figure, une petite fille oubliée, née en Chine et élevée à l'époque de Beijing. Cette, peut-être, guidait le mener d'un côté. Et c'est ainsi, plus qu'une chose, qui l'a poussé à la faire éliminer. Il savait, bien entendu, qu'en la envoyant Corrig Chen, il la laissait largement le possibilité de s'échapper et n'a pas véritablement été surpris de la fuite. Mais son but, en la faisant partir de cette façon, était de la laisser reprendre confiance en elle, se débiter de sa naissance afin de mener l'opération. Pour l'instant, cependant, il ne lui est pas encore parvenu et se demande s'il n'a pas commis une terrible erreur...

de communication, de laïques et d'espionnage exploitant les grands réseaux paraboliques du centre. Dans quelques mois, les membres des Bruchos pourront surveiller les déplacements de la police à LA, et se gliser aux informations données par Chaka, qui est en réalité un agent double à la solde de la mafia. Chaka s'arrange pour donner quelques infos aux COPs, mais il travaille essentiellement pour Ramakrishna.

Dans les caves du Mall, on ne trouve pas que des exemples. Une zone entièrement délimitée est le territoire de soi des singes et des phéniciens qui constituent sa garde rapprochée. Le roi des singes, Akxan, est désormais bien plus proche de l'occident de la communauté hindoue de LA, et son intervention est bien plus directe que celle de son prédécesseur. Il est actif d'ailleurs de plus en plus souvent de se pointer aux réunions du conseil, n'iba de la même note même que l'ancien « soi », et inspirent tout autant de respect et de crainte.

Les nouvelles divisions, les phéniciens aux côtés de Kali, ont été décidées dans la « Demence de Pita Suprême », alias l'ancien Aquaplex. L'immense bassin de ce centre de loisirs a été transformé en étang où s'ébattaient cygnes et canards, et autour duquel on trouve nombre de victorieux vieux jours de la tranquillité sans-travail de ce lieu. Les adorateurs de Kali



accablent volontiers les visiteurs étonnés, et les incitent à méditer devant la beauté de l'univers. Chaque matin, une grande partie de la communauté hindouiste du Bharat Mall vient écouter la Kaparti, poète du matin, devant l'écran gigantesque (vingt mètres sur douze) de l'ancien Aquaplex, qui recrée l'image du lever du soleil capturé par diverses caméras disposées autour de la salle. Les phénomènes d'accroche du bien-être des visiteurs, et rien ne laisserait croire qu'il s'agit en réalité de touristes sans scrupule. Toutes leurs interventions particulières, dont la consommation rituelle du sucre blanc, se déroulent de nuit, quand l'ensemble du Bharat Mall est envahi par les singes. Dès 22 h,

en effet, les « faunes » sont lâchés, et les quartiers d'habitation sont envahis de copys du complexe. La nuit, le Bharat Mall appartient à Kali la Déesse et aux singes.

Les derniers temps, les phénomènes ont rebondi parous les portes de la nichaise. Mais la moitié, avant d'abdiquer, leur a offert que le roi des singes, peu avant sa mort, lui avait indiqué que la plupart nombre d'individus exceptionnels, élus par les dieux. Et que ces individus étaient pour la plupart des copys. En effet, le roi a pu observer le comportement des membres du GDF, et en a déduit qu'ils possédaient, ainsi que pouvoirs paranormaux, au moins des facultés hors du commun (Complex p. 113-114) : ils étaient insensibles à ses pouvoirs de suggestion. Pour lui, les copys étaient donc les représentants d'une transition au sein de l'âge de la ou d'ignorance, appelé Kali Yuga. Cependant, le roi des singes n'a pas indiqué si les copys représentaient un signe positif ou négatif. Le nouveau roi des singes, Akam, pense qu'il est nécessaire de recourir aux les porteurs de la nichaise, et que les représentants de cette « nouvelle race d'humains ». Les phénomènes, avec l'aide des Mouches, ont donc entrepris d'établir une liste exhaustive de toutes les personnes ayant développé des capacités paranormales au ou moins hors du commun. Lors d'une campagne, il est fort possible que certains membres des phénomènes, soit le roi des singes lui-même, d'observerent aux copys et leur fassent part de leurs découvertes, afin de leur faire recevoir leur vraie nature. Que les copys n'y soient qu'une parabole spirituelle où qu'ils composent qu'ils sont des sortes de « marionnettes mécaniques », cela n'a guère d'importance. Pour les phénomènes et près à peu, pour les hindous, les copys vont devenir des individus traités à part, un peu entre les vaches sacrées et les insouchables : des individus avec lesquels on préfère ne rien avoir à faire, pour éviter les ennuis, mais auxquels on essaie également de ne pas faire de mal, de peur de représailles karmiques ou divines.



Los Vegas porono

Épisode 1 : voir les Cops

Lorsqu'on leur offre l'après Mac Remora, les copys sont étonnés que leur préférence sur l'après était le directeur Egoryid de la brigade criminelle, mort en service commandé à Las Vegas. Ses copys n'ont travaillé sur la vie vraie de Mac Remora, celui de deux heures de son millénium. Il enquêtait sur le meurtre d'Andrew Mac Remora, employé de l'industrie, défilé d'un coup de voiture à la page dans une salle de l'industrie. Peu d'indices à la disposition des copys : un hôtel vide et un contrat de

location de voiture pour Mac Remora. Des fonds de 7 millions et une offre de chambre de l'hôtel pour Egoryid.

Épisode 2 : voir les Cops

Nous ne sommes très de passage de Egoryid, il se souvient qu'il a dit que Mac Remora était le garde du corps contre de l'air, que l'air vient d'être détruit de la direction de son hôtel contre, le phénomène apprendra aussi aux copys que la compagnie de location de voiture

« Sefi Shedi », appartient à Michael... qui n'a signifié aucune perte et aucun est.

Le cas Jean Isaac V'Gata

Nonobstant d'une cinquantaine d'années, solidement bâti, le regard dur des yeux incisés de traits et le côté cool... V'Gata s'inspire pas à la gabriele. En même travailleur pour le compte de la DEA dans des opérations « truquées » en Amérique Latine, V'Gata cotte en certaines « activités » particulières « assez proches des véritables et sans son côté, au sein d'une ville remplie par le vice, comme un sacrilège.

Enfinché pour son côté « moment d'homme associatif et plus tranquille » par l'ancien maître, désirant de conserver une police « maudite » et « propre », le Chef V'Gata s'est en fait offert comme un vent de chaos qui se veut capable de stabiliser le service. Il a tenté de effrayer la police, mais celle-ci était trop consciente et trop dévouée pour que les hommes saluent le mouvement. V'Gata a dû laisser les lieux (sa grande enveloppe de la maison et des propriétés des cadres) et aller dans le rang. Tout du moins en apparence. En fait, V'Gata a changé de stratégie : il compte sur les succès de ses amis d'élite (SANT & CO) et sur des liens directs avec les bases associatives policières californiennes (qui valent le blason de la police (le seul indéniablement occupé)... tout en faisant à chaque intervention des COPs sur son territoire, pour faire sentir aux véritables du Nevada qu'il est toujours de leur côté.

Flaherty

Flaherty n'est pas qu'un fonctionnaire de police exceptionnel. C'est aussi un des combattants vedettes de la ligne des gladiateurs. Lorsqu'il combat, sous le doux surnom de « Bourras », il porte toujours une ceinture noire et se bat avec une sorte de style en aide gard de police. Il travaille aussi chez les régulateurs, lors d'opérations coup de poing (changement « culture les mutants ») chez les gangs trop ambitieux dans le fait d'éliminer quelques éléments trop « armés ». Si V'Gata savait ça... même sans se que y pense.

La sécurité à Las Vegas

La vedette de la surveillance, c'est Lucy Saint-Claire, la chef des physiciens qui quadrillent la ville à la recherche des véhicules et réseaux de tout poil : elle peut imposer un joueur professionnel indubitable qui a pourtant changé de côté et d'identité en moins d'une minute, dès qu'on le regarde prendre ses cartes au black-jack. L'autre héros, c'est Martin Ringley, le directeur de la surveillance vidéo : il sait à chaque instant qui fait quoi, qui est où, qui amasse qui à Vegas... et il a ses petits dessous en cas où on lui chercherait des noises ! Il sait tout des activités secrètes de ses parents, Madriam, qu'il sait fidèlement... par contre des opérations. Ringley se charge notamment de la reconnaissance des sites de la Ligue des Nouveaux Gladiateurs, via un réseau satellite privé.

Épisode 3 : Pan de Cava

« Sefi Shedi » ne donne rien pour de sûr. La voiture a dû rendre le jour même du meurtre de Max Samara. On ne trouvera rien à l'intérieur, la signature de Max Samara est floue... mais il fallait s'en douter. C'est Michael qui assure la surveillance vidéo de la société. Une vidéo chère. Ringley parvient de savoir que Sparty est passé mais qu'il n'a rien vu... Enfin, une date de Ringley. La rétrospective des films ne suffit rien. Mais le scénario vide (s'il est interrogé seul) est seul parvenu de savoir que Sparty a identifié un certain « GJ Job » (à la référence », page 211), plus connu sous le nom de Robert Sando, un homme d'origine des Catalanes. Après le début de l'histoire, Ringley a ordonné qu'on enquête là-dessus.

Les régulateurs

Ces régulateurs d'hommes forme la garde rapproché de Felipe Madriam. En duo à côté sont d'anciens criminels ou fils rebelle connus pour leur capacité à « régler » l'activité criminelle de ville. Ils interviennent les criminels importants à l'extérieur, leur faisant dire ou trois phrases dans un bureau inconnu et réajustent les paramètres dans le prochain avion pour aller. Ça, c'est la partie « officielle », celle par tous. La partie officieuse est beaucoup plus vaste et encore moins évidente. Les régulateurs gèrent les petites mafias de la ville, les relations avec les procureurs, les businessmen et les gangs. Ils qui essaient de contrôler ou de leur domaine d'activité fait, les régulateurs viennent leur apprendre la vie à coup d'objets concrets et de projets de différents calibres. Les régulateurs s'occupent aussi de « calmer les mutants » : dès qu'un gang met le bon dans un quartier ou que la population rebelle, les régulateurs y descendent pour faire quelques exemples.

Les régulateurs courent aussi certains « accidents » peuvent donner mauvais presse à Vegas (meurtres de touristes, de VIP, crimes bestiaux, crimes liés à l'activité mafieuse de la ville...). Les maillages « s'entraident » qu'on les connaît) font aussi disparaître les indices, les preuves et publicisent les cadavres. Certains maillages sont aussi des membres de la section criminelle des Washburn (ça facilite le travail), d'autres font partie du CSI. Le chef des régulateurs s'appelle Emie Simp. C'est le boss droit de Madriam... On devrait dire son lieu d'origine. C'est un ancien ami des carrels californiens, chargé de la sécurité intérieure et extérieure du cartel (espionnage, contre-espionnage et intimidation). C'est ce qu'on appelle une puissance !

Les régulateurs s'impersonnent aussi justice. Lorsqu'un crime est commis, ils arrêtent les suspects des enquêteurs puis vont régler le coupable (la peine est en fonction du crime). Pas de jugement, pas de tribunal (je suis toujours des faits utiles pour le contributeur de votre façon). En cas d'erreur judiciaire (ou autre), la victime est indemnisée.

Flaherty

Les régulateurs savent aussi protéger l'activité légale de la Ligue des Nouveaux Gladiateurs. Ce sont eux qui recrutent les gladiateurs parmi les plus criminels qui travaillent à Vegas. Ils s'occupent d'organiser les combats dans la discrétion la plus totale et se débarrassent des gêneurs. Parfois, les gladiateurs sont négociateurs pour des opérations « culture la route » (avec les gangs du SWAT... quelle ironie !). Ils font des sites en bel uniforme anti-bras et ils travaillent tout sur leur passage, jusqu'à ce qu'ils capturent un leader et le tentent à mort... Certains régulateurs sont aussi des gladiateurs d'élite : l'Espionnage, l'Intelligence et l'Info notamment.

Côté cool, côté Jean des mutants

Dernier Madriam se cache un autre personnage, George Boole (à la fois, le chef de la Ligue des Nouveaux Gladiateurs. Autres agents secrets travaillent lui à l'agence d'Intelligence Latine et autres phalanges latines des pays périphériques par une guerre civile et le terrorisme. Chargé de faire dans l'ordre les tentatives de révolutions populaires. Decidé à lui par tous des contacts avec des gens des carrels (comme Emie Simp), des négociations, des agents de la DEA (comme Flaherty). Autre l'usage de la violence pour le bonheur de la CIA : il change d'identité et décide de monter sa petite affaire de sécurité, avec ses anciens partenaires, à Las Vegas. Il se bat avec un contact local lié à la mafia. Prépare justice, mafias de seconde zone, pour s'implanter avec la fabrication des logiciels du jeu (L & L). L'affaire tend à finir : les mafias de Vegas à la tête des casinos cherchent à se dans d'une nouvelle régulation s'efforcent plus les bases osées. L'affaire se déroule bien, mais ça se

coiffé par à l'endroit... Il voit la partie des animations à laquelle se livrent les cadets pour attirer toujours plus de gens, il voit les sermons célébratoires relayés dans les pubs et il se dit : « Je vais être en danger, moi, du spectacle qui va vous amener à craquer de Mal. Et si j'avance la Ligue des Forces Galactiques, plus que et plus lazzari que le jeu du croquet de l'antiquité. Bien évidemment, les médias ont tenté de lui empêcher son nouveau business... Mais vu que leurs canons et leurs biens sont gérés par Wachman Inc, ils ont vite compris qu'ils étaient capés pour à capturer l'ancien barbon. L'ultimatum consistait de quelques semaines, dont une étude dans une autre et rétrospective en direct sur la tête de son sage, à fin de dire le début.

Puis l'ordinateur a montré d'un cran dans l'histoire, en proposant des scénarios publics et des notes de personnalité.

« Ici j'étais, à l'ère media comme que son autre associé, a fait par chaque devant son d'honneur : il s'est barié avec la scène (qui il a relié à « l'église de tous les paradis » qui a débouché la plus belle chapelle de Brian Stone), avant d'être repéré et couronné par Sir Sir George Mason, à la frontière mexicaine. Étrange à savoir le cas de jédois, que l'ordinateur/Matthieu avait aussi temps occasionnel « Judea », dans un local. Celui-ci était aussi l'outil dans le bureau de Matthieu et sert à toutes ses collaborations.

■ **LES VOS VOS VOS VOS VOS** ■ pour toutes les traites ■

CARTE NOUVE

Après deux années de lentes services, la famille peut qui dirigeait le Français vient d'être « renouvelée » par la famille Castiglione. Tous la famille se voit être relié à suivre les codes d'un homme, punché par les Castiglione. Il s'agit de Robert Sand, alias El Bob (le fils d'Alfonso », page 21) avec lui le mariage et avec le « renouveau » des Pelli, avec de voir l'affaire à une deux personnes pour l'incident occasionnel... Mais certains personnes savent déjà qui se cache derrière El Bob.

Étape 4 : Plus en Cas

« Ici se cache dans un monde qui le route de Reno. Il a été montré par les régulateurs de Matthieu et par Castiglione. Il n'est pas : avoir essayé Max Ramirez enquêter, avoir reçu des photos et avoir rencontré l'opérateur. Il espère passer un accord avec Castiglione : son silence contre la création d'un petit centre à Reno.

Si les cops arrivent à lui faire plus pour que ses agissements, il contacte son Bob Ramirez, son ancien garde du corps, avait pris des photos durant Castiglione en cours de parler avec Gordon. Si l'œil porté, il lui fait l'histoire.

L'impact des Wachman

Si, au début de leur collaboration, le Syndicat a pu facilement passer certains Wachman, l'affaire de la Ligue des Forces Galactiques a bien fait dire cette union illégitime. Mais Matthieu a si facilement fait passer le message (quelques cadets éliminés et des membres des familles « accidentés » par ses gottles) que plus rien à Vegas ne pouvait se passer sans lui. Le syndicat a fait cette manœuvre lorsque son cas : Matthieu l'ordinateur garde l'ancien conseil de la Ligue, mais assure le Syndicat de jeu de son entière collaboration. De fait, Matthieu a débouché un siège les des décisions du Syndicat et une opinion compte comme une voix. Matthieu est très proche de l'ancien président du Syndicat, Antonio Aguilera. Et il voit d'un œil mauvais est le début de Pelli et le amour de Castiglione (qui Castiglione lui a avéré que s'est Castiglione qui se cache derrière El Bob.)

Toujours est-il que Wachman assure la sécurité des casinos, des employés... et des activités internes du Syndicat. Du coup, les joueurs ont

NEWS

DELL

Il existe à Palm Springs une clinique spécialisée dans le soin des affections mentales graves — psychoses, autisme, etc. On y trouve également les thérapeutes et certains thérapeutes graves. Un directeur de l'Hôpitalement, Todd Hall, est un psychologue, diplômé de l'université de Berkeley, titulaire d'un doctorat en psychiatrie, il a écrit plusieurs ouvrages qui ont connu un immense succès — auprès des chercheurs comme du public — et a donné des conférences dans le monde entier, avant de monter son propre établissement, en Californie. Étrangement il a pour particularité de recevoir aussi bien des patients ordinaires que de faire du bénévolat... Ce qui lui a valu, d'ailleurs, l'an dernier, de se voir proposer comme candidat au présidant de la Pali.

Mais tous des autres superbes et généreux se cache cependant un individu d'une tout autre trempe. Hall travaille en réalité pour l'OCI et distribue dans les sous-sols de son établissement un sérotonine qu'il — digne des maisons d'asilets du 19^{ème} siècle — où sont emprisonnés les individus n'ayant pu supporter les expéditions que les chercheurs du laboratoire de Charaplo bloqués ont effectués sur eux... ainsi que ceux qui en savent trop et pourraient parler. Ces derniers, plutôt de drogues, ne sont qu'éliminés que des légumes, qui servent de cobayes aux expériences du génieur américain.



LES DOSSIERS
DU DJ SAD

réduit le nombre de jeux liés à leur service. Néanmoins, chaque joueur de Vegas ne compte en moyenne qu'une vingtaine de casinos sous ses ordres, qui servent tous à la protection personnelle et rapproché des familles mafieuses. Le qui peut passer avec danger en cas de nouveaux conflits avec Wachman.

L'OCI est en !

Comment se déroule une opération de l'ennemi corollaire ? Le Syndicat de jeu indique à Wachman que vous allez venir (je qui être de se faire séduire à l'extérieur ou à l'intérieur de la ville). Puis on vous indique l'habitatement où vous pouvez être avec business (bien évidemment, le Syndicat vous offre les plans et la liste pendant votre séjour), et vous repartez, une fois l'affaire faite, avec encore de Wachman. Le Syndicat de jeu évite juste 1% du deal effectif. Si vous n'acceptez pas les règles, vos vies exposés à l'annulation temporaire de Wachman dans vos affaires. Bien évidemment, Wachman vous protège (vous surveille ?) durant toute l'opération.

La base des Nations Galactiques

et The He

La Ligue ne dispose pas à proprement parler d'aires pour « spectacles ». Ce serait bien trop facile à localiser et à surveiller. On dispose en moins de deux les cops, voir l'armée américaine. Ici, l'air est un antécédent sérieux de premières phases antérieures. On se voit les lieux en voir des débris par une autre manière. Des premières repères sur le lac Nevada, canalisés en transport.



belles qu'ordinaire. Les animations vont: blâmer à l'instinct de ses péchés et essayer à un certain instant (vous encade) à la scène à des fois ! H). Enfin, pour certains situations, en embarque des spectacles (qui paient une livraison) en leur donner rendre-vous dans le direct, en les change, on les transporte dans des casinos jusqu'à un embarcadere d'après. Ils sont ensuite embarqués dans une salle de spectacle, jusqu'à la fin de l'animation. On les dirige et on les abandonne au point de départ dans le direct... Tous l'ont, comme s'ils étaient en scène, dans les fois qui a tenté de se faire passer pour un spectacle s'ils avaient eu. Mais ! ce sont les mots de S&W qui se chargent de manager et ils restent l'histoire de tous les direct jusqu'à leur départ. En cas de suspicion d'infraction... C'est !

■ Les gladiateurs

On distingue deux types de gladiateurs : les stars et les challengers. Les stars, un nombre de ring, sont des employés de Wachman (ou des membres de S&W), qui se produisent avec des costumes ou des masques personnalisés leur avantage. Chaque gladiateur a son costume, son arme et sa spécialité propre. Véritables héros-obs, ils se perdent jamais leur combat contre leurs challengers. Les challengers sont recrutés en dehors de Wachman : ex-escorte, mannequins, gars... Si vous êtes violent et fâché comme tel par la police, vous pouvez être contacté par facilité pour faire un combat à mort contre un star. Si vous gagnez, vous espérez un million de dollars et vous pouvez gagner un statut de star... 50% du temps, les challengers perdent. Mais ceux qui perdent, comme les, font de belles carrières.

■ Les « scènes spéciales »

Il arrive que la ligne organise des « scènes spéciales », le temps de recruter de nouveaux membres suite à une légitimation. Ces scènes proposent des scénarios en direct de personnalité de star-bis indépendants par l'occasion. Il y a aussi le « Live Revolver », où une équipe de hommes fait une descente dans un lieu choisi par le public (qui vote par téléphone). Celui qui a joué sur l'ordinateur de la descente peut gagner un million. Vous pouvez aussi assister à « vengeance », où un appel est pris au hasard et on réalise le combat de moment d'un spectacle... Soit une scène plus d'autres concepts sympas dans ces scènes.

■ www.marc.com pour la ligne des événements Gladiateurs ■

■ Cas 5 : Pour les Cas

Quand les cops arrivent à l'Indevco, une fête aura lieu. C'est Mediamail, le nouveau propriétaire, qui fixe le début des travaux de rénovation. Il accueillera lui-même les cops. L'ivois souhaitent rencontrer Ramon Strages, il les accompagne dans son bureau... Pour découvrir le cadavre du prisonnier. Suivent aux médicaments. Une lettre où il s'accuse du meurtre de Sgorodky. On de l'affaire ? Si les cops interrogent le personnel de l'Indevco, ils apprendront que Sgorodky était suivi par un homme, débarqué en hélicoptère peu de temps après. le plan de l'hôtel l'Indevco : il s'agissait d'Émile Sings.

■ Avec Mac Ramon, les scènes et l'avis

Mac Ramon n'a vraiment pas eu de bol. Changé par force de directeur général Mediamail l'a éprouvé de son hôtel casino, avec la légitimation de Mediamail qui lui offre des coupes, Mac Ramon voit dans Castiglione. Il découvre alors que sa dernière entrevue des relations tendues avec Gordinio. Il prend même des photos, les envoie à l'ivois et à Mediamail. Mais il se fait voler par G. Bob, fidèle soldat de



■ Lili la vérité

Le meurtre de la fille n'a aucun rapport avec ceux de Florent et de Cindy. L'analyse du sperme retrouvée sur Lili journal d'histoire Ruppert Bloisney, un médecin spécialisé vient de sortir d'un hôpital psychiatrique après cinq ans de traitement. Il est supposé habiter la WICH de Street Hope, à New Downtown, mais il a bien évidemment rencontré le surintendant de ce quartier. Cependant, en interrogeant les voisins d'ailleurs vogue, les cops devraient apprendre que Bloisney flirte avec une femme du quartier. Il devrait être assez facile à retrouver et il ne cherchera pas à s'enfuir. Lors de l'interrogatoire, il admettra jouer du chat et à la course avant d'avoir tout ce que les cops voudront entendre, notamment les détails de Florent et Cindy.

Castiglione, qui l'histoire et ramène la voiture à Vega pour boucler les pièces. Mediamail, il qui appartient la voiture et qui a vu les photos, contacte Castiglione. Le dernier se dit qu'il est temps de passer des comptes : Mediamail ne se mêle pas des affaires des casinos, et se contrefait, Castiglione s'engage à aider Mediamail à cacher l'Indevco. En effet, l'accusé qui était jusqu'alors de vendre l'Indevco n'était autre que Castiglione. L'accusé s'est rendu immédiatement, car le dossier de Mac Ramon, passé en pertes et profits. Mais Sgorodky a démenti la nouvelle, et c'est en interrogeant le plan de l'Indevco qu'il a compris le lien entre Castiglione et Mediamail... Malheureusement, Émile Sings a déjoué Sgorodky, dérobé les photos et balancé son copain dans le lac, avant qu'il puisse avoir un supérieur. Et c'est là que les cops apprennent l'affaire.

Pour prouver la culpabilité de Sings dans le meurtre de Sgorodky, il faudra récupérer son Ringo (dans son coffre dans les bureaux de Wachman). C'est avant Émile Sings qui a failli Strages à faire une fausse déclaration, avant de le suicider (je ne suis sûr à prouver). Mais Sings perdrait tout en tant que de balancer son patron. Vous pouvez la culpabilité de G. Bob dans le meurtre de Mac Ramon, il faudra le témoignage de scénarios de surveillance (non censuré) et en retrouver l'âme du crime, le poignard de G. Bob (qui est dans un coffre de son bureau à LA, avec le singe manquant de Mac Ramon). Rejoignez-les il que le grand gagnant de l'affaire, c'est Gordinio, avec tout ce joli monde qui l'aide à faire son trou à Vega. Mais il faudra encore quelques mois pour qu'il soit publiquement identifié par son directeur.



- Chérie, ça te dirait de partir en vacances ?
- Où ça ?
- On pourrait aller à Orange County.
- Non c'est plein de fachos.
- à Disneyland.
- Pour s'y faire bouffer par des monstres, merci bien.
- Dans la Vallée de la Mort ou à Napa.
- Trop de moutons mutants ou de truands.
- Dans ce cas, on pourrait aller à Las Vegas.
- La ville du vice et du crime ! Non mais ça va pas.
- J'ai comme l'impression qu'on va encore passer les vacances devant la télé... »



Bienvenue au trous du soleil



La Californie... vous n'en reviendrez pas

California Dreamin' La toute jeune République de Californie est un assemblage pour le moins hétéroclite de citoyens d'origines ethniques, sociales et culturelles des plus variées. Venez goûter à cet étrange mélange.

Ce deuxième supplément pour la saison 3 de **GPS** vous propose de quitter quelques temps les rues de Los Angeles pour partir à la visite des hauts lieux touristiques et criminels de la Californie de 2032. Entre communautés isolationnistes, mégapoles, sectes et animaux mutants, vous pourrez apprécier tous les mystères que la Californie a à offrir.

California Dreamin' est le douzième supplément pour **GPS**, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un policier d'élite à Los Angeles, en 2032.



Rédigé par **Alexis Hébert** (2013/2014)
 P.O. Box 246000 - SF 94124 - 75024, 94C - France
 Téléphone : 01-41-39-30-30
 Email : contact@l3d.com
 Référence : GPS12

www.l3d.com

California Dreamin'
 est une extension
 pour le jeu **GPS**
 écrit par le **SIRE Dream Team**
 couverture : Alexis Hébert



6 782914 849302

SIRE