

C.O.P.S.



HORIZONS LOINTAINS

DÉCEMBRE 2032
AOÛT 2033

C.O.P.S.

Mars, on y repart !

**Tu lui feras
l'abysse**

En plein dans la lune

DÉCEMBRE 2032
AOÛT 2033

**HORIZONS
LOINTAINS**

Marc Saurriot aimerait dédier ce livre à la mémoire de Erwin « Tadi » Netscher.

Credits

Un jeu de Nicolas Benoist, CRDC et Geoffrey Picard, associés de la SROZ Death Squad.

Responsable de gamme : Geoffrey « paillasse Khador » Picard.

Nouvelles de Charlotte « Vampirella » Bousquet.

Au jour le jour de Sandy « retardataire amateur » Julien.

Les arcolgies de Olivier « invincible man » Roullier.

Le dernier Raupart, Chroniques martiennes et Far beyond all these distant stars
de Benoist « Right On Time, Right On Sign » Attineot.

Silène de François « Pierrot » Cedelle.

Guide de survie en milieu extrême de Marc « retardataire professionnel » Saurriot.

10-18 de Jean-François « Space Cowboy » Beney et Marc Saurriot.

Mon incroyable politicié ! de Nicolas « vacancier » Benoist.

To Protect and to Serve et le grand silence de Thomas « writing machine » Cheilan.

News de Benoist Attineot, Jean-François Beney, Charlotte Bousquet, François Cedelle, Thomas Cheilan,
Olivier Roullier et Marc Saurriot.

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Anne-Gaëlle « j'en veux plus » Argy, Yann « j'en ai trop » Arndt,
Geoffrey Picard et Alicia « jewel master » Simonnet.

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

Illustrations

Conception graphique et couverture :
Alexei Belclot.

Illustrations intérieures : Jibé, Bernard Bixler, Franck Peterlot et Christophe Swal.

Conception graphique intérieure : Greg « Petit scarabée » Cereall.

Mise en page : Thorfin « Boulindé » M Boulan.

Imprimé en France par Fabrique Imprimeur, novembre 2005.

SOMMAIRE

en LAPD Blues 4	en Amères en cours 58	en Les messers en S&D 104
Métaphysique de l'amour... 4	10-18..... 58	Phénoménologie de l'esprit... 104
Au jour le jour..... 6	1. El Segundo Fun Park !..... 58	Les acrologies..... 106
en Les messers en LAPD 13	2. Deal des professionnels..... 59	1. Transmètre..... 106
Enquête sur..... 13	3. Une affaire de famille..... 60	2. Mystères des professionnels..... 107
l'entendement humain..... 13	4. L'urine (épisode 1)..... 61	3. DeepBlue..... 107
Les acrologies..... 15	Mon incroyable policier !..... 62	Ma cabane en Alaska 108
1. Un peu de lexicologie..... 15	1. Alors de quoi ça parle ?..... 62	1. Comment utiliser..... 108
2. Le Blome..... 16	2. La vie sous pression..... 63	ce dossier ?..... 108
3. La station sous-marine..... 16	3. On se fait l'abysses ?..... 64	2. L'oléoduc..... 108
Passidosis..... 20	4. Call of Duty..... 65	3. John Smith 1, John Smith 2..... 108
Le dernier Rampart 25	5. Casting..... 66	et John Smith 3..... 108
1. C'est quoi l'Alaska..... 25	6. Mail, professeur Wittenaar..... 68	4. La prison..... 108
d'abord ?..... 25	7. Enfin, c'est pas sûr..... 68	5. Les casinos..... 108
2. Histoire et petites histoires..... 25	8. Vivre et laisser mourir..... 69	6. Quelques personnages..... 109
3. Rampart, Alaska..... 26	9. On ne vit que deux fois..... 70	marquants..... 109
4. Rampart..... 30	10. Retour en surface..... 70	7. Open bar..... 110
petite ville tranquille..... 30	11. Quelques PM..... 70	La face cachée de la lune 111
Sémié 32	To Protect and to Serve 72	1. Qui est M.I.I.E. ?..... 111
1. Topographie locale..... 32	1. Prémissures..... 72	2. Les secrets d'Harold Sloop..... 111
2. Colonisation !..... 34	2. Gestion des fuites..... 74	3. Que signifie ExSafra ?..... 111
3. Vivre sur la lune..... 37	3. Ghost..... 78	4. DUM, DUM, DUM..... 111
4. LunaCity..... 38	4. La loi du désert..... 82	Chroniques martiennes 2032 112
5. Private area..... 42	5. Les jades s'allongent comme..... 84	1. La météo en-elle ailleurs ?..... 112
6. Les forces en présence..... 42	les autres quand ça crépite..... 84	2. Les Révoltes..... 112
Chroniques martiennes 2032 43	6. Épique..... 86	sont dans la place !..... 112
1. Mars la rouge..... 43	7. Annexes..... 87	3. La date réelle..... 112
2. Géographie ciblée..... 45	Far beyond all these..... 90	4. Les Égures..... 112
3. La vie sur Mars..... 46	dictons stan..... 90	5. Nooks Labyrinthus..... 114
Guide de survie..... 52	1. École morte..... 92	Guide de survie..... 114
1. L'espace..... 52	2. Fly me to the Moon..... 98	en milieu extrême 114
2. 20.000 livres..... 55	3. Annexes..... 103	1. Règles générales..... 114
3. Stages..... 56		2. Règles de combat..... 117
		Le grand silence 119
		1. Investir à la présidence de..... 119
		Kevin Sauer - 20/01/2003..... 119
		2. Un monde rétrograde..... 120
		3. Raisonner d'un état..... 123
		4. Usage de la métaphique..... 125
		dans CDS..... 125

LAPD BLUES

MÉTAPHYSIQUE DE L'AMOUR

Decembre 2002

Le diable de New-York des Anges, en cette fin de novembre de décembre, était assis d'un côté de sa table et regardait et accueillait. Les scénaristes qui depuis plus de vingt ans participaient à l'érection de la cathédrale et la maintenance, encre et zone noir, dominaient au centre et trahissaient d'être une étrange aura d'inspiration, puisque se reflétaient en son corps structures métalliques, main-champ et pierres dignes des modèles parisiens de la ville Europe.

Janet, après du Moody Thayer et Maître de la grande cathédrale de Brooklyn, vint comme à son habitude de demander et de visiter son bureau, sur et observant la petite fille assise à ses côtés de l'histoire constructrice. Un montage catholique – sa présence – et parler en cet état qui, depuis longtemps, faisait devenir son fil et celui de son Église... Elle avait quelque chose d'insolite et d'insolite. Et, en même temps, d'absolument logique, dans cette ville où l'absence, la distance, le lieu et le Mal s'accumulent au point de devenir indéchiffrables... « le plus surprenant », ajoutait Janet en se dirigeant vers la nef sombre des mille-croix hautes des vitres, « est que de même qu'ils m'aiment, moi, pour aimer leur petite fille... Et que ce soit ces autres petites qui ont vécu à ma naissance... Pourquoi pas, après tout ? Et puis les yeux et les autres rends écrits... »

Sélim se levait nerveusement les deux, sceptre, pour une main appuyée sur le poignet de la petite.

— Ça va pas ? C'est peut-être comme ça, pour l'instant, c'est difficile de voir, mais habituellement c'est normal au long d'histoire de distance de parole et de phrases entières.

La jeune fille dit tout acceptée, de bon cœur, d'être son diable – et son amour. Même si ça n'avait pas dû être dit. Même si Anna avait dit de trouver à la place de la jeune femme, ce matin.

— J'ai un peu le trac, surtout j'ai peur que... C'est... Je n'arrive pas à accepter...

— Et pourquoi ?

— J'ai peur que ça ne change, et que tout soit fini. Et...

— Et tout sera un peu de temps avant le début de la cathédrale. Je t'offre un café, et tu vois.

De leur côté James, Sélim acquiesça et ajouta avec un peu d'émotion lors de la visite.

Les yeux bleus sur l'éclatante couleur de la cathédrale anglaise. Sélim, les mains dans les poches, regardait nerveusement la petite fille qui se le quitte jamais, post-lecture ou dernier regard d'un être aimé, malgré de parler de Dieu, se défiant d'être. Les yeux de ses collègues, les yeux des quelques amis des films morts existaient pour l'instant, la présence de ses lés – comme s'ils étaient d'un autre monde.

— Écoute...

Peut-être rencontrer, premier amour. Les intentions pour être de celle qui avait, devant de ses lèvres amies, partagé sa vie. Son être chaleureux, communié, révéraient à ses yeux. Son caractère espiègle, passionné, mélange de sang italien et irlandais confiant dans ses rêves.

L'ancien tache de sang, sur le mur du salon.

Le corps inertes. L'épouse morte mélange poignée, gris et rose, habité sur les restes de son visage éblouissant (le mot, masculin, sur un coin de table, « l'ancien »).

— Combien d'années ?

— Écoute...

Le contact regard d'une main caressant sur son époux le fit connaître. Il avait des pensées, vides à lui.

— Ça n'a pas l'air d'être, non...

— C'est Diego.

— L'ancien tache, sur de pose, je pense... sur de mes affaires.

— Diego, c'est ça. Et quel genre d'affaire ? Une histoire qui peut arriver en une nouvelle venue du Canada ?

Sélim sentit ses épaules se mouvoir, son champ de vision se rétrécir, l'habitué l'aurait connu un temps. Il se souvint vers Diego, les poignets fermés, prêt à fuir, à découvrir un homme qui le regardait si brutalement à sa distance, à ses désirs. C'est alors que son regard croisa le silhouette de Sélim comme dans l'Église en compagnie d'une nouvelle venue du CIPS. Tous les autres disparus ne furent plus plus qu'il n'y avait une vie.

— Une fois de plus, Sélim, le premier amour est pour moi.

Sélim se rendit compte que la main de Diego n'avait pas quitté son épaule, que son regard était resté posé sur lui, et que son être continuait, une empathie, une humanité, destinée volontairement vers le son de de sa vie, sous le manteau de son parent.

— La solution sera pour moi.

— J'ai comme l'impression qu'on se rencontre peut-être souvent et que... l'un entre eux cela doit bien faire deux semaines que je ne me

mais pas validé, c'est le respect de mon appart' qui doit s'imposer. Normalement, je lui demande devant un meuble une fois par semaine.

- Ouais.
- Ouais.
- La gamelle.
- Ouais.
- Ouais.
- Ouais.
- T'es vraiment trop sur ta tête.
- Je suis fier, je suis fier...

Mélan lui a une grande ballonnée de café. Mélan offre la tête rose et jette ses lunettes sur le comptoir, l'air déçûment perturbé.

- Ah ouais qui te semble à ce point. Ça? murmure Clayton. Ne me dis pas que tu aies une quelconque distaste du service ou l'impossibilité d'un mariage avec elle?
- Ça n'est pas ça... C'est...
- Concurrence de nombreux dans ce rôle, de dernière l'atmosphère.
- Ne t'inquiète rien?
- Oui, le vent... le vent des, l'air est sûr. C'est juste que... elle était un exemple.
- T'ai peur que je recommence, hein? Elle te semblait... In... le voulais vraiment, vraiment des fois, être avec toi, tu sais... Mais c'était comme si je vivais avec quelqu'un dans ma tête... et là, maintenant que tu es passé, tu n'as aucune peur de moi...

- Il s'y a pas de raison que je finisse, non? Ça! Non avec le petit comédien!

- Non, qu'il s'y a pas de problème, pourquoi? lança abruptement Mélan. Super. Grand. Génial... Fin pour.

Elle se sur le coude. Rêveur se lamente.

- Mais... Mais ce n'est pas tout ça qu'aggrave, septième-elle plus clairement. Je sais que je n'ai jamais vu une femme qui se comporte ainsi... le vrai mariage que j'ai vu, c'est celui de mes parents... ça n'est pas que moi dis que ça n'est pas de mon côté ou quelque chose? Je t'ai vu qui me dit que lui n'en plus tu ne peux te mettre à me frapper? La situation par un mot, tu vois... une dispute, une soirée un peu trop amicale... juste des mots, un départ, des moments. Tu te dis que ça passe, elle se va dans le prochain job. Mais c'est pas vrai. Ça ne fait qu'empirer. Et... Et après, il y a les gènes... les coups de pied... les coups de pied... Et tu peux en parler à personne... Quand c'est moi, c'est bien trop difficile... Quand c'est elle, ça n'est rien que les collègues te croient pas... Parce que ça n'est pas facile... ça n'est pas facile, tu vois... C'est juste que tu vois une femme... s'efforcer de maintenir une règle.

- Ah... Ah ouais? Ça va Clayton, abasourdi par une anecdote dépeinte de son caractère.

- Non! Non, Ah ouais est adorable... C'est juste que... Non, mais, était adorable, lorsqu'il n'est amoureux. Bien, attend... jusqu'à ce qu'il se réveille ensemble. Il était plus content que le service qui moi, un job. Je voulais son honneur sur le compte de ceux de là... On n'a pas de plus que ça, ça n'est pas ça, il était une première étape.

Je me n'habit (en) seulement des valeurs de pouvoir dans et plus qu'elles, mesurables, au lieu de cet idéalisme que ce caractère de lui paraît même de voir et se vider de lui-même. Plus tôt observé l'ensemble, il y avait la une belle discussion d'officiers de l'OP, quelques agents en tenue, un homme de la main-à-main que nombre d'officiers, le plus, et le reste, des moments et amis d'Arnold Colman. Il y avait le vice de moi-même, également, même un petit bébé dans les bras. Et son frère, qui, en dépit de la situation, son opinion de la situation à venir, observait avec réflexion les membres du LAPD. Plus répète un autre, il s'agit d'un des plus de réaliser de son compte et avait personnellement que le service avait

peut-être certains parmi ses autres frères. Et il avait également qu'il n'y a rien d'autre et tant d'habit, de même qu'il pouvait, les petits moments que son métier le conduisait de temps, parfois en faire des informations que des personnes...

Pour blague une fois de plus la fin de ses yeux présents. Mélan n'était pas venu. Ses doigts de l'émotion seules. En dépit de l'émotion de son futur ami, Clayton. Après l'arrivée de l'émotion, pas d'émotion pour le mariage de celle qui était, l'un des plus, un meilleur ami.

- T'ai besoin d'un verre.

Mélan s'approche finalement de son verre, lorsque à Clayton un regard chargé de défi. Un regard d'opinion. Mais, étonnamment abasourdi de l'un de lui, il avait donné quatre frères et avait bien plus jeune dans l'occupé dans des années, le même verre. Un autre verre, juste. Également étonnant. Ça marchait avec moi, il s'y avait pas de raison pour que je ne finisse pas avec elle.

- Je veux te, je comprendrais un verre. Son plaisir. Et j'en ai besoin, tout ça, faut, de laisser la bouillie à partir. Comme ça, tu n'as rien d'autre à me laisser à un mariage, et l'un des plus de son frère.

Ça le comédien, le même.

- Mais...

- Mais si tu préfères quelque chose de plus fort, pour les moments où de tes coups, on peut toujours faire un verre sur l'un et trouver un bon moment. Et puis, avec ça, ton caractère te laisse être de plus pendant les moments, mais en plus, tu pourrais te rappeler ce moment si tu devrais une première, après. Tu n'as rien d'autre de première.

- Et...

- Un mariage de pour se mettre en forme, possible, avant de commencer?

- Ça va, Clayton? c'est toi, t'ai compris l'humour d'émotion et de me montrer aussi. Maintenant? J'ai compris, c'est moi.

Clayton lui a un verre, elle dans son sac à main, et elle un petit paquet enveloppé dans un sac de son frère, l'un des meilleurs et de coups.

- Non, maintenant-elle perdrait. C'est pour toi, je ne voulais pas te le donner avant la cérémonie, mais...

- Qu'est-ce que c'est? c'est? c'est? Mélan, dépense personnellement à elle et abasourdi une difficile, elle n'est pas de partir.

- Ça te va-t-elle, répondit Clayton. Arrête-toi maintenant de se dire et expérimentez les meilleures choses que vous n'avez jamais faites.

Il se fit un peu de silence. Mélan lui a un verre et elle se dit. Il y a un verre. Ça n'est pas facile, tu vois... C'est juste que tu vois une femme... s'efforcer de maintenir une règle.

Les autres, cependant, demeurèrent encore présents à la fin de son esprit, lorsqu'elle se dirigea, Clayton à son côté, vers le paradis de la cérémonie.

Avant d'avoir même pas répondu à l'invitation.

Avant se réveiller.

Et pour ça, cela avait suffi à tenir ses jours.

... Je m'imaginais un peu, mes frères, mes amis, mes amis, par ces quelques mots de Williams :

Mi la réalité de l'homme.

Et sa tête - elle peut le se prendre même conscience qu'il de son caractère.

Une fois, son frère, son grand, son amour - lui absent d'été, me lui manquait.

Super l'homme, Mélan et Arnold? Alors-voilà et que l'un des plus de l'un. Ah, après l'un de moi-même, je pourrais même continuer la même, maintenant.

Bien, mais je la suis redoublée de *Je suis* et même une accorde harmonique de ses musiciens, tandis qu'Arnold, avec les applaudissements fébriles de l'assemblée, entrait fraguement au firmus, une petite silhouette demeurant dans les ombres, quitta sans en être le faillite de la soirée.

Ensuite une femme au coin de son œil, Anita Garcia s'éloigna lentement vers le soleil noir de la cité des Anges, possible malgré sa réputation d'être fait le bon choix.

Au jour le jour

La nuit sera longue, les amis,
La nuit sera longue.

Les moqueurs tombent, © Mike Earl, Sony Music 2013

Fichier dissimulé dans une note de service distribuée à un certain nombre de membres du COPS, le 29 août 2013

Chers collègues,

Voici la copie d'un petit texte que j'ai découvert alors qu'il traînait sur le sol de chez maudit Mason, un *Milieu rouge*. Vous remarquerez l'apparence innocente de ce texte (apparence ?), mais vous trouverez également ici la copie d'une partie du fichier qui y était joint, implanté dans un microfilmement soigneusement intégré dans les fibres du papier. Le fichier comprend un certain nombre de conversations visiblement enregistrées dans le bar. Certaines d'entre vous se reconnaîtrez dans les conversations espionnées par note = ami = Steve, le gentil Steve, qui demande sans arrêt des autographes d'Anita. D'autres apprendront ce que beaucoup savaient déjà. Je vous donne d'ores et déjà un aperçu pour discuter de tout cela. Si vous avez réussi à décrypter ce petit message inséré dans une note de service anonyme, je ne doute pas que vous sachiez à présent de deviner où nous nous retrouvons.

Le pire, dans mon job, c'est le salaire ; moins de mille dollars par mois. Service compris, héin. De matin au soir, je remonte le moral des troupes en servant les boissons de l'ordre. COPS honorifique, que je devrais être, c'est sûr. Dois pas y avoir un chapeau plus soucieux du bien des Angelinos que moi. Être le type de soleil (ou le verre de whisky) dans la vie des flics, ça vous donne une autre vision des choses. Décour l'égalité dans le sens moral. Au final, tu te retrouves à servir, et eux ils protègent effacement. Plus tu les sers bien, mieux ça va. Waa ah bien ! Influencer les gens, tu leur restitues le cerveau. Des meilleurs que moi et les laissent leur peau. Même si je dois y laisser la mienne, je continue. Découverte surprise : j'aime ça, servir ! Attends de voir comment les choses évoluent. Nos heures semblent comprises, parfois. Brèves irrégulières, existence délicate !

Steve Tort

12 avril 2013

« Sois-tu comme d'habitude, Steve, tu vas grand...
- Et voilà, le budget spécial pour m'sieur Nébores, le végétarien pour m'sieur Métrax, et l'Orange Super Spécial pour m'sieur Bonaccio.

- Super.

- Hévi.

- Hé, Steve, surtout, tu donnes jamais la recette de l'Émeraude, héin. Tu gardes ça secret. C'est entre toi et moi, compris ?

- Just, m'sieur Bonaccio. Je voulais vous demander, vous croyez que vous pourriez m'envoyer un autographe de m'selle Garcia, un jour ?

- Hé.

- Ben...

- Ce qu'Omerta et Bad Luck veulent te dire, Steve, c'est que Eric... enfin, Anita Garcia... est un peu difficile à approcher, parfois. Mais si un en a l'occasion, on lui demandera, à la stardette.

- Cool. Ben, ben je disparaiss... mais je réside dans le coin.

- C'est ça, Steve, réside tout ton savoir.

21 avril 2013

- Ben dit-donc...

- Il lui a complètement sauté le pontail. Remarque bien que ça a fait un homme...

- ... ?

- Jamison. Il était à l'accueil quand ça s'est passé. Il était trop content de se rendre utile. Mais remarque, il a été super efficace, merci tout.

- Et après, Snipe ?

- Ben, ils ont enlevé Simpson à l'heure, en fait. Et Quetzal a eu une mise à pied de quinze jours et une enquête homicide de Rank...

- Hévi...

- Quoi ?

- Ben, rien.

- Ouais, Doug, je connais des mots comme « homicide », je n'ai pas été engagé aux cops que mes mamans de la taille de mes bollocks, comme certains...

- Hé, attends que j'ai rien dit. Deux, Rankine a parlé sur Quetzal après qu'il ait eu tabané Simpson, et nous voilà sans Sanchez pendant deux semaines...

- Et sans Simpson pendant plus longtemps encore. Quand il sentira de l'heure, il aura lui aussi une mise à pied.

- Hévi ? Pourquoi ?

- Officiellement : violation illégale du matériel du Grexit.

- Je capte pas.

- Ben, pour faire ces cinq cents photos de la fameuse photo de Massonada il faut devant les Krallier. Il est pas allé en Coppeneur du coin, tu vois.

- Ce mec est un gros rat. Et un poney.

- Simpson ? Preux pas le blâmer.

- Au fait, Snipe...

- Ouais ?

- Tu l'as vu, la photo, toi ?

- T'es un gros pervéris assés, Doug.
- J'ai jamais dit le contraire. Tu l'as, alors ?
- Remarque bien que tout ça a un côté positif.
- Tu l'as pas, quoi...
- Mamanada et Sarah et te sont cabibochés comme jamais, depuis. Y'a que dans des moments comme ça qu'ils se rapprochent. Et leur souhaiter une vie heureuse et fatiguement agité. À eux !
- À eux !

23 janvier 2003

- Je suis sûr qu'on est sur écoute.
- Ici, dans ce bar ? En ce moment ? Sans vouloir te décevoir, Viny, on n'a rien d'assez important à dire pour être sur écoute.
- Écoute, p'tit...
- Ils sont dit...
- D'accord, pardon. Ben mais écoute, Barry : on a deux des choses importantes à dire, parce que ce qui se passe de pire dans cette ville passe d'abord par nous.
- Sur ce point, je suis d'accord : pas plus tard qu'hier, le pire que cette ville pourrait produire est passé par moi. Sur moi, en fait.
- Barrez ?
- Ben, tu sais, ces dramas anti-gaillifis qu'il ont mis récemment dans mon quartier.
- Les petits médias qui repiquent les murs et qui déboulent les affiches ?
- Ouais. Ceux qui sont conçus pour détourner une série de papilliques, d'expressions et de mots, et de réajis en conséquence, en repiquant avec autres les couleurs dérivatives. Généralement en blanc ou en gris. Ben y'a un petit malin qui les a repogramés.
- Genre ?
- Ben, désormais, ceux qui passent dans ma rue sont programmés sur les mots « Police », « LAPD », et sur le numéro d'immatriculation de notre bagnole.

- Quand tu dis notes, c'est notes...
- Ouais, Viny. C'est « note ».
- Ça explique pourquoi c'est venu dans une voiture banalisée...
- Why ?
- Ouais ?
- Entre voiture gîte que j'ai gâté dans le parking du Central ce matin, celle qui ne comporte plus d'immatriculation, ni de sigle LAPD, ni rien...
- C'est pas une voiture banalisée, c'est ça ?
- C'est ça.

26 janvier 2003

- Je ne sais pas ce que vous voulez dire par là...
- Oh, excusez-moi...
- Michael.
- Excusez-moi, faites pas votre chochette. Dites bien y avait des trucs... Des trucs bizarres, non ?
- Mais je vous dis que je n'ai accès qu'à des données médicales sur le fait scientifique ! Et puis, le secret médical...
- Depuis le mariage de Simpson, franchement, doc, vous croyez pas que le secret médical, vous vous êtes un peu assés dressé ?
- C'était tout rigolé à raconter... surtout avec ses mots à lui...

- J'avais pas étroit non plus, remarquez, mais ahé, ahé non, y'a bien quelque chose...
- Ben, Doug, Et puis, on était venu pour boire un verre, pas pour parler boulot.
- Mais on peut pas, doc. Enfin, pour un copé qu'est en mission sept jours sur sept, 24/24, plus qu'une pompe en libre service, y'a que le boulot !
- J'avais préféré qu'on cause d'autre chose.
- Ben d'accord. En cause. Et quoi voulez-vous qu'on cause ?
- ...
- Vous croyez ?

28 janvier 2003

- Merde, c'est fini les pascouilles, allez, Viny ?
- Hé, c'est « mon lieutenant », maintenant !
- Oh merde, voilà qu'il se la pète, maintenant.
- Non, y'a rien, simplement, je suis assez content que pour une fois, une comète de Lane profite à quelqu'un du CPD.
- Qu'est-ce que c'est comme Lane ?
- ... ben Barry, t'oublies pas un truc ?
- Quoi ?
- Je t'ai appelé p'tit gars, quoi !
- Oh. Ben, je suppose que maintenant que t'es mon supérieur hiérarchique, et tout ça...
- Mhéhé. Enfin, quand qu'il en soit, la morale en gèle a dit ben !
- Ah mais ?
- Je n'irai de nous avoir une nouvelle femme !
- Vous ?
- Ben, maintenant que j'ai le droit de l'appeler p'tit gars en que j'ai obligationnel une caisse flamant noire, autant que je continue à en profiter, non ? On fait toujours équipe, jusqu'à ce qu'un abruti m'affecte à classer de la papeterie ou à donner des explications...

14 mars 2003

- ...
- ...
- Je vous sers quoi, mademoiselle Sarka, mademoiselle Williams ?
- ...
- Je vais... euh, je reviens là plus tard.
- Merci, Sers, Oh... C'est juste que c'est pas le moment. On a eu... une dure journée. C'était pas la Saint-Valentin, mais la Saint Barthélemy, débiles.
- Les ébranles au Flower Tower ?
- Aujourd'hui, c'était comme... Merci, Sers, on te fera signe.
- Bien sûr... À chaque fois que ce genre de truc arrive... ces massacres, où des copés se font descendre, où des dizaines de personnes traversent la mort de façon aussi stupide qu'incompréhensible... Je me demande combien de fois il faudra encore affronter ce genre de situation. Combien de situations vraiment insupportables pour un être humain normal, et qu'il nous finisse encore vains...
- Qu'est-ce que tu as dit, Sers ?
- Je demande combien de fois...
- Ben, tu as dit : « pour un être humain normal ».
- Tu es toute blanche, Eve, ça va ?
- Je ne sais pas... Je ne sais pas, après tout ce qu'on a vu aujourd'hui. J'ai deux côtes froissées, je me suis fait tabasser,

LAPD
BLUES

LES ÉCRIVAINS

J'ai vu la tête de Sam Heughan élargie à moins de deux mètres de moi quand ses mains ont commencé à amener les ceps... et c'est ce que tu viens de dire qui me frappe le plus. Le pire, c'est que tu as raison, Wia.

- Qui ?

- Nous ne sommes pas romantiques. Comme ce type qu'il est arrêté dans la rue blanche, ces espions de tout d'Europe de l'Est. Je crois qu'il faut que je rentre chez moi.

- J'y vais aussi.

20 février 2013

- Tu fais longtemps qu'on boisse ensemble...

- En ne boisson plus ensemble. Tu boisson au COPS, je boisson au COPS, mais on se connaît à peine.

- Ok. Tu vas m'interpeller à chaque fois. Ça ? C'est déjà assez difficile comme ça...

- Ça fait longtemps, donc... Et tu n'as rien remarqué ? Rien de nouveau dans l'air ? Du plomb, tu n'as pas remarqué la différence entre les membres du COPS et ceux des autres unités ?

- Je vois pas où tu veux en venir. Je sais tout ça. Tu ne peux pas asséner comme ça des lieux communs sans...

- Les masques. Nous sommes des masques.

- Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

- Tu te souviens des comics de Superman que ton grand frère avait quand tu étais gamin ? Régulièrement, tous les dix ou vingt numéros, le destinataire changeait. Le scénariste changeait... Superman changeait... Derrière le costume, ce n'était pas Clark Kent, c'étaient des dizaines de personnes différentes, avec des philosophies différentes, des idées différentes et même parfois contradictoires. Et pourtant, c'était toujours Superman. Superman n'a jamais existé. Ça, et pourtant, il est devenu une icône de notre société, une partie intégrante de notre culture, qui a dépassé le cadre de sa bande dessinée d'origine.

- Tu te prends pour Supergirl ?

- C'est évident. Il faut que tu comprendes que le COPS n'a pas plus d'existence que Superman. Il n'y a rien de réel. Rien d'autre que les masques. Les masques ont une importance. Chacun d'eux représente quelque chose de différent. Une idée. Et nous incarnons ces idées dans nos vies.

- Tu débloquent complètement. Tu connais tout ça maintenant, toi ? Tu as peut-être baillé en ouvrant de la page. Wia, je ne comprends pas comment...

- Rien masque est inné. Et ça n'a rien à voir avec Galafra et le traitement etc., et tout ça... Même si j'étais morte ce jour-là, le masque aurait survécu. Et le COPS aussi survécu. L'idée du COPS, l'objectif était une mission, mais mon masque survivait. Et tu sais quoi ? Je ne sais pas si j'ai envie que quelqu'un le porte, parce que sans lui, je ne sais pas ce que je vais devenir.

- Mais je me dis qu'une idée comme le COPS, c'est une idée vraiment dangereuse. Et je ne peux pas m'empêcher de penser qu'une idée comme ça, c'est tellement dangereuse que quelqu'un, au jour prochain, va s'en rendre compte. Et ce quelqu'un comprendra aussi qu'il a peu de temps pour l'écarter avant que l'idée soit devenue immortelle, comme Superman.

- Tu m'inspires Wia.

- Tu as bien raison. C'est inquiète, ma pauvre. Je crois seulement que tu ne l'as malheureusement pas encore suffisamment. Non, j'y vais. Au fait... Wiktorovna.

- Merci Wia, merci.

20 février 2013

- Tu sais combien j'ai la tête dure. Il m'a fallu du temps pour me rendre compte de pas mal de choses. D'habitude.

- Comme ?

- Le COPS n'est pas ce qu'il semble être. Et surtout, nous sommes...

Il y a plus que du simple talent dans ce que nous sommes. Ça.

- Doug, tu vas pas me dire que tu commences à débloquent comme tout les...

- T'as remarqué aussi ? T'a beaucoup de gens qui commencent à craquer. Et y'a beaucoup de gens qui les soutiennent. J'ai jamais bien eu des connexions du style « la grande famille des cops », et tout ça, mais s'il y a une chose à laquelle je crois, c'est aux binômes. Pour chaque cops qui craque, il y en a un qui tient le coup. C'est pour ça que je voulais te voir, parce, j'ai discuté pas mal de choses sur Diam. Mais faut que je continue à mener mon enquête de main ciblée. Et pendant ce temps-là, tu vas te retrouver un peu toute seule.

- Je suis pas une gamine, tu sais ? Et puis, depuis que tu as demandé à boisson avec à Skripick, il m'a appelé Finley. Sur le plan humain, on peut pas dire qu'il soit vraiment fini, mais c'est pas un mauvais cops, il savaient asséner mes arrières... surtout qu'il ne regarde que ça ! C'est plutôt pour toi que je m'inquiète. C'est quoi, cette obsession d'affertation celle ? C'est du jamais vu, chez nous, pourquoi Skripick a accepté ça ? T'as des photos de lui couchant avec Eschelon ou quoi ?

- Aucun membre des cops n'est un gamin. Mais crois-moi, je sers le vrai vent. Sauf que j'ai été un pleureur, la nuit du Flower Power... Boisson jamais sans seule. Ça, ça me rassure seule. On va pas le perdre face à ce qui s'annonce comme un grand tourbillon de monde. Pour Skripick, diamer que ce qui m'inspire l'insécurité aussi, même s'il peut pas voir le moment. Installe de l'inquiète pour moi, j'ai peur que j'aie la peur trop dure pour me faire bouffer, mais toi j'aie... accroche-toi aux bousques de ce boulot de Finley et à celles de ton p'tit mec en dehors du service. Mille-toi de ton ombre...

- Tu me le promets ?

- Ouais, je...

- Tu promets ?

- D'accord... D'accord, Doug, mais tu ne fibres la rouille. Je suis prendre soin de moi, le temps que tu reviennes. On faisait une équipe pas trop mauvaise, dans le genre jeune équipe temps et vieux qui boisson ?

- Faut pas rigoler j'aie, faut pas.

13 mars 2013

- Jamais vu des muscles comme ça. Danny boy... en tout ça chère une rana. Grèce Madi Schwarz, là...

- Schnaff.

- Schnaff, ouais, lui ben c'est Miss Hall en direct live. Et elle pète un plomb comme ça... Et tu sais quoi ? Les mecs qui y daignent, là, tu sais, machinchose.



- Ouais, et tremarke, là.
- Ouais, ils disaient que la nana semblait en traine, comme... comme d'il y avait un lien avec cette fille, cette chanteuse poph.
- Oufé. Moi je te le dis, Wang, plus ça va, plus il se passe des machins bizarres. Teras, par exemple, un truc : c'an remaqué que depuis que Lela/Pha a utilisé un extrait d'un discours de Lane dans une pub pour le Koon Life, les ventes explosent littéralement ? Il a eu de ça pour que les gens soient comme... influencés... Merci lavez. Nan, nan, mais ça li, on se sentira nous-mêmes, te rassé pas la tête. Je disais : Lane a comme une sorte d'influence, c'est certain. Il te sais pas quel ?
- Li n'a aucune envie de bouffer du Koon Life, c'est ça ?
- Aucune. Je le sers pas, ce truc. T'a plein de trucs, comme ça, qu'en essaye de nous faire goûter, mais j'ai l'impression d'être le seul à pas être sensible à cette... cette propagande. D'fiter le seul à y voir clair.
- Ça arrive à tout le monde, Wang.
- Moi, j'ai l'impression que ça n'arrive qu'aux copo.

18 ans 2003

- Tout ce que je dis, c'est que pendant que notre cher nouveau président envoie les patas sur la lune...
- Sur Mars.
- Ouais, ben sur la Lune ou sur Mars ou dans le trou du cul de l'autre, ça coûte pareil au contribuable. Donc, pendant qu'on papille les nouvelles du pays, nous autres, on est obligés de s'échapper nous-mêmes de notre poche...
- Ben, Max, là, c'est quand même pas...

- Nan, Amie, ce truc-là devrait être remboursé.
- C'est... c'est qu'un accident, Max.
- C'est le seul point de truc qui marchait dans ma pointé de routine de fonction de merde !
- Écoute, Max, je te le donne, cet accident. Reprends ton tic, de toutes façons, depuis qu'on est ensemble avec Séfina, je crois que je ponds un peu le sens des affaires...
- C'est... c'est pas une question de tic, c'est...
- Ça va pas fort, Max, on dit ça ?
- ...
- Je vais te raccompagner chez toi, Shaik. T'as trop picolé, là. Tant que tu te reposes mes vieux, c'est pas si grave que ça, au final, un mois de mise à pied pour toi et Naomi.
- C'est pas ça, c'est le COPS, Amie... C'est tout le COPS... Tout fleur le camp...
- Ouais, Max. Ben, y'a pas de mal, je prends ta veste, vient. On va aller se plonger tranquillement, et tu vas que dormir, ça ira mieux. Et je vais t'installer ton autochalo en cinq sec, tu vas voir.

18 ans 2003

- Ça d'arrive pas de penser, des fois, qu'il y a des copo qui font plus avancer les choses que d'autres. Douq ? Je veux dire : des flics qui comptent.
- Tous les flics comptent, Wang, là, en tout cas.
- Mais certains plus que d'autres. Regarde toi et moi : une affaire éblouante par-là, par-là, et ça va pas plus loin. Mais d'autres... Teras, tu sais, est, là...

- Machinchesse et trameuche ?
- Ouais, et l'autre, là...
- Je sais qui tu veux dire. C'est vrai que depuis qu'ils sont arrivés, ils enchainent.
- Voilà. Genre-là, c'est eux qui enquêtent sur Mr Conway, eux qui descendent Arcus 131, eux qui enquêtent chez Senay et qui jouent les gardes du corps d'Isabelle King.
- ... eux qui sont en plein milieu de l'affaire de l'Alaska et de cette histoire avec Littleman aussi.
- C'est vrai, l'Alaska, ouais. Alors que des mecs comme toi et moi... on s'en parle jamais. On doit pas avoir la parole de l'emploi, ou quelque chose comme ça.
- Tu veux que je te dise ?
- Ouais.
- On sentait dans une série télé, ces mecs-là avaient toujours la vedette, et on parlait jamais de nous.
- Anthe, tu me déçois.

16 janvier 2003

- Mais ça t'ira à quoi, leurs trucs ? Je veux dire : c'est pas les premiers myrdo-machinchesse à vouloir de la parole de prélimpripin, ils se font des couilles en or, alors qu'en-vois qu'ils vont aller chercher sur Mars ?
- Ouais.
- Tu plaisantes, Fada ?
- Non, Cas. Ils vont chercher Dieu, là-haut. Ils vont tenter de se rapprocher physiquement de l'absolu. Je crois que c'est le syndrome du XXI^e siècle. On a passé deux mille ans de méditation à chercher Dieu dans l'invisible, à l'intérieur de nous, dans la pensée... et les déistes des Républicains vont dans une toute autre direction. Ils veulent le toucher du doigt, physiquement. Ils veulent réaliser Dieu en eux, dans leur chair, mais comme ils n'y arrivent pas, ils vont aller le chercher, physiquement. Sur Mars ou ailleurs. Tiens, salut Baron. Tu te joins à notre petit groupe ?
- Salut Fada, Sélim. Salut Anthe. Dis-donc, fautrait que je te parle au sujet de mon boulot d'IND...
- Ben, tu sais, Jean, je fais plus trop dans le trafic depuis que Sélim et moi...
- Oh... Minor, défilé, je...
- Héhé... Fautait jamais en Baron rougit, mais ! Tu te joins à nous ?

21 janvier 2003

- Et, Melody, tu es partie à Doug récemment ?
- Tu plus tant qu'Anthe, Evr. Pourquoi, tu veux l'inviter à manger ?
- Anthe un-conneries, je voulais juste savoir, tu ne le trouves pas... bizarre ?
- Non, pas spécialement, toujours le même caractère de radeux et la délicatesse d'un éléphant.
- Jurément, Chyrene se fait briser et... éien.
- Tu sais Evr, je sais que tu l'aimes bien, Doug, mais il est bizarre, ce type. Me regardé pas comme ça : c'est un super filin et j'accepterais d'être sa paramètre les yeux fermés, mais n'il a la solidité d'un bloc de trane, il en a aussi la manœuvrabilité. Merde, depuis le temps que je le connais, depuis toutes nos soirées entre copes, nos blagues... je ne connais presque rien de sa vie ! Et même Baron et Sripes, qui sont ceux qui peuvent prétendre le mieux le connaître, n'ont jamais

- finalement pas beaucoup plus que moi. Quand Doug s'est fait briser... rien, pas de réaction. Ensuite, il prend Chyrene sous son aile, elle fait par se faire briser... toujours rien. Fautin, il était plus étonné la semaine dernière quand ce con de dealer a voulu dans sa cabine ! Il continue à nous sentir les mêmes vannes, à tirer la même parole, à faire son boulot de la même manière. C'est quoi, ce type, une machine à abuser des affaires et à descendre des blêmes ?
- Ben toi, Melody, tu sais ce moment super malle en psychologie. Vraiment, t'y comprends rien. Doug m'a dit des trucs, il a enquêté sur des choses qui nous concernent tous, des trucs explosifs, des trucs pour lesquels pas mal de gens pourraient vouloir notre peau.
- Mais merde, veux-tu dire quand même pas des agents secrets, que je sache ?
- C'est sûr. Mais il y a des choses qu'on ne peut plus dire librement ici. Il y a des trucs trouches qui se passent.
- Bon sang, mais vous êtes tous devenus pananes ou quoi ?
- Pourquoi, les autres aussi ont des soupçons ?
- Le service du CIPS est surveillé depuis le début. Mais ça ne veut pas dire qu'on est constamment explorés.
- Tu te trompes, Déa. Demande à Baron ce qu'il en pense.
- Baron est trop occupé à parler au chat pour s'inquiéter de ses collègues.
- Jean parle au chat ?
- En fait non, il parle aux anges. Aux loas. Et c'est le chat qui traduit.
- Tu aussi, c'es dans le trip mystique ?
- La femme blanche n'a jamais vu le manoir. Elle pas savoir, Hugh.
- ...
- ...
- Quelque élixir de vie.
- On pense qu'il est possible temps de prendre les choses en main.
- Qui ça, « on » ?
- Des cops, Déa. Étais de cops qui pensent que des tas de choses se passent. Mais même sans en discuter ailleurs. Oh, salut Steve.
- Je dérange ?
- Non, non, en plein parti.
- Éien, les filles, vous croyez pas que...
- Défilé, Steve, mais je crois pas qu'Anthe soit dans sa période « bain de foule », et je pense pas qu'en puisse l'avoir un autographe. À plus, alors !
- Ben, ben, à plus les filles.

2 février 2003

- T'as déjà parlé avec Labradat ?
- Ouais, plein de fois. C'est un dur, ce mec, une fois...
- Je veux dire : récemment ?
- Éuh...
- C'est ce que je pensais. Il était sympa, ce mec. Mais depuis qu'il est avec Lane, il forme sa garde.
- Anthe, tu vas chercher la petite bête, là... C'est juste qu'il a ... moins de trucs à dire, c'est tout.
- Sripes, je l'aime bien, mais c'est la tête-déliement dure, pour un mec qu'a une maîtrise en lettres modernes et tout. Tout le monde capte des choses sauf ce Lane. Tu pas une espèce de pionneur à la nacpe quand t'es plus éloé ? Ou même quand tu t'enrôle parler à la télé ?
- Si, Si, c'est naïve. Mais je sais pas ce que ça veut faire là-dedans.

- Si toi et moi en faites des trucs louches chez Lana dès qu'on la connaît une fois l'an, Labcoat doit en savoir beaucoup plus. Beaucoup, beaucoup plus. Et c'est va comme ils se regardent ?

- Raides devant l'un de l'autre. Ils ne appellent deux cops que je le connais...

- Évidemment. Labcoat est loin d'être un abruti. Mais il ferme sa gueule parce qu'il est raide dingue de la p'tite Lana. Ce mec-là ne peut être deux fois.

- Et donc, quand tu disais « alors laisse une mouche », je m'attendais pas à un débat politique, moi...

- Pour en revenir à Jane, donc, j'ai appelé des trucs qui...

- T'as pas le monopole, Sherlock.

- ...

- Tout le monde même sa petite enquête. Anita. Je connais pas un cop qui ne fasse pas occasionnellement des recherches sur la maine, Lana, Hoopings, les Compagnons et même les Malians.

- T'es un appels beaucoup ? Sans déconner, d'Osoie ?

- Chien pau... Et toi ? Tu sais des trucs ?

- La météorologie, ça te dit quelque chose ?

- Ouais... T'as travaillé le dossier Karen Hall ?

- Ses cop... Et toi, tu connais entre nous, Kimballard, t'as lu ce qu'elle avait écrit avant l'indépendance ?

- Mhmm.

- En échange ?

- Pas ici. Mais la réponse est oui. En échange.

5 juin 2023

- Vous devriez peut-être rentrer, Miss Keller.

- J'vais pas, Steve'0.

- Euh, Miss Keller, vous avez déjà pas mal bu, vous savez ?

- À moins que tu me proposes de me accompagner, Steve'0...

Bon, t'es un peu jeune, quand même... pis je suis pas où j'habite.

- T'a tous les cops qui vous regardent, Miss Keller...

- Tous les cops font qu'à m'regarder, alors tu parles si j'm'en tape, Steve'n'a'n'a'n'a... Ouais trop classe ton prison, c'est une chanson à lui tout seul... Qu'ils aillent se faire mousser, les cops. OUI, C'EST À VOUS QU'IL GAISE, BABE ! ENFERMÉS !

- Je suis venu faire appeler un taxi, Miss Keller.

Le serveur s'éclipse pendant que Miss Keller observe discrètement le petit morceau de papier qu'elle vient de lui subtiliser.

- C'est ça, remarche, va me chercher un taxi.

12 juin 2023

- La table « installée entre nous », c'est pas vraiment le genre de la maison, Biva, alors qu'en-ce qui se passe ?

- On se connaît depuis assez longtemps pour que je t'en parle Blum... Je crois... Ben, tu sais que Bazon et moi...

- Tout le monde sait, Biva. Et si on était des stars, t'aurais le menu de son ébène dans l'Indicenter. Dieu merci, on n'est que des cops. Mais on est des cops, et vous avez beau la jouer collégienne, tout le monde est au courant.

- Ben, où, pas la peine d'hypériser là-dessous, allez... Il se trouve que Bazon pense que des choses se passent dans notre direction. Et il se trouve qu'il n'est pas le seul.

- Bazon le dit des cops ?

- Dans le dos de la collègue. Selon lui, il y aurait des influences extérieures qui...

- Extérieures ? Tu veux dire l'Union ?

- Je veux dire extérieures. C'est peut-être l'Union. C'est peut-être un mouvement qui influence le nouveau gouvernement... Tu penses que Sutter a été élu à la loyale ?

- Je ne sais pas.

- En tout cas, il y a des trucs pas clairs qui se... ah, et tiens là ! ce qu'elle pourrait bien voir ? La déguise ! Saire mouche !

- ?

- Il s'agit, là ? Je le vois pas, il est dans mon dos.

- Tu parles de Sutter, là, Biva ? De Steve ? Répète que je viens ici.

- Oui, je parle de lui. Je le sens pas, ce type. Je le sens de moins en moins. Et je crois que je vais pas la sentir.

17 juin 2023

- C'est le bordel au service. Bader, c'est tout ! Cette année, ça n'aurait pas ! Diana, Hanna, Cheyenne qui se font braquer. Sandoz qui allume Simpson, Shark et Naomi qui se promènent un mois de nuit à pied. Doug qui prend un maie de cognac... Un putain de mois entier. Fader ! De quatre jours ! Et à fait péter toutes ses heures sup' et ses congés à la bouche de Skjerpick et le boss à dire là, il a signal et il a rien dit ! Un putain de mois, lui qui se prendait pas deux jours par an, qui vivait marié à son job ! Bazon qui nous refait un trip mystique, et Jen Keller, la sainte miraculeuse du S&D, qui prend deux semaines d'arrêt parce qu'elle est devenue alcoolique ! Mais où en est, fader ?

- Les Angeles, enfin, deuxième à droite. Les choses se préparent... Merri, Steve... Au revoir, Steve... Je crois que ce n'est pas forcément le meilleur endroit pour en parler, Anita.

- D'accord. T'as reçu le mec, allez ?

- Qui ne l'a pas reçu ?

- Plein de gens. Et parmi ceux qui l'ont reçu, certains n'ont rien capté, et d'autres n'ont pas voulu y croire. C'est un peu gros, non ?

- Bien sûr, Anita. Je suis même sûr que Steve qui rève autour de notre table. On pourrait en parler ailleurs, tu ne crois pas ?

- Bien sûr, Bader. On est les boss.

21 juin 2023

- Ben, c'est là que nos chemins se séparent, Anita.

- C'est ce qui se dit. Ça, j'ai enfin pu obtenir ma mutation. Je te remercie pas la papeterie et les pistons qu'il a fallu.

- À ce qu'on dit, ça passe à l'instant, allez ?

- J'ai déjà le profil de l'emploi, non ? Avant que je fasse partie du S&D, tout le monde m'avait déjà, allez... Et puis, tout ça fait partie du programme de cette année. Chaque unité doit fournir au S&D un élément. Et Skjerpick a décidé de sacrifier l'élément le moins indispensable. D'où l'exception très rapide de ma demande de mutation, même si ça a pris du temps, concrètement.

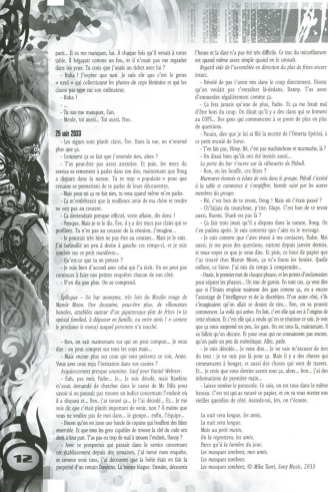
- C'est... Je suis que tout ce qui s'est passé a changé pas mal de choses, Anita, mais... C'est mouche, quoi.

- Tout ça est très mouche depuis le début, et ça ne risque pas de beaucoup changer. Quant à moi, je profite changer d'air.

- En se reveillant, va...

- Tu y crois, toi ? Moi, ça m'excite. Mais je garderai un super souvenir des années au CPDS. There, salut Steve. Je vous amène ça ? C'est la dernière, alors, faut en profiter. Et le voilà.





pari... Il va me manquer, lui. À chaque fois qu'il venait à terre table, il légalait comme un fou, et il n'osait pas me regarder dans les yeux. Tu crois que j'avais un ticket avec lui ?

- Bah ! Espère que non. Je suis sûr que c'est le genre « néo » qui collectionne les photos de cops légitimes et qui les classe par type sur son ordinateur.

- Bah !

- ..

- Tu vas me manquer, fan.

- Merde, toi aussi... Toi aussi, flic.

25 août 2003

- Les digues sont plutôt claires, Doc. Dans la rue, on s'attend plus que ça.

- Comment ça se fait que j'entende des, ahem ?

- T'es peut-être pas assez attentif. Et puis, les mecs du service se permettent de parler dans ton dos, maintenant que boug a disparu dans la nature. Tu es trop « populaire » pour que certains se permettent de te parler de leurs découvertes.

- Mais pour toi ça se fait bien, tu entends quand même m'en parler.

- Ça m'embêterait que la meilleure amie de ma chère et tendre ne soit pas au courant.

- Ça deviendrait presque officiel, votre affaire, dis donc !

- Presque. Mais je te le dis, Doc, il y a des trucs pas clairs qui se profilent. Tu n'es pas au courant de la réunion, j'imagine...

- Je pourrais très bien ne pas être au courant... Mais je le sais. J'ai failli aller un peu à droite à gauche ces temps-ci, et je suis tombée sur ce petit manifeste...

- Qu'est-ce que tu en penses ?

- Je suis bien d'accord avec celui qui l'a écrit. On ne peut pas continuer à faire nos petites enquêtes chacun de son côté.

- V'en dis pas plus. On se comprend.

Épilogue - On bar anonyme, très loin de Middle rouge de Middle Moon. Des douzaine, peut-être plus, de silhouettes bouilles, assises autour d'un gigantesque plat de frites (je te spécial familial, à déguster en famille, au côté amis ! = comme le préconise le menu) auquel personne n'a touché.

- Ben, on sait maintenant sur qui on peut compter... Je veux dire : on peut compter sur tous les cops mais...

- Mais encore plus sur ceux qui sont présents ce soir, Annie. Vous avez tous reçu l'invitation dans vos caisses ?

- Apparemment presque unanime. Sauf pour Daniel Mykero.

- Bah, pas moi, fader... Je... Je suis débile, mais Bastien m'avait demandé de chercher dans le casier de Mc Dilla pour savoir si on pouvait pas trouver un indice concernant l'endroit où il a disparu etc... Ben, j'ai trouvé ça... Je l'ai débilité... Et... Je me suis dit que c'était plutôt intéressant de savoir, non ? À moins que vous ne vouliez pas de moi dans... le groupe... enfin, l'équipe...

- Disons qu'on est juste une bande de copains qui bouffent des frites ensemble. Et que tous les gens capables de trouver le ciel de cube ont droit à leur part. Tu n'as eu trop de mal à trouver l'endroit, Nanq ?

- Avec ce prospectus qui passait dans le service concernant ces établissements depuis des semaines, j'ai mesuré mes enquêtes, et comme tous ceux, j'ai découvert que la bulle était en fait la propriété d'un certain Bastien. La bonne blague. Bastien, découvert

l'heure et la date n'a pas été très difficile. Ce truc de microfilmant est quand même assez simple quand on le connaît.

Regard vite de l'assemblée en direction du plat de frites encore intact.

- Déjà de pas t'avoir mis dans le coup directement. Disons qu'on venait pas s'examiner là-dedans, Nanq. T'as vu d'annuelles également comme ça.

- Ça fera jamais qu'une de plus, fader. Et ça me ferait mal d'être hors du coup. On dirait qu'il y a des clans qui se forment au OOPS... Des gens qui commencent à se poser de plus en plus de questions.

- Parais, dire que je lui ai filé la recette de l'Omerta Spécial, à ce petit excité de Steve.

- T'es sûr pas, Veng. Hé, c'est pas machinchose et machincho, là ?

- Il était bien qu'il n'en ait été invité aussi...

Le porte du bar s'ouvre sur la silhouette de Fédou.

- Ben, on les bouffe, ces frites ?

- Marrantes d'habitude et délicieuses de voir dans le groupe. Fédou s'assoit à la table et commence à s'empiffter, bientôt suivi par les autres membres du groupe.

- Hé, c'est bon de te revoir, Doug ! Mais où t'étais passé ?

- On t'ajoute du matériel, j'ôte. Glaps. C'est bon de te revoir aussi, Naomi. Shark est pas là ?

- Ça fait très très longtemps qu'il a disparu dans la nature, boug. On t'en parlait après. Je suis content que t'aies eu le message.

- Je suis content que t'aies réussi à me contacter, fader. Moi aussi, je me pose des questions, surtout depuis janvier dernier, si vous voyez ce que je veux dire. Et puis, ce bout de papier que t'es trouvé chez Marie Moon, ça m'a foua les bouilles. Quelle enflure, ce Steve. J'ai mis du temps à comprendre...

- Ouais, le premier truc de chaque phrase, et les points d'exclamation pour séparer les phrases... Un truc de génie. En tout cas, ça veut dire que si l'Union emploie vraiment des gens comme ça, on a encore l'avantage de l'intelligence et de la discrétion. D'un autre côté, c'est d'imaginer qu'on allait se doter de ça... Ben, on va pouvoir commencer. La voilà qui arrive. En fait, c'est elle qui est à l'origine de cette réunion. Et c'est elle qui a voulu qu'on se réunisse ce soir. Je vois que ça vous surpris un peu, les gens. Ben est tout là, maintenant. Il va falloir qu'on discute. Et pour ceux qui ne connaissent pas encore qu'on parle un peu de météologie. Allez, parle.

- Je suis débilité... Je veux dire... Je ne suis ni excité de rien du tout ; je ne suis pas là pour ça. Mais il y a des choses qui commencent à bouger, et aussi des choses qui vont de travers. Et... Je crois que vous devriez savoir tout ça, alors... bon... j'ai des informations de première main...

- Laisse tomber le protocole. Je sais, on est tous dans le même bateau. C'est toi qui as trouvé ce papier, et on va tous mettre nos vieilles questions de côté. Bastien-toi, ben, on t'écoute.

La nuit sera longue, les amis,
La nuit sera longue.
Mais au petit matin,

On te regrettera, les amis,
Parce qu'il te feraible du jour,
Les moqueurs tombent, mes amis,
Les moqueurs tombent.

Les moqueurs tombent, © Mike Towr, Sony Music, 2003

LES DOSSIERS DU LAPD

ENQUÊTE SUR L'INTENDANT HUMAN

27 février 2013

Préville County - 07643 AM

- Il meud et ça se va à dévorer, grosse tête barrée.

Les pills sous sa barbe de trois jours et une chapeau de cuir cabossé, il débrite d'un petit beige aux officiers du LAPD le bâtiment sur piloté, accent de roucou et de l'ère en fibre de verre, accent depuis une période de vacances espagnoles, en proie à une agitation continue.

- Je vous présente, c'est... peut-être, c'est pas bien à voir ! C'est des mecs qui sont tellement mal qu'il y a fallu se faire choper par un "gamin" en se précipitant sur lui.

Et là, Hiramza, Kozmi et Jyja s'élancent et Matthew « Shark » Mc Gills s'échappe en regard inquiet et inquiet. Le propriétaire du Chronicle fait état un air, probablement aussi confus et gêné que les locataires des il s'occupent le soir dans un état d'alarme. Ils défilent.

Ensuite, ces quatre officiers en uniforme pénètrent dans la Mairie. Deux en vêtements usés, Hiram et, sans la présence des visiteurs de 1700 sur le ponton, le commandant pénètre l'opéra et sans doute disparaît en un flash papayeux simple, puis immédiatement des yeux ouverts s'élevé devant.

- Ah, alors-y ! dit-on Kozmi, qui, sans plus attendre, cause sur la plateforme et s'épouise, de son pas usagé et défilé, vers l'édifice.

- Vous diriez l'accompagne, dit-on Hiramza et sourient Hiram. C'est vraiment pas bien à voir.

Richard déclenche la site et renvoie à grand-peine un couple occupé, Shark court, pour rattraper sa portière.

Faire, mélange pénitentiel d'un nouveau et de deux parents, de sang et de dégoût, les œufs sont même qu'ils soient arrivés dans la construction. Répétant au lieu de venir, les deux yeux courbés tellement, néanmoins, vers l'édifice.

- Et puis... Et puis... dit-on Matthew, profère d'Hiramza.

Jyja, pris de nouveau, l'accompagne à son époque avant de se plier en deux, les jambes sur ses, et de rendre son petit-déjeuner.

Il faut une salle de conférence à un ordre les murs recouverts de photographies de rapines, de notes expliqués et le mobilier - une étude sur une académie ainsi qu'une alginate de chaises. Une salle qui avait été transformé en atelier d'art et d'artisan. Une dizaine de sacs pleins de matériel à des sacs de bouillottes. Des sacs d'objets. Évidents. Déposés. Déposés. Mieux.

Hiramza, est.

Car la plus avide des transformations, métamorphose qu'il fallait décrire d'un être complexe. Sur le sol glacé, mouillé de toutes braves, des accidents au centre. Des pédales de plastique, certains étaient peints de sang. Des miroirs de plusieurs d'après. Et sur le bureau, comme d'un trou immense, des objets noirs, un être quatre couronné ainsi qu'un autre renversé.

- Je interroge Hiram et ses employés, mais, je m'occupe d'accueillir les gens de l'équipe scientifique.

Mais une fois, un inspecteur enquêteur se présente pas.

Vincent Beach - 07643 AM

- Faut jamais remonter jusqu'à présent, mais qu'est-ce que c'est n'importe ! Tu es vraiment une chose de bitches.

Caroline serre les dents, espère un instant de soleil, accablé. C'était sa première période avec Brian Hilly et elle se souvenait déjà qu'une chose : que ce soit le dernier. Conversations éphémères sur les quelques possibilités dans le monde, surtout les papiers, quelques réserves et autres de la merse dans son lit - dégoût sur tel un très grand mec. Elle s'en souvient plus. Et retrouverait avec plaisir, en fin de journée, le calme de son petit appartement et la douce chaleur de Hira. Ses dents, en dépit de tout, ont été servies amers.

- 107 sur deux fois ? le répète... 157 sur trois.

- Je prend ? coupe Caroline, décrochant le contact.

Et, sans plus attendre, elle se précipite, alléna à regarder et Hira vers le ciel bleu.

Préville County - 07643 AM

M. Mc Gills dirige rapidement son regard sur le capot de la voiture.

- Les miroirs ! C'était des miroirs, bordel ! Quels miroirs sont capables d'une telle déformation, pitié ?

- Les miroirs de Hira m'ont expliqué qu'ils ont été déformés par les ondes... Je doute comme Hira, apparemment : l'ordre du sang. Sans leur intervention, il n'y aurait même pas eu de trace de... de...

- Tu penses qu'ils ont été déformés dans leur regard, c'est ça ?

- Oui, un des miroirs du Park, a attendu des bruits de roucou quand il se sont présentés. Des hors-bord. Lui et ses deux collègues étaient pas équipés pour pousser.

- Et ils pensent pas appeler les flics, ces miroirs ? Les miroirs, pitié ! Les miroirs ! Ah, pitié, en y va !

- Oh ça ?

LES DOSSIERS
DU LAPD

CHAPITRE
DEUX

- Tous ces gens dans des habits ? Que ! Alors on se croit le fils de pau qui les ont vus au petit-déj et les caillots comme il faut ?

- Si c'est moi le vrai ? Shiki, on n'a pas de mandat et en plus, on ne sait même pas où chercher !

- Mais si ! J'ai une seule option, à Lité Korea et je te jure qu'elle sera celle de me régler le compte !

Maria Suzuki - 09:21 AM

Coup de foudre. La Spélieuse paraît sur le lieu-crit alors un citoyen est de panse. Assailli, Cheyenne et son acolyte se jettent et se précipitent sur les lieux du meurtre, déjà réglés par quelques officiers.

- Qu'importe qu'on a ? souffle Canale, s'adressant au plus grand des agents.

- Un barbare. La victime est un garçon de nos Marches. Une vingtaine d'années tout au plus... Des gens sont intervenus - vus, je sais, je fait avec de sûr - mais trop tard. Le sang du même à l'échelle.

- Un barbare ? Il n'est pas un peu de peur qu'il lance Shiki, il n'est même pas...

- Des agents ? ongo au colloque, le foudroyant du regard avant de quitter ses attention sur le dispositif de surveillance au visage encore perché d'habitué barbare.

- La tête dans et son fusil, il-but, ainsi que le grand conseil qui dicte aux Flics.

Canale tourne le bras dans la direction indiquée par le voyant - réprime un frisson. Un masque blanc était apparu quelques instants avant de disparaître, surplombé la fois.

IX.

Canale.

Maria-Korea - 10:11 AM

C'était une boutique à la décoration aléatoire, peinte avec des motifs qui avaient une proportion géométrique belle en forme cyclotique et autres motifs de type aux couleurs vives, ainsi que reflets, n'ont à leurs côtés d'appareillement. De genre, tout à une échelle, certains de nettoyer la scène, quand Shiki et Sasaki furent frappés dans le magasin. Inconsciemment manifestement Mr. Saki, le propriétaire des lieux, une femme d'environ quarante ans, au corps mince et bien entretenu, aux courts cheveux noir-de-carbone et aux lèvres dentelles, espéra en savoir plus.

- Détecte ! En quoi puis-je vous être...

- Si possible ! coupe Shiki, la saisissant par le bras et l'entraînant, prenant ses protections, vers l'arrière-boutique.

Noté qu'il agrippement son bras en direction du lieu de carnage - l'opul, portique, abandonne son travail et s'empare en courant - avant de rejoindre ses partenaires.

- Mais enfin, détecte... Je ne comprends pas votre attitude ! Seriez-ils collaborateurs.

- Votre collaboration risque de se terminer dans une cellule de Mr. Soper bien plus réal et jalousement stable et je ne me donne pas peine être des noms, Phao !

- Tout ce que vous voulez, détecte ! Tout ce que vous voulez ! Les noms ? J'en ai plein !

- Regarde ! poursuit Shiki, impatiente, le contraincant à observer la photographie accroché qu'il avait prise à Canale Park. Tu vois ces yeux ? Ce sont des gens ! Des gens qui ont été terrorisés et dévorés ! Des personnes vulnérables qui ont voulu se battre à des moments, Phao ! Et plus vite que ça !

Elle pâlit, détourne les yeux.

- Des noms, s'il te plaît ! hurle Shiki, effleurant silencieusement la Coréenne.

- Arrête, Barbara ! Intervient Maria. C'est une femme, bordel !

- Arrête que tu crois que l'empêche de nettoyer dans des effets de leur humanité ?

- Et... Ce sont les Thais... Les Coréennes, finalement après la pauvre conséquence, le regard braqué par le peur et les larmes, à Chang, elle est à Chang. Il s'agit une boutique de vêtements, l'éclairage d'entrée...

- Ton regard a tenté à être blanc... le message-d est couronné les autres.

Phao lui enlève le pou, lance un regard au peu décalé à la pauvre quinquagénaire coréenne.

Marie Suzuki - 10:13 AM

- Encore, bien, je suis étonnée, heureux et fière ! Alors cette est allé dans volants et retenu au bras, parce que je n'ai encore dans ce cas moi, ah ?

Sur attitude en réponse, elle tentent le masculin fait en un instant de mettre du commissariat de Météo et descend rapidement les marches du porche - l'instinct géométrique.

De Cibo. Les Togo, probablement, à ce stade des descriptions des vêtements. Casquettes blanches, chaussures blanches... Quant à savoir ce que ces gens faisaient là, et pourquoi de s'en étaient pris à ce pauvre enfant, c'était une autre affaire. Une affaire qui concernait bien plus vite à son départ de son pays, son long cheminement, à être au point de son travail. Certainement ce long cheminement au travail, ainsi et se glissa dans la Spélieuse. Inconsciemment, elle jeta un regard dans le rétroviseur - et ce fut, un masque blanc - le même qu'apparurent ? - était apparu, quelques instants à peine, à l'angle du boulevard.

Maria-Korea - 10:14 AM

Les yeux sales et ébahis dans lesquelles, au pied de quelques « très amis » de nombreux effrayés et d'un ou deux lancers de boules blanches et Shiki n'avaient répondu, tandis à Lité Korea et que Shiki lui était à l'attention - une tâche soignée, pauvre femme au monde stable et impossible à lever. Proximité de tous ceux et de tous ceux. Jambes, Cheveux, Cheveux grisés. Murs couverts par la grey plume. Phaoles éternelles, débarrassant sur les derniers détails des moments d'instants éphémères.

- Ce de toutes, par son fils de leur plume, devant un restaurant-popolé finalement vide au milieu de tout cela - trace.

- Les dit au regard ? l'entraîne une grande blonde même d'un pied rose et d'un autre blanc, l'adressant au hasard regard qui apparemment lui servait d'eyes.

- Ça ? Se dit les Katag, non ? répondit le dernier, prenant quelques détails - sur le genre =

Maria fronce les sourcils.

- Qu'est-ce qu'ils veulent, ces gens ?

- Que c'est comme sur le catalogue, répondit Mr. Saki en haussant les épaules. Envisage, c'est qu'on se rappelle de leur être, les gens de la boutique vont avoir leur côté en l'air. On va passer y aller tranquille.

- Tu ne crois pas qu'on devrait demander un mandat, quand même ?

- Faut-il que le mandat ! À chaque fois qu'on nous demande de faire une demande dans le cas, on met quatre minutes à avoir les autorisations et quand on se passe, il n'y a déjà plus personne. Et puis, ce ne dit pas que tu es un cas de conscience, si ? Tu n'as qu'à qu'on a ce cas main ?

- Mais, fin raison, non, il est où l'éléphant une ?

Pour toute réponse, il détache la chaîne du mur et le pince d'une petite boutique située un peu plus loin sur l'avenue. Échappant un regard enroulé, les deux yeux sortent de leur sentier et, abandonnant quelques instants un couple comme les autres, en robe à la, traversent la rue pais, débâchant le drapement d'une petite robe, posent le cou de regards. Gères posent sans couleurs criantes, crapes courent, défilants en plastique, en bois, en tissu. L'air de tous, toujours parfaitement inséré, après quelques mètres les larmes, excess de mousses qualité excellent assés dans yeux et leurs routes. Un instant plus tard,

dans qui l'opé maintenant d'un tel critique différents balles de massage – fabrication série des experts américains de Corby –, un petit homme au stage lanché série à leur rencontre. Simplement de leurs six dents, il les culait sans effort!

- Simplement dans ma machine à laver? / ricaner il avec un accent à couper au couteau. Qui parle fait pour vous?
- Ça T'airis, d'après Shark, je pour voir?
- Alors quand? / Quelle salle? / L 17 R 7?

En espérant, le Corby en tira une dizaine des rayons. Miroir, Miroir, HES. Il y en avait pour tous les goûts et de toutes les couleurs. Le logo de l'airisier bien en évidence sur le dessus.

- Une seule couleur d'airisier?
- OUF, amica du COB! De voir des rayonnements, comment? grands beaux, le gérant bondissant sous le compteur.
- Non... Mais je n'ai rien fait! / Que voulez-vous? / J'arrange le Corby, absolument accablé sans accord et sans parler touché.
- Ce qu'on veut, copier d'airisier, c'est retrouver les fils de puce qui se vend à des milliers à des millions? Marka Shark, bondissant sous le nez de malheures les photographes prises par ses collègues. Il s'est baillé à se lever à table, dans un sa effort pour ricaner et trafic de faux, ricaner?
- À la maison, il y avait des rayonnements, des éclats de lumière.
- Et maintenant? / Vite! Vite!
- De faire ciel de la scène, une dizaine de centaines en regardant photographier la scène, tout fléchis obliques.

Nos amis Corby – 11M3 AR
- SCORPION et SCORPILLE 10-70 pour intervention à South Central.
Jill? Jill? ... Je répis. SCORPION et SCORPILLE 10-70 pour intervention au South Central.

- Corby dans les embouteillages, les deux détectives avaient essayé au garage – après avoir eu d'abord pas une poursuite – et maintenant tout bien que mal de papaver (pauvre), arrivés des Tingo Dingo.
- Tu t'y attends au Southcentral? / progrès finis, encore un peu mal de tête fait ressembler aussi délicate par son équipier du jour.
- De ton petit peu, explique le jeune femme, parce que j'ai fait quelques interventions là-bas, quand j'étais encore au Hill Squad. Mais j'ai un peu plus travaillé dans le cirque, en fait... Et toi?
- Le détective se mordit les lèvres, un peu gêné.
- Ben ça va, mais tout à fait, c'est plutôt la criminologie, le profilage, ce genre de truc...
- Je suis, toujours Chapman. Ben, de si que le côté des Tingo... ce sont des Dingo, originaires – en se voulant originaires – de Memphis et environs... Memphis, Tennessee et Co... Ben il est avec l'image parabolique de certains sur une plaque qui s'effrite des fleurs...
- Ça va, je suis pas un pauvre non plus, hein?
- Une seule poule se venter... Ben, qu'est-ce qui faisait un Corby? Hésité, se se sans se ricaner? / Je suis que ça se débattait un peu, dit-on...
- Il haucha le bec.
- SCORPION et SCORPILLE 10-70 pour intervention au...

Une grille de song l'interrompt, incendie ses systèmes et le tableau de bord de toutes rages et glissements. Ses doigts ont été projetés en arrière, tout près par une balle tirée en pleine tête.

- Et le Corby, vous avez demandé.
- Au secours! Appelez une ambulance! Ma partenaire... Et on est sur ma partenaire...
- Qui? / Quelle donner votre position...
- Qui?
- Quelqu'un, mais c'était sur son flanc, finis regardés derrière...
- Ben... Ben il se s'éc, pendant, le remède d'une main dans le conducteur portait un masque blanc...
- Capitaine!

29 février 2011
1995 – 000,77M

Un obus de mort riposta au 19^e étage, au matin là, lorsque les deux détectives de LAPD, côté dingo dans leur trois-pièces emboute, traversèrent le couloir en deux voltes, traversés d'affiches – jamais en déclinées pour la plupart – du service. Choquant leurs lunettes de soleil après avoir défilé un regard étendu, ils passèrent devant le sergent Mr Lane en l'ignoran superbement et, après avoir regardé leurs divers regards, franchirent d'un pas égal la porte menant à la section centrale. Une dizaine de cops leurs remembrait là, sans pousser le bouton qui signifiait de droit d'un des leurs.

- Un individu à la descente aussi rapide qu'un éclair se trouva sur sa médiane arrière.
- Miroir, miroir! / Pan de deux agents... Miroir...
- J'essayai de remarquer une longue chevelure blonde et de peu regardés méconnaissables finies.
- Ah... Lancement fléchis? / pourquoi le score?
- Jill?
- Était de vous étranger ou même de... de cette rivière, pourquoi le premier, mais sans savoir à qui inspirer les détectives Miroir Mr Dill, cops marquée 101 et Miroir Miroir, cops marquée 111...
- Faut-il, même quand...
- Faut-il, Gillis? / coupe systématiquement son capitaine. Mes lunettes ont encore une à l'éc de la part de la détective Gaudin jure, son collègue. Si vous voulez bien se ricaner dans son bureau... Je pense que nous y avons plus à faire pour discuter de cas de...
- Il s'y jura pas de discussion, Miroir, l'interrompt Pan des deux officiers.
- Finis?
- Alors le chaos que nos cops ont été hier à Little River, chaos qui, tout de un passant, a fallu culter la couverture de deux enfants de l'OMM et un en l'empêche, le chef a débilité qui se souffrait comme ça, continue l'inspecteur des services internes. Apparemment, les autres éléments de l'équipe en personne. Il a débilité de faire un exemple – et il substituait que vos deux chiens pour votre intérêt plus peut se leur moment...



LES ARCOLOGIES

1. Un peu de lexicologie

Il convient avant toute chose d'expliquer le terme d'arcologie. C'est l'adjectif au mot inventé par l'architecte Paolo Soleri pour

définir une théorie faisant se succéder architecturalement et écologiquement l'aménagement des villes modernes. L'esprit qui sous-tend cette théorie est de considérer la ville comme un tout, un système qui, au-delà des simples modalités architecturales, doit aussi prendre en compte des critères fonologiques, sociaux et surtout écologiques. Sous ce

seront pas si loin des familiarités ou des idées modèles imaginés par quelques industriels du BTP, ni même des tenants de l'architecture française : l'écologie qui, au siècle dernier, crêta à Marseille et à Nantes les Cités radieuses. Le système agricole – qui peut tout aussi bien se montrer dystopique si l'on en croit les exemples pédonés – repose avant tout sur l'alliance harmonieuse de l'architecture et de l'écologie. L'une des clés du concept de Serl est d'utiliser la troisième dimension, la verticalité. En montant en outre cette idée, son objectif est double : une d'abord atteindre une efficacité maximale en termes d'énergie en utilisant toutes les ressources proposées par le bioclimatisme, en maximisant par exemple la surface des terrasses et des jardins exposés au soleil ; l'autre but est de parvenir à réduire la surface des villes au sol en jouant sur la verticalité, et donc de freiner l'expansion galopante de certaines villes sur la campagne et la nature. D'après les calculs de l'architecte, il serait possible en appliquant sa théorie de réduire à 2% la surface actuelle de nos villes. L'écologie serait pour lui une alternative aux phénomènes de surconsommation et de gaspillage en proposant un mode de vie plus efficace et intelligent. Je suis certain d'avoir vu des acquiescements ou même peut-être des yeux écarquillés que voilà est un concept radical d'urbanisme et non de sciences politiques et que vous pouvez par conséquent garder vos opinions par dessus vous. Bien. Toute Serl ne s'est pas contenté de théoriser mais il est parvenu à mettre en œuvre ses concepts en bâtissant une ville nouvelle, Accusant, un plein mille de la dérive de l'Altona. Je vous invite d'ailleurs à la visiter si vous en avez l'occasion, cela ne pourra être que bénéfique pour vos prochains articles... Cette idée n'est pas seule sans autre paysage, de Dabul au Japon, nous avons pu observer ces dernières années l'apparition de plusieurs édifices opposés à cette théorie.

Si l'on veut comprendre le flux sémiotique qui devient parfois autour du terme d'écologie, il nous faut nous appuyer des deux idées-forces qui cohabitent dans la théorie de Serl : l'aspect optimistique de l'architecture, et la verticalité. C'est l'importance de ce dernier aspect qui explique que nous ayons pu voir récemment dans *The Economist* le mot d'écologie employé pour désigner le siège social de la corporation financière basée à Seattle, une immense tour de verre et d'acier automatisée qui n'a pas grand-chose à voir avec les idéaux de l'architecte.

En ce qui nous concerne, nous privilégions le premier paradigme du concept original et utilisons donc le terme d'écologie pour désigner des cités bâties selon un système architectural global. Il faut là aussi comprendre le mot de cité au sens antique du terme, non pas comme simple ville mais comme agglomération, structure de vie politique et sociale. Le premier critère est donc celui du système. Une écologie est pensée comme un microcosme, un complexe auto-suffisant en énergie, organe, eau... C'est un univers clos et qui en grande partie se suffit à lui-même. Le second critère est celui de la finalité. Une écologie est conçue pour répondre à un besoin et pour s'intégrer à un espace. La fin conçoit les moyens en quelque sorte. Dans la plupart des cas, le volume qui est destiné la création d'une écologie est de pouvoir permettre la vie dans un milieu qui ne le permet pas, ou qui ne lui est pas favorable.

J'emploie tout à l'heure le terme d'opaganisme. Ce dernier me semble particulièrement pertinent puisqu'il renvoie à une définition précise biologique de l'écologie. Si nous observons les quelques exemples que pour nous furent la Galifornie, que ce soit le Biome

de Tabléria Point ou l'écologie sous-marin de l'UDAR, nous observons cette notion d'opaganisme. Il y a cette machine qui fournit l'énergie nécessaire à la cité, comme le vent et les poissons permettent la vie à un être humain, on y retrouve la question de l'organisation en système, de la transformation des ressources, de l'adaptation au milieu... Nous nous sommes alors au cœur de la relation microcosme/macrocosme qui nous intéresse.

Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui. Une information pour ceux qui suivent les TB avec moi : nous pourrions demain à une analyse critique des Teus harmoniques, un projet présenté par les membres fédéraux de l'opposition à la mairie de IA, et nous étudierons en quoi ce dernier renvoie à l'idée d'écologie.

Conférence du Professeur Leroli de l'université de Yale

2. Le Biome

2.1. Écologie

Le Biome est une initiative relativement récente. Au début des années 2010, alors que le programme international de coopération spatiale est activement relancé, les autorités américaines cherchent un lieu capable d'accueillir à la fois un centre d'entraînement pour les futurs colons de l'espace et autour un terrain d'expérimentation pour une possible transformation de Mars. Avec rapidement, le consensus se fait sur le site de Tabléria Point, en plein cœur naturel de la Vallée de la Mort, et ce pour plusieurs raisons : possiblement, l'université Galilée de Pasadena possède déjà un complexe de serre dédiée à la biologie expérimentale, complexe qui peut être réutilisé et transformé à moindre frais ; l'université bénéficie dans le même temps d'une réputation d'ampleur internationale dans les domaines de la science appliquée et de l'ingénierie, ce qui fait de ses étudiants d'excellents candidats à l'avenir spatial ; d'autre part, la situation en plein désert dans un site principal semblait favoriser grandement la validité d'un tel projet dont la réussite dépend pour beaucoup de son isolement ; enfin, le lobbying efficace de nombre de Californiens ayant fait fortune dans les nouvelles technologies et passionnés par la conquête de l'espace favorise la mise en œuvre de la localisation.

Mais tout aussi rapidement qu'il a démarré, le projet commence à prendre un mauvais virage. Souage de critiques, changements politiques, investissements fluctuants, luttes d'influence entre militaires, NASA et universitaires, critiques du monde scientifique, tout semble menacer le Biome à sa prise – l'échec retentissant de Biosphère 2 dans l'Arizona, projet similaire que l'abandon successif des investisseurs aura conduit à la même avant de se voir transformé en parc d'attractions est encore dans toutes les mémoires. La décision de la NASA d'ouvrir le centre d'entraînement John Glenn apparaît pour beaucoup comme un coup fatal porté au projet.

Malheureusement, le site ouvre malgré tout ses portes en juillet 2014 mais avec des objectifs légèrement différents du projet de départ. Le concept initial devint la création d'une biosphère artificielle, un complexe auto-suffisant en matière d'énergie, d'eau et d'oxygène, regroupant deux pôles de recherche : l'un consacré sur la création de biotopes de surface réduite dans un but

NEWS

Le quatrième cavalier

(ICI 20, last news)

L'école publique JF. Elmer de Santa Ana a été mise en quarantaine, ainsi que les deux cent cinquante élèves et professeurs au soir du 10 mai 2020. Le directeur de SCC, Troy G. Bush, a déclaré l'état d'urgence sanitaire dans les six blocs entourant l'école, ainsi que dans l'hôpital Santa Maria Concepcion où sont gardés en observation les patients. C'est la JN qui a obtenu les services sanitaires lors d'une simple enquête pour malnutrition. Le détective Flosterlan, à qui on doit sans doute d'avoir échappé à une catastrophe, a remercié le pilier de certains élèves et leur manque de réactivité. Le policier a fait immédiatement bouclier l'école pour ensuite pénétrer le SCC. D'après une source proche de la mairie, il pourrait s'agir d'une maladie infantile grave, chose similaire à la grippe hémorragique, mais plus virulente et mortelle. Six heures après le début de la quarantaine, trois jeunes enfants sont dans un état critique, sans assistance respiratoire, alors que les adultes n'ont pas de symptômes. Il semble que le soliste, la saute et le song soient des vecteurs de propagation. Pour le moment, le LAPD, chargé d'isoler la zone, n'a pas découvert d'autre foyer d'infection.

de préservation écologique et de recherches biologiques, l'autre tout à l'implémentation virtuelle des différents profils de contamination de Mars proposés par les scientifiques. L'idée d'en faire un centre de formation des spationautes et des colons de l'espace est totalement abandonnée mais dans les faits, nombre d'ingénieurs en biologie, botanique, génétique ou informatique appliquée qui restent par la suite l'aventure spatiale ou la lune ou dans les bases orbitales considèrent qu'un passage par le Nieme est obligatoire dans leur cursus.

Depuis 2029, suite à une étude menée pendant plusieurs mois par Andrea Fader, Docteur en Psychologie de l'IBCA, sur les relations compensatoires des bâtes du Nieme pendant une longue période d'isolement au monde extérieur, le site accueille séquentiellement des stages de « gestion du stress et des compensations en milieu confiné », stage qui peut aussi bien s'opérer des bases chercheurs au Nieme, des filars du LAPD que des militaires affectés à des sous-marins ou des bases éloignées, en Alaska par exemple.

2.2. Biotope

2.2.1. Écosème

L'accès au Nieme s'est pas des plus aisés. Le site de Cabotière fait sa place dans une rigide échappée au bras millera d'une des rigines les plus inhabituelles de la Galiborie, la Vallée de la Mort. Aucune zone généralement ne rejoint le complexe et on s'y accède qu'en 4x4 en empruntant un chemin de terre, à peine une piste, que le sable efface régulièrement.

L'accès à la zone est strictement réglementé et des escadrons de NPS patrouillent régulièrement pour dissuader tous tentons de s'approcher du centre. De toute manière, dans un tel environnement, il n'est pas évident de passer inaperçu.

Une fois arrivé sur place, le spectacle à offrir par contre grandiose. Le site offre une vue dépaylée sur la Vallée de la Mort et, à peine dit vrai, on se sent être que le ciel et le désert. Se détachent sur ce fond de sable et de roche, les immenses tours qui composent le Nieme désoilées de mille tons. En plein midi, la lumière du soleil qui se reflète sur le complexe est si brillante qu'elle peut aveugler quelqu'un qui le regarde plus de quelques secondes.

Vu de l'extérieur, le complexe proprement dit est impressionnant. Autour d'un bâtiment de terre à peu près aussi long qu'un terrain de football s'articulent des dizaines de serres, toutes liées à l'édifice central par de longs sas circulaires. L'ensemble a des allures de vaisseau extraterrestre échoué en plein désert, ressemblé à un décor digne d'un film de science-fiction.

En transformant le réseau de serres déjà existant, les architectes du complexe ont pensé à la manière dont les atomes se combinent pour former un composé chimique. Le Nieme apparaît donc comme une espèce de gigantesque molécule.

En ne peut entrer et sortir du bâtiment que par un unique accès. Des sorties de secours ont bien été été envisagées mais nul n'a osé à s'en servir et personne n'a cherché à savoir si elles fonctionneraient encore. Le sas d'accès se compose d'une première pièce où chacun doit abandonner ses effets personnels, et notamment ses habits, pour ne pas risquer d'introduire d'éléments extérieurs qui pourraient troubler l'équilibre. Ensuite, chacun passe sous une douche et se désinfecte. Tous peuvent ensuite éviter l'uniforme du Nieme, une espèce de combinaison en lin maculé du sigle de Galibec. Il ne reste plus ensuite qu'à passer librement à travers un paroi d'une épaisseur variable auto-régénérante et l'on pénètre dans le Nieme. Les habitants du complexe appellent le franchissement de ce dernier seuil « l'accrochement ».

2.2.2. Cellule escaryote

Sans avoir de nom officiel, tout le monde ici parle du Royaume pour évoquer la rigine centrale. Elle se présente comme un immense hangar sous une serre de près de 15 mètres de hauteur, envahie par la végétation. L'endroit est difficile à imaginer, ici la science se fait oublier, les machines sont invisibles ; la nature reprend ses droits, se fait anarchique, se développe de façon débridée. Rien des expériences prélevées des biosphères, les habitants du Nieme ont créé dans le Royaume une espèce de zone « sauvage » dans laquelle pousseront tous les végétaux. Seules les mauvaises herbes et les plantes envahissantes sont attachées, le développement des autres n'est pas entravé par les hommes. C'est ainsi qu'un rideau libanais peut occuper un habitat, un verger des roses, comme dans un jardin botanique laissé à l'abandon. Au cœur du Royaume se trouve une source artificielle qui irrigue tout le complexe. Des champs et des potagers sont entretenus et assurent l'alimentation du complexe.

On trouve dans ce « jardin » plusieurs cabanes de différentes tailles abritant des laboratoires ou des habitations, d'autres encore des ateliers ou des salles de conférences. Quelle que soit leur taille, ces cases sont construites sur le même modèle : une



terasse circulaire entourant une pièce fermée. La terrasse est couverte mais tous respectent le seul de l'habitation, même s'il n'existe pas de porte à proprement parler. C'est le seul moyen de créer un semblant d'intimité quand on est obligé de se côtoyer dans un espace limité pendant des mois. L'attribution d'une cabane dépend du directeur du Bioré et peut changer selon les circonstances (équipe de recherche, projet temporaire, couple qui se forme, etc.).

Les visiteurs (par exemple, les stagiaires) sont quant à eux limités au Bioré et se concentrent d'ailleurs dans une unique zone de plusieurs étages qui leur sert aussi de dortoir que de salle de cours. Il leur est expressément recommandé de respecter la tranquillité des lieux et de ceux qui y travaillent.

2.1.1 Bioréacteurs

Les bioréacteurs sont essentiellement des espaces de travail, d'observation et d'expérimentation. Elles se présentent comme des serres hémisphériques closes dans lesquelles on se peut sentir que par l'insensibilité d'un cas de décontamination, afin d'éviter toute relation d'une espèce à un autre. À l'intérieur est accablant en miniature un biotope bien particulier (soit équatorial, étant d'une région tempérée, toundra...). L'accès à certains est mis sur la reproduction du milieu végétal (arbres, fleurs, mousses, champignons, algues...) du biotope en question. Pour parachever l'expérience, des animaux ont été introduits dans le complexe mais de façon très sélective. La faune se compose donc essentiellement d'insectes, d'oiseaux et de poissons. Les

autres mammifères sont constamment surveillés et suivis grâce à un « baguage » électronique. L'immersion est totale, et favorisée par un toit en cas d'effrits en temps d'été : lumières artificielles, disposition des lieux, membranes holographiques, etc.

Les scientifiques qui ont accès à ces différents sphères sont très respectueux de leur environnement et veillent à ne rien bouleverser. Il s'agit après tout de préserver la nature et de voir son développement, vierge de toute influence de l'homme.

En 2032, il en existe une dizaine, chacune dédiée à un biotope particulier, à celle-ci se rajoutent les trois sphères destinées aux différents projets de transformation de Mars. Ces dernières sont un peu particulières puisqu'en plus de reformer de façon artificielle un environnement particulier, en l'occurrence Mars, elles se proposent de servir en accéléré une possible transformation de la planète rouge. Trois recherches scientifiques se poursuivent abnues ici qui tentent surtout de répondre à un défi : comment rendre l'environnement hostile de Mars viable pour des humains. La première étape est de modifier ou de créer une atmosphère proche de celle de la Terre. C'est l'objet de ces simulations. Elles ont été initiées il y a peu de temps et il faudra sans doute plusieurs mois, voire plusieurs années pour qu'elles offrent leurs premiers résultats, mais leur analyse est jugée très sérieuse par les scientifiques et les responsables du programme spatial sur le plan mondial. Plusieurs étapes sont donc envisagées. En premier lieu, augmenter l'effet de serre pour accroître la température. Une des pistes étudiées est d'introduire en masse des chlorofluorocarbones à l'aide d'usines produisant des CFC. Les chercheurs tentent de

se rendre compte de la stabilité d'un tel processus. Une autre étape visuellement créée est l'étoposité, ou l'implantation de lentilles dans un milieu humide et une atmosphère dépourvue d'oxygène pour voir justement en quel état peuvent le modifier. Le processus de photocristallisation est artificiellement accéléré pour obtenir des réacteurs plus rapides. Une dernière idée explorée pour l'appariement d'oxygène dans l'air marines est la création de plantes GOR à photocristallisation améliorée. L'une des sphères accorde des bourses à qui observe la réalisation de cette hypothèse. Les chercheurs travaillant sur ces projets sont autant d'informaticiens que physiciens ou biologistes et se considèrent en peu comme des génies.

2.2. Biocréne

2.2.1. Exonyème

La population de l'antologie est assez homogène. Elle regroupe en grande majorité des étudiants de haut niveau en biologie ou en physique appliquée. Tous sont des passionnés et considèrent leur travail au sein de Rome avant tout comme une expérience, avec humaine que scientifique. Les candidats à l'entrée dans le complexe sont tous choisis par un collège de professeurs-chercheurs, et en premier lieu le directeur, Diego Olano. Les critères de recrutement de ce dernier accordent d'ailleurs une place tout aussi large à la motivation, la débrouille, et en un mot l'esprit de candidat qu'à ses capacités intellectuelles. On tend donc à retrouver de façon quasi uniforme un même profil parmi les habitants du complexe : ils ont envie pour la nature, l'écologie et les sciences ; ils ont la vie en communautaire et les politiques alternatives (beaucoup d'entre eux s'inscrivent liés, de près ou de loin, au mouvement des biologistes), un certain esprit libre. L'esprit de corps entre les habitants de Rome est étrangement étouffé, à quelques niveaux que ce soit. Certains parlent même d'esprit de race... Pour les visiteurs, il en résulte une impression souvent désagréable de ne pas être partie de la « famille ». L'accès à la plupart des sphères du complexe leur est interdit, on se leur adresse que rarement la parole... L'atmosphère est toujours courtoisement polie et courtoise mais on leur fait ressentir leur non appartenance au groupe. Ceci est d'ailleurs valable pour tous ceux qui ne partagent pas l'état d'esprit dominant dans l'antologie et ne vivent pas leur présence dans le complexe comme un sacerdoce.

2.2.2. Synologie

La vie dans le Rome est très communautaire : repas, travail, repos, tout se fait à plusieurs. L'individualité d'un officier devant le groupe et il est très mal vu de ne pas s'intégrer à la communauté. Si les décisions prennent en dernier lieu à Diego Olano, le responsable du centre, la vie au jour le jour s'organise de façon collective. Les chercheurs se réunissent en groupes de travail, partagent des cabanes, travaillent dans les mêmes champs. Nombre de choix se font donc de manière collégiale. Lorsqu'une offre concerne l'ensemble des habitants de l'antologie, tous se réunissent pour en débattre avant que le directeur du complexe ne rende son jugement.

Il n'y a pas dans le Rome de personnes vouées à l'enseignement. Tous doivent donc participer aux travaux communs, que ce soit la

raïsine, la cuisine, l'entretien du Royaume, la réparation des cases, etc. La vie d'un habitant du Rome est parfaitement rythmée entre son travail scientifique et ses tâches communautaires. L'antologie ne connaît quasiment pas de temps libres, c'est un pays que les chercheurs doivent accepter avant d'entrer dans le Rome.

La vie dans le centre répond à une rigueur assez particulière qui pousse à maîtriser les visiteurs impatients. En certains moments de codes et de rituels sont ainsi apparus qui régissent le comportement des habitants du Rome. Dans son livre, Andrés Ballester conclut que c'est une conséquence d'un lieu où l'on est obligé de cohabiter.

Un des valeurs majeures est le respect de l'antologie du Rome vis-à-vis de l'extérieur et de l'isolement des biotopes entre eux. Enfreindre ces règles ferait perdre tout accès à l'expérience. Cette volonté de la polarisation, cette peur de la contamination, au sens large du terme, se transforme chez la plupart des chercheurs en une tendance à l'hygiène. C'est-à-dire se laver plusieurs fois par jour, se désinfecter les mains régulièrement, etc.

2.2.3. Endoverti

Diego Olano est le directeur du centre. C'est un universitaire, spécialiste de la fibre des grandes forêts primaires. Particulièrement précis et brillant, il participe au projet depuis ses débuts. Devenu directeur du Rome depuis dix-huit mois à l'âge de 41 ans, d'autant le jugeant trop jeune pour assumer de telles responsabilités. Ses compétences, son accueil et surtout son incroyable engagement dans le projet ont vite mis fin aux objections.

Diego passe près de deux mois sur deux au centre et n'en est qu'en cas d'absence absente, au mépris des recommandations des médecins et des psychologues. Il a tendance à considérer le Rome comme son royaume et a de plus en plus de mal à supporter l'extérieur des bords de l'université de Alcalá dans « son » domaine. Tous ses collaborateurs lui voient un immense respect et il n'est pas rare qu'on vienne le consulter pour tout autre problème que ceux portant sur les recherches scientifiques ou l'organisation de l'antologie. Il joue ce rôle avec bienveillance, entre le père et le chef de village, et adopte volontiers une attitude paternaliste. En conséquence, il n'est pas grand-chose qui lui échappe de la vie dans le Rome.

D'origine française, Jean-Eugène Pellegrin est un pilier du Rome. Biologiste et professeur au Collège de France, dans la Méditerranée Europe, l'homme est arrivé dans le complexe en 2000 pour un séjour d'observation de quelques semaines et ne l'a plus quitté. C'est un individu d'une rigueur absolue, très ser et en parfaite forme physique. Très proche de Diego Olano (des personnes mal intentionnées disent qu'il est son fils aîné), il a rapidement acquis d'importantes responsabilités dans l'antologie. Tous le considèrent comme le véritable boss de ce directeur du centre. Mais il ne dit rien, propose, encourage, blâme, ordonne, commande et réprimande. Lui ne s'y soucie : il ne s'agit seulement d'une différence de méthode. Les Français sont enthousiasmés aux directives du Californien et lui ont en fait énormément pour toutes les tâches désagréables. Lorsque la situation exige une réaction, qui ne correspond pas à l'attitude défensive et paternaliste d'Olano, Pellegrin s'en charge.

Sara Lumsley est étudiante-chercheuse en informatique, l'un de ceux qui travaillent sur la programmation virtuelle de la transformation de Mars. C'est un bon vivant, un blagueur que l'ascétisme école affiché par une grande majorité de ses camarades commence à sérieusement gonfler. Volontiers théoricien, l'esprit de ruche qui sévit sur le Narne lui pèse de plus en plus. Non sans humour, il a subrepticement ouvert le complexe la nuit, en s'affilant au Sigeum des Romains, car c'est ainsi que lui apparaît l'écologie : un haies préservé et inviolable, de plus en plus isolé sur lui-même et quasiment hostile à l'extérieur. Il n'a pas manqué de faire savoir son point de vue mais la désapprobation silencieuse de ses camarades l'a incité à taire ses remarques. Il s'est depuis plusieurs fois avec son directeur de recherche qui lui reprochait ses attitudes et se retrouve de plus en plus isolé, même au sein de son groupe de travail. Sara se retrouve désormais isolé entre la passion qu'il éprouve pour ses recherches et le sujet qu'il croient né-à-vis de la fonctionnement du complexe.

Bien qu'elle ne soit qu'une habitante occasionnelle du complexe (elle n'y passe en général que trois nuits dans l'année, échelonnées en deux périodes différentes), Andrea Parker s'est impliquée à la vie du Narne. Après son premier sujet d'étude, la psychologie s'intéresse désormais à l'évolution sur le long terme des comportements des habitants de l'écologie. Certains de ses frères y collaborent depuis des dizaines d'années et semblent avoir développé de nouvelles formes de liens sociaux. Son étude se tourne d'ailleurs de plus en plus vers la sociologie. C'est une jeune femme intelligente, curieuse, et qui montre en toute circonstance un calme olympien. Sa place est relativement à part au sein du complexe : si elle adopte parfaitement les moeurs et les habitudes du Narne, elle reste semblablement à l'écart. Néanmoins, ces deux de fait résulte plus d'un désir de la jeune femme qui d'un réel détachement de la part des habitants du complexe. À ceux qui prétendent qu'elle les observe comme une entomologiste, Andrea répond qu'elle adopte tout simplement le regard d'une scientifique.

3. La station sous-marine Poseidonis

3.1. Trois mille mètres sous les mers

Entièrement à ce que souhaiterait bien croire l'UGAR au grand public, la station proprement dite n'est pas installée à près de 3000 mètres de fond ; seules quelques antennes ancrées véritablement de telles profondeurs abyssales. La base principale se trouve en fait à 1200 mètres sous le niveau de la mer, dans le port profondément creusé du canyon de Scipio. La situation de la station au sein de cet impressionnant chenal n'est pas anodine. D'une part, et la situation au cœur du canyon, les ingénieurs ont pensé à utiliser l'énergie des courants de marée, des écoulements d'eau et de sédiments mélangés. Ces courants se déplacent très facilement pour satisfaire l'ensemble des besoins énergétiques de la station mais leur exploitation assure un bon gisement de la production électrique de Poseidonis. Ensuite, le canyon de Scipio creuse comme une averse sur le glacis continental, une zone de fond marin qui longe la plaine-forme continentale, et descend

vers les grandes plaines abyssales au relief plat où l'on peut trouver les resources minérales qui intéressent l'UGAR. Cette « zone acrotique » s'étend généralement le long des plateaux et des marges. À une profondeur de 1200 mètres, la station se situe de plus idéalement entre les calcaires « massifs » d'algues OGM (glaciées entre 10 et 600 mètres de profondeur, distance maximale où l'absence de lumière empêche la photosynthèse et donc le développement végétal, organisme génétiquement modifié ou pas) et les abysses où se concentrent les recherches animales et minérales.

La station proprement dite est de taille relativement modeste mais son site s'étend sur plusieurs centaines de kilomètres carrés du large de San Diego à la périphérie maritime de LA. Tout au long de ce territoire sous-marin appartiennent des cultures d'algues OGM et des modules autonomes appelés *biotites*. Plus qu'une véritable ville, l'écologie de l'UGAR fonctionne comme un royaume, avec sa capitale, ses routes, ses champs et ses dépendances.

3.2. Exploitation des océans

La ressource la plus précieuse de Poseidonis est l'exploitation des nodules polymétalliques sous-marins, de très importantes concentrations de fer et d'oxydes de manganèse qui contiennent parfois du cuivre, du cobalt et du nickel. Composés de métaux à l'état natif, ils ne nécessitent pas de traitement complexe. Ils sont de plus très riches en métaux rares et donc d'un grand intérêt économique. Ces dépôts de métaux (dont la présence dans les grands fonds, souvent à plusieurs milliers de kilomètres, rendait la récupération très coûteuse avant la création de l'écologie) apportent à l'UGAR de confortables revenus.

Ces océans pressentés à la station de terre rentable et donc de continuer ses recherches dans d'autres domaines qui, pour le moment, n'avaient trop peu produits au yeux des cadres de l'Union Galactique. Si la culture d'algues génétiquement modifiées et l'observation de la faune aquatique du pélagé (animaux « flottants » des profondeurs) et de benthos (animaux vivant sur la couche de sédiments des fonds marins) ont offert quelques réussites dans l'industrie pharmaceutique et agroalimentaire, ces succès n'engendrent pas des revenus suffisants pour satisfaire les ardentiers de la coopération.

Les recherches animales portent sur les extraordinaires capacités développées par la faune des abysses : résistance au froid et à la pression, bioluminescence, etc. Cette dernière aptitude s'applique permis aux généticiens de développer une « race » organique servant de base à des transgènes phosphorescents. Mais les profondeurs offrent aussi une faune très riche et encore peu connue, notamment celle que l'on retrouve autour des sources hydrothermales, dont les chercheurs espèrent qu'elle sera la source de grands progrès pour la recherche médicale ou cosmétique... pour peu que les généticiens leur en laissent le temps.

Les recherches végétales sont encore elles aussi à un stade de développement. Le champ d'expérimentation part dans des directions très variées sans qu'on ait plusieurs objectifs prioritaires n'aient encore été définis. Comme dans le cas des recherches animales, cette situation ne cessait d'être plus longtemps, les actionnaires demandant des résultats productifs et rentables. Pour le moment, les chercheurs explorent de nombreuses pistes : création d'algues macroscopiques de grandes dimensions (plus

de 60 m de diamètre) capables de complaire le bœuf pour comme usage, production de masse d'algues brunes à des fins agroalimentaires, études d'algues rouges pour la pharmacologie... les scientifiques cherchent aussi à modifier certaines algues pour les rendre hélicoptères comme les champignons, c'est-à-dire qu'elles se réassocient plus d'énergie lumineuse mais produisent toute leur énergie dans les substances organiques. Une modification facilitait le travail des habitants de la base, obligés pour le moment de se déplacer fréquemment entre la base, les terres et les champs. Plusieurs tentatives de culture d'un végétal tropique sans-mains ont été tentées, sans que les efforts gagnés sur l'irrigation ne l'emportent sur les difficultés de la culture par plusieurs centaines de mètres de profondeur. Le projet a donc été abandonné mais les scientifiques de Poséidon continuent à cultiver ce riz au goût très prononcé pour compléter l'alimentation de la base.

3.3. La vie aquatique

La construction de la station sous-marine a été un véritable exploit, tant pour les ingénieurs que pour les marins. La base a en fait été pensée en plusieurs modules, conçus à la surface avec d'êtres transportés et assemblés dans les profondeurs. Un peu plus de cinq années ont été nécessaires pour en achever la construction qui a exposé budgets et plannings prévisionnels. Les scientifiques travaillent sur la station depuis 2010 mais Poséidon est véritablement opérationnelle depuis fin 2011, et a été inaugurée et baptisée en grandes pompes au mois de mai 2012. Depuis, la base est en perpétuel essor et s'adapte aux besoins et aux volonté de l'équipe scientifique. En quelques mois, la population de la base a plus que doublé et a désormais presque atteint son maximum maximal. Depuis le mois d'octobre 2012, une petite équipe d'ingénieurs et d'architectes collaborant avec les habitants de l'écologie pour plusieurs semaines pour mieux comprendre leurs exigences et s'y adapter afin d'améliorer les leurs extensions.

La station est reliée à la surface par une « navette », un hydroscaph qui fait le trajet environ tous les mois. L'engin permet l'approvisionnement de la base (même si celle-ci est théoriquement autonome) et le transit des résidents. La récupération des marées premières exploitées par la base, à commencer par les nodules polymétalliques se fait en petite mer par un cargo de l'ONRS utilisant une épave de travail mobile capable de descendre à plus de 1500 mètres de profondeur. Les captages sont ici beaucoup plus réguliers. L'ONRS possède un port privé du côté d'EI (Bagnole par lequel transigent toutes les ressources exploitées par l'écologie. Les membres de personnel travaillent sur la base y passent aussi un jour ou deux lors de leur venue à la surface pour une période de « décompression ». Ils y sont examinés par des médecins et des psychologues avant d'avoir la permission de retrouver leur famille.

3.3.1. Poséidon

La station, à proprement parler assemblée à une épave de diluvien océanique ou son légèrement aplati, peut voir la pointe dorée du canyon. L'édifice est principalement composé de larges plaques de Megalox (cf California Dreamin' p. 50) maintenues par une

structure de tiges en métaux non oxydables. L'ensemble est d'une extrême solidité mais n'est pas strictement rigide. Il s'avère capable d'une certaine flexibilité afin de résister à la pression, accidents et aux courants marins parfois violents. Le Megalox est conçu de façon à ce que les habitants de même puissent voir sans l'accident sans que l'inverse ne soit possible. La station présente donc une surface lisse et réfléchissante, comme un miroir, qui rend la lumière présente à traverser – vive lors des heures de travail, plus douce et tamisée lors des moments de repos – qui fait du complexe une sorte de plaque posant en permanence les vitres bleues abyssales. Cet aspect de bulle de lumière a été voulu par les concepteurs de la station, non seulement parce qu'il sert de apais à des plongeurs dont les capteurs auraient été endommagés, mais aussi parce qu'il a un impact psychologique très important sur les scientifiques de retour à la base. Il agit en quelque sorte comme une veillée et rassure ceux qui peinent son écar à travers l'obscurité sous-marine. Des conduits s'étendent comme les bras d'une plume depuis cette bulle jusqu'aux extensions, parfois plusieurs kilomètres en aval ou en amont de la station. Les derniers plongent les câbles nécessaires aux transmissions entre la base et les satellites mais abritent surtout un système capable de transporter rapidement les nodules polymétalliques depuis le lieu de leur récupération jusqu'à la base.

À l'intérieur, la base a été pensée selon deux critères : fonctionnalité et rationalisation de l'espace. Les pièces sont petites et confinées, les couloirs – à peine des couloirs – étroits, les plafonds bas. Pour éviter les heurts et favoriser les déplacements, un sens de circulation a été établi dans le réseau de couloirs et de distribution des pièces. De plus, tout ce qui est rangement, appareillage électrique, etc., est incrusté dans les réseaux qui permettent surtout un aspect lisse et uniforme, d'un blanc total quasi égaré. Les salles de la station extérieure donnent directement sur les profondeurs marines par l'immédiateté des bords de Megalox. Un mécanisme permet de rendre celles-ci plus ou moins transparentes ; elles sont le plupart du temps opaques, la vue sur les thalasses abyssales et de leur faune étrange n'étant pas réellement la plus agréable qui soit.

La base est divisée en plusieurs sections indépendantes et étagées qui peuvent toutes être isolées les unes des autres, dans le cas par exemple d'une rupture du Megalox ou de l'apparition d'une voie d'eau. Un système de survie se met alors en place et assure la production d'oxygène le temps que les secours arrivent sur place. Cette situation catastrophe ne s'est encore heureusement jamais produite.

Au cas de départ se trouvent les pièces de vie, divisées en quatre sections. L'une comprend les cuisines et le réfectoire, une autre rassemble salon, médiathèque et salle de sport en un espace de confort, les deux autres forment les dortoirs. Les deux premières sections sont les seuls endroits de la station dans lesquels le manque d'espace ne se fait pas sentir. Tout est relatif bien entendu, ces deux salles occupent tout au plus une centaine de mètres carrés, mais elles ont été conçues pour apaiser les habitants de la station et leur faire quelque peu oublier le confinement et l'isolement dans lesquels ils se trouvent plongés plusieurs mois durant. Ici, les points ont été tenus en conduits chauds et confort, on trouve quelques plantes tropicales (synthétiques, bien entendu) et de la musique douce est diffusée.



LES PIÉGÈGES

Ilême si cela ne représente pas la part la plus importante de leurs activités en terme de durée, plonger est considéré par les chercheurs comme la tâche la plus sérieuse et la plus essentielle de leur job. Dans l'écologie, le rang de valeur ne se calcule pas en nombre de mois passés dans la base mais en nombre de plongées.

Pourtant, plonger dans les abysses n'a rien de particulièrement agréable. Obtenir il faut accepter l'absorption du DeepBlue, l'ingérence liquide (voir p. 87) de ce supplément qui envahit gorge et narines avant de pénétrer dans les poumons, donnant un court instant l'impression de se noyer. Ensuite, il faut supporter le poids et l'encombrement d'un équipement complexe, et risquer à se mouvoir dans un environnement où le moindre faux pas peut vous précipiter vers un danger mortel. Travailler engagé dans une combinaison semi-rigide, dans laquelle votre champ de vision est réduit au minimum et que l'encombrement du matériel transporté complique chacun de vos gestes n'est pas chose aisée, surtout quand le travail que vous avez à accomplir demande patience et précision. Enfin, il faut endurer des sorties de plusieurs heures dans un univers de ténébrs et de silence qui permet seulement les fatigues des lampes. Tout cela fait des plongées des expériences véritablement traumatisantes qui font le monde rêver plus à supporter bien longtemps.

Il est rare qu'un scientifique effectue une plongée tous les jours. Parmi les mineurs, la rotation est tout de même de l'ordre d'une sortie tous les deux jours et certains sites isolés se partent volontiers pour des missions de maintenance ou d'entretien de l'équipement durant leur période de repos.

Les missions des plongeurs peuvent être de quatre ordres. Le premier lieu est consacré à la prospection. Celle-ci concerne avant tout les mineurs et ceux qui étudient la faune marine. Ces derniers plongent fréquemment pour étudier les poissons des abysses dans leur milieu naturel. Ces missions privilégient avant tout l'observation et la documentation mais il est parfois que les biologistes ramènent un spécimen à la base pour l'étudier dans leurs laboratoires. À cette fin, ils ont installé tout

un réseau de pièges et de nasses qui vibrent également. Les mineurs sont eux cobblés dans leur tâche par des drones. Il revient à ces automates électroniques de patrouiller dans les profondeurs à la recherche de minerais grâce à leurs nombreux capteurs et outils de prélèvement. Dès que la présence d'un gisement ou d'un nodule apparaît comme une éventualité, une bulbe est déclenchée et une équipe de plongeurs peut vérifier le document.

Les missions d'exploitation concernent plus de la moitié des plongées. Celles-ci occupent surtout les mineurs et les botanistes. Pour les premiers, l'état de récupération des ressources minérales de l'océan. Elles secondées par des machines et des drones, une grande partie du travail est effectuée par les hommes. Ces plongées sont particulièrement exigeantes et nécessitent avant de compétence que de force physique. Les seconds plongent fréquemment pour récupérer de leurs zones et de leurs cultures. À des professionnels ne disposant pas les 500 mètres, l'ingérence gazeuse est prêtée au DeepBlue. Tant par mesure d'économie que pour préserver les plongeurs. Ces plongées s'établissent dans nettement moins épuisantes, ce qui explique en grande partie la consécration des « Storms » envers les « légibilités ».

Les missions d'installation concernent principalement les ouvriers non chercheurs de la base. L'état de la mer en place des modules flétries, des cités et des canalisations sous-marines, ainsi que des extensions de la base Possédés. Les scientifiques réalisent souvent que lorsque leur travail est directement concerné par le type de matériel installé, comme dans le cas des zones ou des nasses à poissons par exemple.

Enfin, le dernier type de plongée, mais non des moindres, concerne les missions de maintenance : Stocker que la maintenance de la station ou des Ténébrs fonctionne bien ou que celles-ci sont convenablement équipées, vérifier les différentes laboratoires sous-marines en place, etc. Bien souvent, ces missions ne sont pas des occasions de plonger en tant que telles mais se limitent à d'autres types de missions les demandant à des plongeurs en perspective de vérifier le matériel qu'ils trouvent sur leur chemin.

en fond couverte par des bases partielles. La ville transparaît donc discrètement sur l'océan, mais les occupants peuvent y pointer à leur convenance des images de ciel bleu, de nuit étoilée ou de fonds marins lumineux, transparents et poissonniers (une base, belle illusion...). Ces deux salles ne peuvent accueillir en même temps les quelques cent soixante habitants de la base, ceux-ci se voient affectés des créneaux horaires, complétés par des créneaux au avant d'une mission. Ces derniers font d'ailleurs l'objet de transactions et de sacs entre les différents sites de la station (très-temps contre cigarettes ou services...) qui est en passe de se transformer en véritable marché noir.

Les données ne préviennent pas le même confort. Il s'agit d'un alignement d'étoiles collées dans lesquelles se superposent six

cochettes et avant de créneaux de rangement. Les lits peuvent être clos pour un peu plus d'intimité grâce à des cloisons amovibles, ce qui a été fait de les voir recevoir le sursaut de « surplages ». On trouve dans ces cochettes un moniteur qui sert de poste de travail et permet de visionner des films ou d'écouter de la musique extraite de l'importante base de données de la station. Certains dispositifs ont évoqué la possibilité d'équiper ces cochettes de la technologie IIL, mais cela n'est encore à l'état de projet. Entre chaque cellule sont placées des salles d'eau reposant douches et toilettes, au confort spartiate et à l'espace minimal, qui se partagent les six occupants de chaque cellule. Il existe en tout cent cellules, ce qui fait cent quatre-vingt-cochettes. Entre les missions à l'extérieur et



les périodes de repos à la surface, c'est un peu plus que ce qu'accroît normalement la base. Ce « surplus » permet donc d'accroître au besoin d'événements vécus (tels sont cadres de TUAL en observation, ouvriers spécialisés en mission temporaire, médecins ou psychologues, et possédant pas des caps le temps d'une respiration). Les cellules ne sont pas attribuées définitivement à un occupant de la station et changent selon les nécessités du moment. Sans les faits, pas crainte, les habitants ont tendance à se regrouper par « quartiers » : les botanistes avec les botanistes, les mineurs avec les mineurs...

Au-delà de cet espace de vie se déploient les secteurs de travail. Ici aussi ont un accès plus limité que le reste de la base et seuls les personnels autorisés peuvent s'y rendre. Un système électronique de reconnaissance vocale et tactile permet de bloquer ou débloquer l'entrée à ces salles.

Il y a aussi principalement les trois laboratoires de recherche, chacun dédié à l'un des champs d'activité des scientifiques de

Biostella (flore sous-marine, faune abyeuse, minéraux). Ces laboratoires pilotés d'origine bien des pôles universitaires de recherche sont ils se montent bien équipés et à la pointe du progrès. Pour le moment, la station Biostella est une réussite, principalement en terme d'image, pour la exposition, et ses cadres considèrent qu'elle fait partie des investissements prioritaires. Ce chat de glace risque de ne pas durer éternellement et les chercheurs en ont bien conscience, principalement ceux des secteurs faune et flore sous-marine. Seuls les chercheurs de l'activité concrète et les membres du service de sécurité peuvent pénétrer dans les laboratoires.

Les trois derniers secteurs sont composés respectivement d'un grand hangar pour les véhicules submersibles faisant aussi office d'entrepôt (c'est ici que l'on trouve le sas qui permet d'accéder à l'extérieur), d'un atelier dans lequel est stocké et réparé le matériel de plongée, et enfin de la machinerie qui fournit électricité et oxygène à la station, qui filtre l'eau de mer pour fournir eau de lavage et eau potable... C'est évidemment la partie la plus contrôlée et la plus inaccessible de la base. Le chef

du service de sécurité et les deux techniciens responsables de la maintenance de système sont les seuls à y avoir accès.

3.1.2. Les Nébrites

C'est ainsi que sont appelés les dizaines de modules autonomes situés dans la périphérie de la base et pouvant accueillir des petites équipes de scientifiques (jamais plus de deux ou trois personnes). Elles adoptent la même structure que la base (Métaglas et métaux non oxydables) et se présentent sous la forme de bulles de très petites dimensions (moins de 10 m³). Elles servent de halte et de lieu de repos pour les plongeurs qui travaillent de longues périodes au sud des sites trop éloignés pour pouvoir rentrer à la base. Elles fournissent un confort minimum : des recherches, une douche, des toilettes, des capteurs (pression, courant), un espace de stockage et des réserves d'oxygène. Les Nébrites ne sont pas vraiment autonomes. Elles situées dans une périphérie de quelques kilomètres autour de la base dépendent de celle-

densité pour l'oxygène et l'énergie. Les plus dévoués possèdent leur propre machinisme mais qui fonctionne « minima (trois heures maximum d'alimentation par 24 heures par exemple).

Le père catholique d'un plongeur est d'arriver jusqu'à une Norvège et de se rendre compte qu'elle se fonctionne pas. Une telle catastrophe avait un impact horrible, tant sur le public qu'après du personnel de la base, et les ingénieurs font tout pour que cette catastrophe n'arrive jamais. Des horaires de veille et de maintenance sont donc séparés très rigoureusement.

3.1.1. Les serres et les champs d'algues

Les serres sont établies à proximité de la station, car un terrain géographiquement préparé à accueillir les plantations d'algues ou de plantes BGR occupées par les biologistes de l'UCAR. Ce sont des espèces de végétaux sous-marins qui émettent un rayonnement lumineux permanent; la photosynthèse des algues lui est la limite de la surface ne parvient plus. Ces serres alyaales offrent la possibilité aux chercheurs de cultiver leurs plantes expérimentales dans des conditions presque naturelles, tout en contrôlant la production (aucun risque qu'une algue BGR ne se développe de façon anarchique par 1400 mètres de profondeur).

Tous fois que les algues maritimes donnent des résultats satisfaisants dans ces conditions artificielles, elles sont transplantées dans de grands champs sous-marins situés en baie de LA, au large d'El Segundo, pour y être étudiées dans des conditions « naturelles ».

3.4. Les hommes de l'Atlantide

L'atologie accueille un nombre d'habitants assez important pour une base de ce genre : selon les périodes de l'année, entre cent cinquante et deux cents personnes sont présentes dans l'espace très sécurisé de la station sous-marine. Le plongeur d'entre eux y restent pour des longues durées, cinq ou six mois minimum, et doivent donc supporter non seulement des conditions de travail difficiles, mais aussi le confinement et la cohabitation avec de mêmes personnes pendant un laps de temps très long. Tous ces conditions font que s'impose qui ne peut pas rejoindre le personnel de la base. Les deux critères que doivent remplir les candidats sont une parfaite forme physique et une toute aussi parfaite forme morale. Les candidats doivent donc répondre à toute une batterie de tests physiques et psychologiques : souffle, endurance, musculature, acuité visuelle, soléité, mixité et situation... Les épreuves sont difficiles, les plus rares, mais les candidats sans cesse plus nombreux, ce qui s'explique de deux façons. Tout d'abord, l'aspect aventureux de la vie dans l'atologie attire bon nombre de jeunes chercheurs qui le travail dans un laboratoire classique reboue. Ensuite, ce n'est là le plus important, les employés de la station UCAR sont relativement bien payés, beaucoup plus en tout cas que ce qu'ils pourraient gagner à la surface.

Les conditions de vie dans l'atologie obéissent à une discipline quasi militaire. Planning des temps de travail et des temps de repos, organisation des recherches et des tâches de maintenance, tout est codifié et réglementé. Routines mais aussi aléatoires sont par exemple strictement prohibés sur la base – les expéditions ne faisant pas très bon ménage avec les phénomènes de pression

et l'oxygène artificiel. Les scientifiques répondent donc avec un code de leur directeur de recherche – un peu (toutes les branches développées dans l'atologie (minerais, poissons, algues) – ce de son défilé lorsque ce dernier s'absente de la base. Le personnel « civil » est sous la responsabilité du chef de la sécurité, qui au quotidien assure aussi le commandement de la base. Chaque s'assure des faits et gestes de ses hommes et du respect des règles de la station, la division relevant en dernier lieu au chef de la sécurité. Sans les faits, cela s'agit bien entendu plus compliqué. Selon leur tempérament, les directeurs de recherche appliquent plus ou moins à la lettre le règlement de l'atologie et se trouvent fréquemment en conflit avec le responsable de la sécurité. Tous ont tendance à prendre parti, soit même à couvrir leurs hommes dans certaines situations. Ces conflits d'autorité tendent à fragiliser la stricte observation des lois de la station. De nombreux petits incidents se sont ainsi installés au fil des mois, parfois avec la complicité des directeurs de recherche, et il n'est pas si difficile de se procurer un produit prohibé sur la base.

Deuxième point : le personnel de l'atologie est mixte mais les femmes représentent à peine un quart de la population. Cette situation ne va pas toujours sans poser problème. Les hommes de la base sont éloignés de leur famille ou de leurs amis pendant des périodes de plus de six mois. Comme il est hors de question d'afficher un sous-marin amenant régulièrement à l'atologie des putes de Tijuana et que les palliards ne suffisent pas toujours, les femmes de la base sont l'objet de pressions constantes. Elles doivent très rapidement adapter une attitude par rapport à ceux. Certaines se comportent comme des hommes et tentent à camoufler leur féminité, d'autres avec de leur sexualité comme d'un moyen de pression ou comme méthode d'échappement. D'autres encore tentent tout simplement de se comporter normalement, sans sans même les remarques ou les attentions de leurs collègues masculins. Des couples officiels se sont formés mais ne tiennent pas bien longtemps face aux conditions de vie de l'atologie et à la quasi impossibilité d'une intimité.

3.4.1. Les scientifiques

Les chercheurs qui travaillent dans l'atologie ont le sentiment d'appartenir à une élite. Très ou le volet. Avant justifier aussi bien d'un haut niveau d'études que d'une parfaite santé morale et physique, ils se considèrent comme des nouveaux pionniers, à l'instar des spatiaux. Ils ont développé un très fort sentiment de rareté qui les rend méprisants envers ceux qui ne sont pas issus de leurs rangs. Cela est visible dans leurs relations avec les « civils » mais aussi entre scientifiques de laboratoires différents. Entre les laines (« Cellulose »), les Fabians (« protéines ») et les Végétales (« légumes »), la compétition est féroce. La différence des rivalités, tant dynamiques que scientifiques, observées par les différents départements se fait qu'accroître cette rivalité.

3.4.2. Les civils

Le terme est impropre ; il s'agit en fait du personnel non scientifique de la base, les ouvriers non spécialisés et les agents d'entretien. Au départ, l'atologie devait accueillir des 2033 de véritables civils (familles colons, cadres, etc.) mais les retards pris dans la construction et les restrictions budgétaires empêchèrent cette échéance au plus tôt en 2014. Les

« dolls » arctiques sont au mieux traités comme des lâches par les siréniens et sont soumis à d'énormes pressions, ce qui explique le taux-élevé important que connaît cette équipe d'une quinzaine d'hommes.

1.4.1. Le service de sécurité

Les cinq hommes qui composent le service de sécurité sont tous deux ceux qui subissent le plus l'extrême des autres

habitants de la base. Leur rôle ne consiste pas seulement à faire la police sur la station mais aussi à régler les litiges et le bon fonctionnement de matériel et les conditions dans lesquelles les plongeurs effectueront leur service. Pourtant, on ne semble les considérer que pour leur rôle de cobaye. Les armes à feu sont bien sûr strictement interdites sur la base et le service de sécurité doit se contenter de tonds et de pistolets à l'échelle tranquillisantes.

LE DERNIER RAMPART

1. C'est quoi l'Alaska, d'abord ?

Avant d'embarquer directement sur des considérations copéniennes, voici quelques données de base qui peuvent être utiles à tout le monde. Pour ceux qui rêveraient d'arriver d'une autre galaxie, l'Alaska est un État appartenant à la République de Californie, base de continent crénelé entre la mer de Béring (et la Fédération de Russie) à l'Ouest et le Yukon et la magnifique Colombie-Britannique à l'Est (Canada). Au nord, on trouve le cercle polaire arctique (ainsi qu'à une des Tchoukotches, probablement baptisée par un cheminot (Sud du Bassin - Basalt ou ex nord (S) et au sud, l'océan Pacifique (mer de Béring et pôle de l'Alaska, séparés par les Aléoutiennes).

Il y a trois grandes zones qui développent l'État : une chaîne de montagnes au sud (due à une activité sismique importante) peuplée une côte déboisée en forêt, une large ceinture au centre, et enfin une autre chaîne de montagnes (plus élevée) au nord. Le sud est d'ailleurs une zone qui connaît la pluie polaire.

La côte sud est la plus accueillante, dans la mesure où on suppose l'humidité, le froid et les neiges. Une fois qu'on pose la ceinture centrale (Fairbanks) en marchant vers le nord, c'est le mal fœdal qui prédomine. Le climat est rude, on parle en raison de la position de l'Alaska au sommet de la planète, mais surtout à cause de ses reliefs (le mont McKinley est tout de même haut de 6 194 m !).

En la côte sud, le climat est océanique, pluvieux, mais risible. Le grande forêt couvre les forêts, même si les plaines acides tendent à les faire disparaître (sans parler de l'exploitation du bois). Les lacs sont moins rudes que dans les terres, et plus en descente dans les Aléoutiennes, plus le climat est dénué.

Lorsqu'on passe les forêts et qu'on arrive dans la ceinture du haut Yukon, une région (conseil de lac) est soumise au climat continental subarctique (pas froid l'hiver et doux l'été, précipitations plus faibles). La forêt de conifères est doucement remplacée par la toundra, puis par la glace.

En 1858, l'Alaska compte plus d'un million d'habitants (il a doublé sa population en 50 ans), ce qui s'explique par l'arrivée massive d'immigrants russes (arrivés par le pétrole, le gaz, le saumon, mais aussi l'or) et américains (l'Union peussant

certaines populations riches depuis dix ans). Le pourcentage de natifs américains (Aléoutiens, Inuits, Tlingit-Haida et les tribus d'Aléoutiens, qui nous intéressent plus particulièrement) est tombé aux alentours de 7% jusqu'en 2010, mais a tendance à augmenter avec le temps (10% en 2030). La capitale est toujours Juneau, même si la plus grande ville reste Anchorage. Autre particularité intéressante de l'Alaska : 10% de la population s'est jeté « de passage ». Ouvriers, marins, ingénieurs, vacanciers, etc... ce qui permet à toute une industrie de « pré-lévier », de se développer. L'arrivée de l'Alaska dans la Californie s'a fait qu'augmenter ce pourcentage, puisque toutes les grosses firmes ont envoyé des experts afin d'évaluer la situation et le taux d'exploitation possible de l'État.

L'Alaska, par bien des aspects, peut s'appeler « l'État postelle » qu'était la Californie avant son indépendance. Avant qu'il ne rejoigne la jeune nation, l'Alaska était l'état comptant la population carolinienne la plus importante de toute l'Union. Bien que la criminalité y était particulièrement importante, mais entre 1815 et 2031, Washington a fait connaître plus de quinze bagues, dont deux destinés aux criminels les plus endurcis (généralement ceux qui arrosent dans le couloir de la mort). D'ailleurs, autre record, l'Alaska était l'état contenant le plus de condamnés à mort, juste devant le Texas.

2. Histoire et petites histoires.

L'Alaska était peuplé de natifs américains avant l'arrivée des premiers explorateurs européens. En 1741, ce sont les Russes qui débarquent et explorent autour la côte sud (pêche, fourrure et déjà l'or) pendant une dizaine d'années. En 1867, les États-Unis achètent la région et séparent, en 1900, ses frontières actuelles avec le Canada. C'est pendant cette période que les chercheurs d'or débarquent, creusent en espérant en trouver (et par vapor). Dans la grande tradition de la conquête de l'Ouest, des villes nouvelles naissent, explosent et disparaissent avec le minéral. Bien entendu, les derniers à profiter de cette richesse sont les Indiens. Tout comme dans les autres états, au milieu de leur culture, on pioche en leur territoire (souvent sans même le vouloir, en leur apportant des maladies).



L'oncle Sam, en pleine crise de pétanolé post-seconde guerre mondiale, se souvient du bout de glace qu'il possède juste en face de l'URSS. De plus, la découverte de pétrole dans les années 50 aggrave l'intérêt d'Alaska Pécou, qui s'empresse d'intégrer l'Alaska dans l'Union des États-Unis. Jusqu'à début du siècle, la situation ne change pas des masses. Mais à partir du moment où les États-Unis comprennent qu'ils doivent trouver du pétrole (soit en « libérant » des pays comme l'Iraq, soit en exploitant leurs propres réserves), ils se tournent un peu plus vers l'état glacé. Le problème, c'est que les écologistes aussi. L'Alaska est un trésor écologique, déjà bien mis à mal par une marée noire (Exxon Valdez, 1989), mais d'autres plus discrètes comme les décharges sauvages qu'on ne compte plus. En vain combat contre les flottes pétrolières (dont le président lui-même est le premier spéculateur) s'engage et en 2011, les promoteurs de la norme obtiennent que sept grandes réserves naturelles soient épaissées par les tracés des pipelines. Le Canada, de son côté, s'engage dans la répression violente des pollueurs (protégeant les écosystèmes qui font justice et qui servent les patrons des grandes flottes pétrolières). Plusieurs cankers sont arrachés et confisqués par les Canadiens, qui filent et surveillent le moindre transport. Le pire, c'est que les réserves servent à un sport d'un nouveau genre : le « snow hunting ». Des tripoteurs toronnés se paient une semaine de vacances des ours et sont très quelques grizzols, ours blancs, flans ou ours sauvages sans se demander si les esprits sont protégés. Ces salafis riches continuent encore sans l'air purifié de la Californie (il faut bien que les riches s'amuse un peu non ?).

Entre 2010 et 2018, on ne découvre pas moins de quinze nouveaux pipelines. De même, actuellement, quarante stations offshore autour du pétrole en cours (de autres sont à l'abandon). Comme indiqué plus haut, le gouvernement de l'Union a autorisé la construction des pipelines à bas prix grâce à une main-d'œuvre peu entressée : les condamnés. Une fois les chantiers terminés, les survivants étaient employés dans des mines d'or (autour de Fairbanks) ou dans des scieries (de part et d'autre des Rocheuses). L'Alaska, par bien des aspects, ressemble au Far West d'antan. Seule la puissance des armes change. La langue aussi. Alutiques et Inuits y ont ramené leurs coutumes et leurs façons de travailler.

La situation, pense-t-on, change radicalement le 15 mai 2012 lorsque l'Union perd l'Alaska au profit de la Californie (grandement aidée par le Canada). Réagissant à la menace terroriste d'un populisme nationaliste raciste (le Newel Empire), les deux pays empêchent une catastrophe écologique et pensent le possible, sans que l'Union ne s'aggrave trop. Richard Anellin, un petit arriviste qui touchait un peu trop sur la candidature à la présidence, se retrouve catapulté gouverneur le 30 mai 2012. On imagine que les vrais propriétaires de l'Alaska sont en fait les Russes, et surtout leur mafia la plus méprisée, Baba Yaga.

Aujourd'hui, Senex, président de la Californie, n'a aucun projet pétrolier concernant ce bout de glace bien trop éloigné. D'ailleurs, le Canada s'en est rendu compte et commence à s'agacer de voir que la Californie est presque aussi inactive que l'était l'Union. Les « exercise » de la police montée ont d'ailleurs repris de plus belle de part et d'autre de la frontière.



3. Rampart, Alaska

Rampart est une petite ville située sur la rive sud du fleuve Yukon, une centaine de kilomètres avant qu'il ne rejoigne la rivière Tanana. Sur une carte un peu précise, il est possible de trouver la ville à 140 km au nord-ouest de Fairbanks, dans une vallée accidentée, exiguë et isolée. En 2010, on décomptait 15 000 personnes vivant dans ou aux alentours de Rampart.

3.1. Histoire

Le nom de la bougale vient des petites montagnes escarpées qui forment des remparts autour du Yukon. À l'origine (1897), le village n'était qu'un relais servant à faciliter le convoiage de l'or qui descendait des différentes mines voisines. L'année où existe sa création, Rampart comptait plus de 10 000 habitants, ce qui n'était pas si rare dans le contexte de la ruée vers l'or. École, salons, hôpital, banque, commerces : la ville passa d'un rassemblement de troupes de taille à une véritable agglomération en quelques mois. Lorsque la fièvre de l'or s'épuisa en même temps que les gisements, la ville disparut aussi vite qu'elle était apparue. Elle fut abandonnée complètement pour devenir une ville fantôme. Lentement, très lentement, la population revint (60 personnes en 1917, dont 30 Indiens), mais en un siècle, elle ne dépassa que rarement le millier d'habitants. Il y eut les quelques expériences agricoles ratées dans les années 20 et la construction d'une minuscule base aérienne dans les années 30, mais rien de bien important. Les quelques mines encore ouvertes utilisaient les petites infrastructures pour s'approvisionner, et les Indiens construisaient une usine destinée à fumer le saumon et à le mettre en conserve.

Dans les années 70, un agent immobilier fit construire un hôtel en amont du fleuve, destiné aux pêcheurs de saumon. L'établissement connut un succès important, mais éphémère. Un incendie vint tout à coup, tuant les propriétaires, les gardiens et la dizaine de clients qui y avaient une chambre. Les Indiens (des tribus d'Atabascos) furent accusés du meurtre, mais aucune preuve permettant de les inculper ne fut découverte. D'après les autochtones, l'hôtelier aurait fait construire sur de terres leur appartenant (pas sacrées pour un non, mais faisant partie de leur domaine). Ils auraient agi par vengeance. Hazard ou pas, le FBI multiplia les actions violentes contre ces tribus dans les années qui suivirent.

En 2000, la ville se modernisa et un projet de petite station de ski fut élaboré avant d'être annulé, car l'investissement principal, un manège d'été, trouva la mort lors d'une randonnée (peut-être sans danger).

C'est en 2018 que la population connut un aggrandissement fulgurant. En effet, il fut décidé de faire passer un pipeline gazié dans la vallée de Rampart, qui longerait le Yukon et finirait en diagonale de nord-est (déjà pas Old Rampart, ça ne s'invente pas) au sud-ouest vers la rive (St Michael). Rampart allait être la base d'accès des ouvriers. Et ces ouvriers seraient bien entendus des bagnards, qui seraient payés dans une prison de haute sécurité. Évidemment en amont de la ville, là où l'hôtel avait été construit. Bien entendu, les Indiens ne furent pas prévenus.

NEWS

Le dore et Financial Times et Sacramento :

Richard Costigione annonce les chiffres :

L'héritier de la famille Costigione n'a pas rêché ces mois. Les chiffres de la police, principalement implantés dans l'immobilier, les travaux publics et la sécurité, sont catastrophiques. C'est surtout à la perte de contrats publics futurs avec le maire et à des scandales liés à ses sociétés de protection que les entreprises Costigione défilent leur manque à gagner. L'action est en chute libre à la bourse. C'est pourquoi Ronald Costigione, nouveau dirigeant depuis la mort de son père il y a quelques mois, a décidé d'intervenir. Il a annoncé de nombreux remaniements structurels (notamment l'abandon de certaines sociétés trop « saliféreuses ») et un rapprochement du groupe sur ses fondements : l'immobilier, Costigione a même voulu glisser une petite phrase sur « le cita » à la possibilité d'un rapprochement avec une multinationale œuvrant sur d'autres sphères de développement parallèles. On murmure en coulisses que le nouveau dirigeant chercherait à ruser des liens avec des partenaires et investisseurs à dans le secteur de l'immobilier. Qui a les épouses assez fortes pour venir soutenir l'activité immobilière californienne tout en ouvrant sur « d'autres sphères de développement parallèles » ? La réponse est forcément quelque chose de formule-1-elle en mandarin ou en japonais ? On assure aussi que les changements structurels annoncés vont provoquer une révolte dans le sein de la hiérarchie du groupe. L'ancienne génération de cadres déborde de l'époque du « Don » et se doit partir en retraite... Une guerre de succession risque donc de voir le jour au sein de la famille. Qui sera écarté du pouvoir ? Qui va prendre du galon ? En tout cas, il n'y en aura pas pour tout le monde.

mais l'air de quelques « sauvages alcooliques » importés par son héritier DC. La prison Forman fut construite en quelques mois, sur le même modèle vétuste que toutes les autres dans la région. Les prisonniers furent transférés et mis au travail pour creuser la fosse qui abriterait pour moitié le pipeline géant. C'est ainsi que de nouveaux éléments d'air furent découverts dans la région, et qu'une fois le cube terminé, certains bagnards furent « initiés » à servir pour creuser un peu plus. La nouvelle se répandit rapidement et Ramport connut 150 ans plus tard une nouvelle fièvre de l'air. Cabines, maisons closes, cybercafés et spectacles pouvaient comme des champignons, sous l'œil attentif des inspecteurs, légers au non. Ramport n'est pas une capitale en Alaska. Il existe de nombreuses autres villes qui équivalent à nouveau en même temps que l'es.

Mais pour le moment, c'est plutôt l'orphelin, et personne ne peut l'oublier. Il y a de l'or, de l'argent... et toute la criminalité qui va avec.

3.2. Aperçu des environs

Ramport est construite au bord du Yukon, entre deux petites montagnes assez abruptes. La végétation ayant survécu aux dépositions de l'homme ces deux derniers siècles est presque exclusivement composée de conifères. Il n'est pas rare qu'en printemps, des couleuvres de bronze importent quelques arbores qui bloquent la route longeant le Yukon.

Four années à Ramport, il faut emprunter la route qui longe le pipeline du nord-est (premier village : Sarven Village, 50 km) au sud-ouest (premier village : à 120 km si le pont qui passe le Yukon est ouvert, sinon à 180 km). Le fleuve mesure 40 m de large au mieux et s'évase parfois pour former de petits lacs. Le courant est particulièrement fort (notamment lors de la fonte des neiges en mai) et dangereux. Les accidents sont fréquents (aussi que les « disparitions »).

Seule la voie sud est habitée (par les locaux), mais il est possible de passer au pont en amont de la ville et de s'enfoncer dans les montagnes de Ray, un massif assez important qui cache des vallées riches en bois, mais aussi en or. Il y a donc des habitations dans les canyons, mais elles se vident le jeudi soir ou le vendredi matin lorsque les services cessent en ville, jusqu'à dimanche soir.

La prison Forman est le plus gros bâtiment au nord de la rivière, juste à la sortie du pont. Ainsi, en cas d'incendie, il est problématique. Ceux qui veulent tenter leur chance peuvent se diriger vers les chaudières (et arriver dans un cul de sac), passer à l'est (et finir dans un sac) ou passer le pont (et se faire tirer comme un lapin depuis l'un de milliards de la prison).

Autre moyen de quitter la ville : les airs. Ils effectuent la piste d'aviation centenaire a été abandonnée, il existe un hélicoptère permettant d'évacuer au d'attendre la ville rapidement (90 minutes pour rejoindre Fairbanks par temps clair).

Enfin, car il faut bien transporter le bois et l'or, des bœufs domestiques et rennes sont le long du fleuve, reliés à la voie par des trails et des câbles qui les assurent contre les rennes. Les autochtones appellent cela le « télégraphique », ce qui n'est pas loin de la staltit, car les charges sont assez maladroites et fait qu'elles tombent. En outre, il n'y a pas de conducteurs et tout est automatisé.

Au nord-est de la ville, lorsque les montagnes sont moins pentues et les arbres plus nombreux (de part et d'autre de la rivière), on arrive à la rivière indienne (elle commence avant la prison). Elle n'a de réserve que le nom, puisqu'elle n'est pas habitée et que tous les Indiens vivent en ville ou dans les chaudières. Par contre, la réserve leur appartient et ils en conservent jalousement la propriété (voilà plus bas aussi). Personne n'a le droit d'y entrer, et les rares mineurs qui ont osé passer les pentures ne sont pas revenus en bon état. Ah oui... la légende veut que ce soit dans cette partie de l'Alaska que se trouve la plus grande population de gisements (voir plus bas aussi).

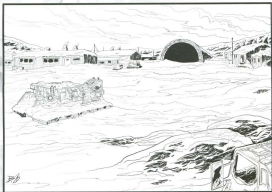
3.3. L'oléoduc

Un immense tube de vingt mètres de diamètre est en partie enterré dans le sol. Le conduit lui-même est protégé par trois couches de matériaux différents, capables de résister aussi bien



LES DOSSIERS DU LAPD

CHRONIQUE



à la chaîne intense qu'au froid polaire. Autour du conduit a été construite une protection de béton (un caudal profond de bouches d'aération et de portes sous les 500 m) dans lequel un petit véhicule peut avancer. Comme il fait extrêmement froid dans ce caudal, les ingénieurs préfèrent toujours envoyer un drone fixé sur un rail plutôt que de s'y rendre en personne (d'autant que certains points du pipeline ne sont accessibles qu'en passant par l'aérien et que le voyage n'est pas agréable).

C'est à Rampart que se trouve le poste de surveillance central (à mi-chemin entre St. Michael et Old Rampart). Une trentaine d'ouvriers et d'ingénieurs s'assurent du bon fonctionnement du conduit et ont à leur disposition un hélicoptère. C'est une filiale de la Sonex, la PetroChemical Exploitation, qui gère l'ensemble depuis la Californie (avant elle le faisait depuis New York, mais à la péta de l'Alaska elle a démantelé les locaux).

Mais que transporte ce tube ? Du gaz. Également du gaz. Ce n'est pas un combustible en l'état, et s'il devait s'échapper, il part répandre une odeur nauséabonde (mais sans danger), la population ne réagirait absolument rien.



3.4. Les chantiers de la montagne de Ray

Cette montagne très escarpée cache de nombreuses petites vallées dans lesquelles des chantiers ont été faits, puis se sont évanouis, pendant presque deux siècles. Il y a deux activités distinctes ici : le minage et la coupe du bois. Même si ces activités ne sont absolument pas concurrentes, les mineurs et les bûcherons ne se supportent pas. Il n'est pas rare que dès le jeudi soir, quand les uns et les autres descendent en ville, les bagarres éclatent.

Il existe deux villages et quatre mines, dans deux à ciel ouvert.

• Les mines

Elles appartiennent toutes les deux à Jacques Lebeau, un Canadien installé en Alaska depuis plus de vingt ans. Il passe son temps entre Rampart et ses deux chantiers (où il distille parfois). Flote d'hélicoptères privés, il assure les évacuations d'urgence lorsqu'un accident se produit (y compris dans les mines, par deux fois déjà). Mais qu'on ne s'y trompe pas, c'est un homme d'affaires très dur, qui traque les livres comptables et qui a profité du passage sous le givre californien pour oublier de payer ses impôts. Personne n'a jamais osé lui poser la question, mais en ignore ce qu'est devenue sa femme (et ses autres comptables), depuis il y a trois ans déjà. Officiellement, elle est morte (he, ça mine). Sachant que sa mine est morte en 2012, les autochtones se demandent quel sera un jour donné à cette place.

La vie dans les chantiers est très dure, et c'est pour cette raison que les bûcherons ont trois jours de repos. La journée commence à 6h par un copieux petit déjeuner. À 7h, les équipes montent sur les plateaux dans d'énormes camions et travaillent jusqu'à 17h. Ils mangent, travaillent jusqu'à 6h, mangent à nouveau et travaillent jusqu'à la nuit. L'alcool est strictement interdit sur les plateaux, mais il est en revanche toléré au camp de base. Le soir, les hommes passent leurs soirées, au billard ou au flipper. Quand les chiffres sont bons, le patron arrive avec quelques filles. La drogue circule abondamment et personne ne dit rien. En effet, la vie là-haut est tellement dure que certains hommes ont besoin de ça pour ne pas traqu岸. Tout ce qu'on leur demande, c'est d'être prêts le matin et de faire leur travail. Peu importe comment ils y arrivent. Chaque semaine, ils reçoivent une partie de leur paye. L'autre partie est placée sur un compte bancaire auquel ils ont accès pendant un mois par an, c'est-à-dire pendant leur



CHRONIQUES

vacances. Ce système évite que les hommes ne s'effondrent sous dans les caissons pendant leurs week-ends et qu'ils quittent le chantier sans un sou. Cela permet surtout à Léfran d'utiliser l'argent à des fins personnelles.

À mine deux équipes qui font travailler respectivement 200 et 250 hommes.

• La mine

Les deux mines à ciel ouvert sont les plus éloignées de Kamarp. Elles appartiennent toutes les deux à la branche d'un groupe financier international dont le siège se trouve à Moscou. C'est pour cette raison que les aérochutes, par un accident bizarre, les nomment les « mines rouges ». L'homme qui dirige ces chantiers s'appelle Tobias Holmström. Il reste le plus souvent à Kamarp, ville qu'il quitte dès qu'il en a l'occasion. Il répète souvent les Américains et les Californiens avec lesquels il travaille. Pas comme, il déteste les maiffs et surtout les Canadiens (« ces fils de chiens qui mentent leur sale nez partout ! ») cache au la cadavre de leur mine ! ». Il n'est pas difficile de comprendre que Holmström ait lié ses maiffs russes. Mais malgré des espions, il semble que personne ne sache lesquels.

Le travail dans les mines suédoises est presque entièrement automatisé. Des camions (cassepotes) déplacent des tonnes de roche qui débâtent des pelletraines. Les hommes servent rarement des câbles de leur machines (dont les haut-paliers cachent de l'air en bouche). Il n'y a presque que des Russes d'origine ici. Les cas anglo-suédois ne font que passer (pour donner la paye ou des notes). Holmström n'aime pas que des étrangers soient dans les mines rouges. Il interdit donc aux hommes d'embrasser des filles suédoises ne travaillant pas au chantier. En fait, pas mal de gens se demandent ce qui peut bien se passer là-haut. Il est indéniable que les mines produisent de l'or, mais pourquoi garder un tel secret avec de leur activité ? Le Russe parle à peine anglais (en fait, il parle très bien anglais, mais préfère laisser penser le contraire) et ses colères sont homologues. Il a déjà eu des problèmes avec la police de Kamarp lorsqu'il a bastonné presque à mort un suédois qu'il ne tenait pas avec tapage.

Les deux autres mines appartiennent à des exploitants indépendants et sont des mines souterraines.

La plus proche de la prison fait, j'avance travailler des bagnards. Elle est sous terre de l'État, mais les bénéfices sont partagés avec le propriétaire, un homme du pays, Gerald Mackenzy. Un homme d'affaires est une figure locale, un notable qui va à la messe le dimanche et qui reconnaît avoir « tapé du pied » quand il était jeune. Il considère les prisonniers comme une force de travail peu onéreuse, remplaçable, et qui ne craint que ce qui lui arrive. En prison, la porte des gardiens de la mine (pas ceux de la prison donc il n'a rien à faire), il a réussi à imposer « son » mode de fonctionnement (pour les incendiaires). Cet état de fait est connu dans le pays (et par le directeur de la prison), mais les résultats sont là et constamment : aux mines rouges, les mineurs sont divorcés par la région. Outre les 200 condamnés qu'il emploie, il fait travailler plus d'un millier de personnes dans plusieurs établissements (du supermarché à la maison close). Il passe son temps dans son bureau, au-dessus de la mine.

La plus petite des quatre mines est une sorte de rêve familial qui a tenu un cauchemar. Lorsqu'en 2028 la famille

Krens s'est installée au pied de cette mine (achetée pour une brachée de pain), ses membres avaient tous les aspects. Et ils avaient raison. Le gisement était là, les ouvriers compétents et l'investissement plus que rentable. Tellement rentable que Gerald Mackenzy proposa aux Krens de leur acheter la mine. Le prix se fita richement. Trois jours plus tard, un oursoua son cadavre dans le fleuve. La mine décida de continuer, mais les accidents furent de plus en plus fréquents. Mackenzy proposa à plusieurs de racheter. Nouveaux refus, d'insister que la femme était à deux doigts de passer aux sociétés d'assurances qu'il y avait eu des sabotages. La plus âgée des filles Krens disparaît. On la retrouve dégrêlée et vieillie dans une merle de Fairbanks. Les coupables ne furent jamais retrouvés et la jeune femme se perdit deux mois plus tard. Depuis, la famille Krens se ruine au point de devoir de l'argent à Holmström, qui a racheté son droit. Certains investisseurs des caissons ont organisé des parts officieuses pour savoir combien de temps les Krens continueraient et qui, dans la famille (de la mine, des deux filles ou du jeune fils envoyé dans une école privée de LA), avait un accident.

3.5. La prison Forman

Le bagne (c'est ainsi qu'il a été officiellement appelé), concerne 450 prisonniers de droit commun. Tous sont des criminels condamnés pour des fautes graves (meurtres, enlèvements, etc.) et certains attentats; leur entrée lorsque l'Alaska passa sous le giron de la Californie. La première mesure prise par le gouvernement d'Avellan fut de commencer en prison à vie les condamnations à mort de ces hommes (et femmes), en attendant de savoir ce qu'en on fait. Les conseillers d'Avellan lui ont dit que la criminalité était telle dans les bagnes, que de on tard, on penserait finir par commettre un nouveau meurtre et que là, on pensait tranquillement les piquer (et les ramener d'avoir un peu crié; la population carcérale).

Placée sur la côte nord, en aval de la ville, ce bâtiment récent est prévu pour 400 prisonniers. Construit sur le modèle des prisons de l'Italie, c'est un bloc pauvre de murailles hautes, éblouissantes percées par des volets rétractables automatiquement. Il est impossible pour un homme de passer par les fenêtres, même s'il casse la verre restant. L'intérieur de la prison est ouvert, mais couvert par un dôme de plexiglas. Les prisonniers peuvent ainsi se promener en voyant le ciel... théâtralement. Entre les temples, le poids de la neige et un système d'aération peu performant, le plexiglas s'est fendu par endroits, est tombé à d'autres, mais surtout s'est couvert de multiples notes qui tournent au vent en vrille/vents. Les murs, en fait, sont touchés par ces champignons microscopiques (probablement venus de la tourmente du nord). Il n'a pas été prouvé que cette pollution pouvait être toxique, le directeur la fait donc nettoyer par les prisonniers sans protection. Une partie de ces déchets se rend à la mine voisine de Gerald Mackenzy (voir plus haut). Pendant 12 heures, les mineurs sont à plus de 250 m de profondeur et creusent sans pouvoir sentir. Le minerai est traité à l'extérieur, remporté par des scooters spéciaux. Chaque travailleur est équipé d'un casque et passé au scanner pour savoir s'il ne ramène pas (par des voies innombrables et décomptées), des pépites dans la prison. Malgré toutes les sécurités, l'air entre le mineur d'échange entre les détenus.



Les accidents sont fréquents, ainsi que les meurtres. Mais comme les mineurs n'ont pas vraiment d'économie légale (voir l'encadré), le gouvernement californien ne sera jamais au courant de leur disparition (et l'Union s'en moque).

Cette la cour centrale, la prison est dotée de cellules pour quatre détenus, d'une cuisine, d'un vestiaire d'indienne, d'une salle de sport, d'un bar, d'une salle de télévision (avec un écran double en noir), ainsi que d'une immense salle de bain commune.

4. Rampart, petite ville tranquille

En arrivant par l'aérien sous ou par le ciel, le visiteur est toujours impressionné de voir une ville aussi grande dans un coin aussi désert. Mais ceux qui connaissent l'histoire de la région savent qu'en quelques années, elle pourra perdre tous ses habitants et devenir une ville fantôme de plus, attendant la prochaine flèche de l'or. Les bâtiments les plus hauts sont une dizaine d'étages, sauf la tour de la télévision qui dépasse le reste (mais ce n'est qu'une grosse antenne). En outre, on ne peut pas dire que le cadre soit enchanteur. En effet, la vallée convoitée par le lichen est rocailleuse, grise, et la végétation de cactées se trouve plus haut dans les montagnes. Entre l'eau boueuse, les arbres morts et la coupe enroulée de rochers caillots, on a plus l'impression d'être dans une carrière que dans la montagne sauvage et majestueuse...

Rampart est divisé en trois zones : le centre-ville, le ghetto indien, au nord et ce qu'on appelle le faribourg au sud (même si le faribourg évoque une bonne part du centre-ville). Il n'y a que dans le centre-ville qu'on trouve des immeubles. Le reste des maisons accablées à s'imposer quelle ville canadienne (plantes bois ou faux bois et peu de murs en pierre). Plusieurs églises et temples pourrissent les ruines de rués. À noter qu'il n'y pas de pochettes publiques et que les pochettes communes sont fermées et scellées. Le n'est pas parce qu'il n'y a pas de foie qui touche directement la ville que les ours, les cerfs ou les chats sauvages ne viennent pas chercher à manger. On ne suppose que quelques accidents miniers concernant les bêtes en ville. Par contre, dans la forêt et surtout la réserve indienne au nord... c'est une autre histoire.

4.1. Le centre-ville

Si les déjeunés de la Californie ont remplacé ceux de l'Union, le centre-ville n'a pas vraiment changé depuis l'année dernière. Les noms des rues font toujours référence à des héros de l'Union, les fonctionnaires sont presque tous les mêmes, et de nombreux dollars US sont encore en circulation (voir encadré).

Le Menu

La cuisine est vraiment au centre de la ville. Miniers modernes, tous en veste fardé, elle date de 2028. Le maître des lieux, Karl McDonald (détailé plus bas), y régnait depuis plus vingt ans. Ancien militaire, puis bûcheron, il a fait fortune en achetant des



CHANGEMENT DE MONNAIE, MAIS IL N'Y A PAS UN SEUL GOÛT

Lorsque l'Union est passée sous le gros californien, le dollar américain, les presses de la banque centrale. En effet, il fallait remplacer tous les dollars de l'Union par ceux de la jeune nation. Malheureusement, contrairement à l'US où presque tout le monde utilise des pièces, les habitants d'Indio, eux, préfèrent le papier et les pièces. Certains (comme les Indiens), utilisent même le bloc (ce qui ne les empêche pas d'être un compte en banque, un téléphone portable et une télévision US, dernier cri : ça n'a rien de va!). Bien entendu, ce sont les presses des deux monnaies chinoises qui se sont mises en marche. Pour ajouter à la confusion, l'argent sale de l'Union débouqua rapidement pour être changée en dollars californiens tout seuls et tout propres.

Des experts du UNPD ont été envoyés sur place, et l'un d'eux est déjà parti depuis. Comme le fonctionnaire était détaché du UNPD (ce qui implique un salaire, mais qui pourrait bien être déchargé sur le GDF).

Ce changement de monnaie est à la source de suffisamment d'écroulements pour occuper un service entier pendant quelques années.

parcelles de terre pour les remettre à des exploitants miniers, un peu partout en Alaska. Son meilleur coup a été d'acheter avec tout le monde cinquante kilomètres de bande de terre. Leur bande de terre comprend comme pas hasard au nord du pipeline NGL. Comment a-t-il eu tout le monde ? Un coup de chance, répond-t-il en jouant avec ses grosses bagues. Il est de notoriété publique que le maître des lieux les avait aménagés qui vivent à Rampart.

Le Fun

Le commissariat central de Rampart est assez conséquent. En effet, il a été rapidement évident qu'entre les mineurs, les bûcherons, les Indiens et les prisonniers ran lais, il allait y avoir du grabuge. Le chef Kinley dirige donc une équipe de trente hommes, dont certains sont des spécialistes de la survie (et de la traque) en montagne. Lorsqu'un criminel prend la fuite, il sait que la source principale sera coupée. Il ne peut partir que dans les montagnes. Dans ce cas, la police le poursuit plus pour le savoir que pour l'attraper. Sans entraînement spécial, les chances de survie d'un fuyard sont presque nulles. Kinley a eu la très bonne idée d'allier voir les Indiens locaux pour engager une partie de ses hommes. De fait, les Indiens le respectent, car il ne les considère pas comme le fait la plupart des autres blancs ici, c'est-à-dire mal. Un bon tiers de ses fonctionnaires est indien. Le Central a sa propre prison (Kinley ne veut pas que ses prisonniers classiques lâchent d'une façon ou d'une autre la prison Freeman). W à New York, il a



préfié la vie dans le Grand Nord à l'ambiance parasolaire de l'Alaska. Le rattachement de l'Alaska à la Californie lui apporte un certain confort de travail, mais il ne s'en plaint pas. En contre, c'est là que se passe la plus grande partie de sa vie. Il est certain qu'il aura une coupe en Central. Mais qui ?



UN BON MOMENT...

Les enfants d'Alaska sont pas été même torturés que leurs cousins d'Amérique du Nord. Déplacés, christianisés, massacrés, dévotés par la religion et l'école, ils sont été protégés que par leur isolement. Mais durant les années vers le Nord ou Nord, ils ont été les oubliés et les empêcheurs de tourner en rond. Séparés de leurs familles de leurs côtés du détroit de Béring pour des raisons politiques, ils ont su préserver leurs traditions et conserver leur instinct de survie.

La situation en 2000 est pas vraiment changée. Si on reconnaît aux Indiens leur droit à la propriété, ce droit est limité au point des que le moindre dollar entre en jeu. Les Indiens se recouvrent en se protégeant des habitants sur alcoolisme et la consanguinité dans les réserves, et considèrent les Indiens comme une population isolée. Dans la région de Rampart, on ne compte plus le nombre de passagers à l'alcool. L'indien joue des réserves, souvent les parties sans alcool. Le chef de la police, pourtant un ami de cette communauté, se contente de classer ces affaires, car généralement, aucune plainte n'est déposée. Quand c'est le cas, c'est un vague petit tag de l'histoire qui classe l'affaire sans suite. Malheureusement, les Indiens tirent leur épingle du jeu de façon légale (le sommeil ou légalise les organisant des soirées sauvages dans leur réserve ou en faisant passer de la drogue à la personne ne le pouvait).

à Coma

Il y a trois grands casinos à Rampart. Les employés les clients d'unan dans lesquels les chercheurs d'or et les trappeurs veulent se reposer. Ce sont des hôtels, des boîtes de nuit et, bien entendu, des maisons closes. La prostitution en maison close fait partie de l'histoire d'Alaska du temps de l'Alaska. La police n'a pas à gérer ce problème tant qu'il reste à l'intérieur. Le trafic dans la rue, par contre, est totalement interdit.

à Les démons de la nuit

Dans les écoles élémentaires (six en tout), il n'y a que deux High School à Rampart. Ensuite, les jeunes filent à Fairbanks comme les autres. Les plus malheureux restent dans la ville et trouvent un travail dans le coin. La jeunesse de Rampart est particulièrement surveillée. Quelques gangs assurent la discipline des diverses drogues dans les écoles, et il faut mener quelques petites frappes, mais le problème n'est pas là.

Tous les week-ends, des hommes qui veulent s'amuser débauchent en ville, pubis à toutes les heures. Ils ont un peu d'argent, se saoulent rapidement et relèguent tout ce qui peut porter une jupe. C'est là que la situation se complique en fait, puisque les gens du coin n'apprécient pas qu'on regarde leurs filles (surtout si elle est indienne : dans ce cas, personne ne bougera le petit doigt). Souvent, dans les boîtes de nuit, le service d'ordre est obligé d'apaiser quelques ardeurs. Mais les disputes sont fréquentes et le taux de criminalité augmente de 200% le week-end. En quelques années, on est passé de simples bagarres d'ivrognes à des meurtres sauvages, des viols collectifs et des épousés tués comme la foule au McDo. Le chef Kinley se sent que le moment, les rues sont de plus en plus violentes.

à Les maisons closes et les filles

Dans le ghetto indien, les maisons closes sont moins luxueuses que dans les casinos. Les filles sont moins jeunes, moins belles, mais moins chères et moins regardées par la population. Si l'Alaska est généralement une par une naïve, les travailleuses sont très sûres des Indiennes. En leur pays des Amériques, des Russes ou des Américains, car les Indiennes n'ont pas beaucoup de racisme (et quelle population posséderait ses propres filles ?). Ces maisons de passe sont généralement fréquentées par les ouvriers qui ont déjà dépensé tout d'argent en course-bleu. La misère est palpable ici, et ce sont dans les rues voisines que les prostituées clandestines travaillent (souvent le froid et les dangers du poste).

Enas les sports, on joue à tous les jeux interdits dans les casinos. Le jeu le plus en vogue, en ce moment, consiste à faire combattre des chiens contre des loups. Les affrontements se déroulent dans des enclos en bord de fleur, et même certains notables ont été vus lors des combats de fin de saison. On évique aussi des combats plus spectaculaires, dans les participants se battre des mauvais payeurs ou des prisonniers ayant tenté l'évasion, mais vengés pas des amateurs. C'est probablement une légende urbaine.

4.2. Le ghetto indien

En fait, les Blancs ont tendance à dire que le ghetto indien (aussi appelé la réserve) est le seul quartier de la ville. À Rampart, les Indiens américains n'ont rien fait pour les contrôler. En fait, ils parlent pas aux Blancs (pas obéissent) et jettent leurs ordes eux. On les qualifie d'alcooliques, ce qui n'est pas faux. Mais ce qu'ils savent aussi, c'est que le taux moyen d'alcooliques chez les Indiens est bien inférieur dans la région au taux moyen chez les Blancs. Pourquoi ? Les Russes. Beaucoup d'entre eux sont dépendants de l'alcool.

En fait, il y a deux ghettos indiens. Celui pour les Blancs (avec les sports, les maisons closes les bars branchés), et celui pour les Indiens, où se tient la consommation, qui rassemble au reste du village (petites maisons de bois coquettes). Ce dernier quartier n'a pas vraiment d'histoire et reste mal connu de la population de Rampart, car le « bon quartier » l'éclole du centre-ville.



❖ La cuisine

C'est le premier étonnement des natifs du coin (des Indiens des tribus d'Ichakassca). Le stamou a toujours connu un grand succès, quelle que soit sa préparation. Même lorsque le poisson était recouvert de pollution dans le Yukon, cette industrie a permis aux natifs de survivre aux différentes crises.

❖ Le miroir d'Amak

Le petit bar est connu de tous les Indiens et du chef de la police. En effet, c'est là que se réunissent les plus « consensuels » des natifs. La légende veut que le FBI y ait placé des miroirs partout depuis les années 70 (date de l'incendie qui survint au filot de l'autoroute côté de la rive du Yukon). D'ailleurs, des panneaux biométriques (des Indiens ont beaucoup d'humour... si si !), demandent de parler clairement dans les miroirs. La propriétaire du bar est une énorme squawp, large, pas indienne pour un sou, que les locaux appellent la Mère de fin (tant à cause de son caractère d'indianaise qu'à cause de sa crinière flamboyante). Son époux était indien, elle parle la langue des Indiens d'Alaska et elle est considérée comme « adoptée » par la population. Les non Indiens ne sont pas les bienvenus chez elle, elle le fait sentir tout de suite. D'ailleurs, dès qu'un blanc entre, la moitié des clients passe par la porte de service. C'est ici que toutes les activités illégales mineuses (huacoynage, drogues dures, paris, etc.) sont concentrées. C'est aussi d'ici que les Indiens, se réunissent en temps de crise pour savoir s'ils doivent partir de leur stamou (ou de chez M&M : Boudo ou crochets (ouu Koucas tout de suite !) et faire justice eux-mêmes. Lorsque la lumière reste trop longtemps allumée dans le refuge d'Amak, c'est qu'il va se passer quelque chose de grave.

4.3. Les tamboups

Les tamboups de Kamport n'ont pas grand intérêt pour la police. Il n'y a que deux gangs de gamins qui s'aiment un peu la pagaille : les Yacodasther et les Whatebirds. Brûles larcins, déportations, trafics mineurs, quelques cas de prostitution... des de bien méchant comparé aux malfrats des mineurs et des biécheons. Ces derniers, ont d'ailleurs souvent des petites maisons (des condos meublés, généralement), et parfois même de la famille, dans les tamboups. Du fait de son expansion rapide, les citoyens blancs de la ville ne se connaissent pas très bien. Si l'un d'eux venait à

manquer, son absence serait à peine remarquée (ce qui n'est pas le cas des Indiens). Le chef de la police n'en a pas les moyens, mais c'est véritablement l'absence de tous les habitants des tamboups, qui déstabilisent sans cesse qu'un petit nombre d'entre eux ne sont pas ce qu'ils prétendent.

❖ La neige

Une première route filant vers le sud avait été construite. Mais les rails qu'elle traversait étaient trop occupés et trop souvent fermés à cause de la neige. Elle a donc été abandonnée, et depuis, plusieurs rangers (ainsi que quelques arbres) l'ont bloquée. La route qui longe le Yukon est donc la seule vraiment praticable. Il faut trois heures complètes pour atteindre le premier village au nord et deux heures pour atteindre le sud (la route est plus droite). Sur mauvais temps ou de nuit, il faut doubler cette durée. L'hiver, il faut l'oublier.

Les autocaristes utilisent essentiellement des étonnes 4x4, des pick-up ou des camions adaptés sur la neige. Des autobus passent leur temps à promener l'anique route. Elles sont remplacées par les chasse-neiges qui combattent le froid polaire (on n'est qu'à une centaine de kilomètres du début du cercle arctique), le plus longtemps possible. Ensuite, de novembre à mi-avril, le seul moyen de passer, c'est de prendre l'hélicoptère (entre deux tempêtes de neige). En cas de grand danger, les pilotes indiens (souvent politiquement correct pour être haconniers) peuvent ouvrir une route précaire (surtout l'airbanks (3 jours de marche difficile).

❖ L'éclair

C'est un Métisais privé, puisqu'il appartient à Mackroy. Mais trois des six engins qui y sont rattachés appartiennent à la ville (un à la police, le deuxième aux pompiers et le troisième au docteur qui a en charge le minuscule hôpital de la ville). Les deux autres sont respectivement à Mackroy et à Jacques Lefran. Le dernier appartient à un guide touristique, William Hooks, un sorte d'aventurier qui, quand il ne passe pas un peu d'herbe en douce, joue aux biécheons avec le chef de la police (qu'il a aidé à plusieurs reprises car il est le seul à lire assez bien pour être un mauvais temps). Hooks propose des balades pour les touristes qui connaissent la ville (ou général, des gens peureux pour des raisons professionnelles, mais qui veulent aussi passer de bon temps).

SÉLÈNÉ

La lune est l'astre le plus gracieux et le plus mystérieux qu'il nous soit donné de contempler dans la voûte céleste. Son aspect et son comportement inconnus n'ont jamais cessé de nous intriguer et de mettre notre imagination au défi d'expliquer son origine, sa formation et sa constitution... L'homme l'a conquise une première fois en 1969, mais il ne s'y installera vraiment qu'à partir de 2010. Découverte, la lune est sujette à bien des curiosités.

1. Topographie lunaire

Des volutes noirs aux contours incertains, des montagnes vertigineuses allongées par des vallées encaissées, des lacs et des marais aux noms étranges. Tel est le spectacle grandiose et insolite qui s'offre à la vue des astronautes en orbite autour de la lune. Dans ce monde minéral façonné par



L'ORDRE DE UN TOPOGRAPHE LUNAIRE

La topographie lunaire est désignée par des termes latins attribués pour la plupart au XVII^e siècle. Bien si cette désignation paraît aujourd'hui démodée et fastidieuse, elle est toujours en vigueur.

- Orbiter : orbite
- Plan : plan
- Spot : gaffe
- Crater : lac
- Palus : marais
- Mont : montagne
- Crater : chaîne de cratères
- Protonobis : promontoire
- Terminus : crête
- Collis : colline
- Mont : colline
- Apex : encroisement
- Passus : fosse

les bombardements météoritiques, les paysages présentent l'incroyable différence entre une face visible qui fait bonne figure, et une face cachée terreuse et semblable à un champ de boue. C'est ainsi tristement la surface lunaire, les cratères sont semblables à de gigantesques monuments, construits à la mesure des Grands Hommes dont ils portent les noms.

Les premiers observateurs équipés de lunettes astronomiques qualifiées de « meso » les zones sombres, et de « terro » les zones claires qu'ils distinguaient à la surface de notre satellite. Les pages importantes réalisés en quelques semaines rapidement d'élaborer des observations plus précises, et de dresser de nouvelles formations auxquelles furent naturellement attribués les noms de « montagnes », « vallées », « lacs », « marais ». Bien que l'existence d'eau liquide sur la Lune si elle n'est en doute dès le XIX^e siècle, l'ensemble de la structure a été consacré.

1.1. Les mers lunaires

Les mers et autres étendus dits « aquatiques » sont des formations de couleur sombre et de dimensions importantes, généralement visibles à l'œil nu depuis la Terre. Elles représentent en superficie environ 15% de la surface lunaire et une éventuelle objection sur la face tournée vers la Terre. Leur nom étrange (l'océan des Tempêtes, Mer de la Sérénité, Mer de la Tranquillité...) leur ont pour la plupart été attribués au XVII^e siècle par un astronome italien, Borelli. Les mers sont apparues relativement récemment à la surface de la Lune. Elles correspondent à des bassins formés par l'impact d'énormes météores, il y a environ trois milliards et demi d'années. Les cratères ainsi créés se sont progressivement remplis

de lave, constituant d'immenses lacs de basalte à la couleur grise ou rosacastagne.

1.2. Les montagnes lunaires

Calculé fut le premier astronome à avoir véritablement dénombré l'existence de montagnes à la surface de la Lune. En observant attentivement l'arc de la nuit à ses différentes phases, il remarqua des effets de lumière qu'il interpréta comme le déplacement de l'ombre (projetée par le soleil) de montagnes élevées. La mesure de l'angle porté des plus hautes sommets lui permit d'en évaluer pour la première fois la hauteur à quelques milliers de mètres. Les chaînes de montagnes sont facilement localisables, car elles se situent généralement en bordure des grands bassins maritimes. Les montagnes, culminant parfois à plus de 7000 mètres, ne présentent pas l'aspect de pics acérés. En effet, la pluie incessante de micrométéorites qui frappe le sol lunaire a progressivement adouci leur relief. De nombreuses montagnes possèdent le nom de massifs rocheux : chaîne des Apennins, des Alpes, du Jura...

1.3. Les autres reliefs

La surface lunaire est parsemée par des crevasses relativement profondes et escarpées. Les sillons mesurent parfois quelques centaines de kilomètres de long, et leur profondeur peut atteindre plusieurs centaines de mètres. Les vallées sans des formations encore plus larges que les cratères.



UN LUNE EN CHIFFRES CHIFFRÉS

Rayon moyen de l'orbite : 384 400 km

Période de révolution : 29 530 jours

Diamètre équatorial : 3 476 km

Surface : 3 794 00⁰⁰ km²

Étendue : 7 940 00⁰⁰ kg

Coefficient de surface : 1,62 m/s²

Température de surface :

- minimum : -128 °C

- moyenne : -60 °C

- maximum : 103 °C

Pression atmosphérique : 10⁻¹² Pascal

Composition de l'atmosphère :

- Hélium : 25 %

- Néon : 25 %

- Dihydrogène : 25 %

- Argon : 25 %

- Méthane, l'azote, l'oxygène et l'hydrogène de carbone ; quelques traces

Circulationnel : 14 jours consécutifs de soleil, suivi de 14 jours de nuit.



THE DARK SIDE OF THE MOON

La face cachée de la Lune n'est pas une invention d'un quelconque poète romantique ni des Plinés Floups.

Elle existe réellement. En effet, il se trouve que le période de rotation de la Lune autour de la Terre est la même que sa période de rotation sur elle-même. De ce fait, la Lune nous présente toujours la même face à quelques variations près. Cette faiblesse fait cachée est bien connue des scientifiques et des amateurs. Elle présente les mêmes caractéristiques topographiques que la face visible. Il est pris quelle est plus fréquemment bombardée par des météorites de toutes tailles.

2. Colonisation !

I've got a ticket to the moon, I'll be leaving here any day soon.

2.1. Un petit pas pour l'homme...

Juillet 1969, l'homme marche pour la première fois sur la Lune. Quatre ans plus tard, en décembre 1972, fin du programme Apollo. L'homme devra attendre près de quarante ans avant d'y retourner. Dès les années 2000, des projets ambitieux d'installation de bases permanentes sur le sol lunaire vident le jour. Il ne manque que les crédits pour que ces beaux projets se concrétisent.

L'évaluation des opinions publiques dans les pays les plus impliqués dans la course à la Lune (Chine, États-Unis et Canada, Japon, Europe...) permet d'affirmer le seul élément manquant véritablement pour mener à bien une telle entreprise : une réelle volonté politique. Cette volonté politique, c'est Hillary Clinton qui va l'appuyer en soutenant les planifications de la NASA. En effet, la vénérable institution spatiale percevait un retard de l'homme sur le satellite de la terre en 2020. Mais Hillary a débrogé des fonds pour accélérer les programmes sélectionnés de son direction. Arnold Schwarzenegger lui a offert le pas quand il s'installa dans le confortable fauteuil du bureau ovale.

Les premiers cartiers de la reconnaissance de la Lune furent en fait des satellites et des robots. Avant de se lancer dans une telle aventure, ne vaut-il pas mieux connaître son sujet sur le bout des doigts ? Et le meilleur moyen pour y parvenir n'est-il pas de cartographier in situ et de faire le bilan de toutes ses ressources naturelles ? L'ensemble des données recueillies peut ensuite être utilisé afin d'adapter au mieux les stratégies d'implantation et d'exploitation des débouchés de cette stratégie. Partant de ce principe, de nombreux projets d'exploration robotique vident le jour au début des années 1990. De nombreux autres satellites ont depuis été placés en orbite autour de la Lune. Les premiers robots ont pour leur part atterri en 1999-2000. De plus en plus nombreux, ils parcourent la campagne

lunaire avec pour mission de compléter la cartographie dessinée par les satellites. Les globe-trotters méthodiques et super équipés peignent des échardelles du sol et les analysent afin de dériver les gisements de matières premières intéressantes.

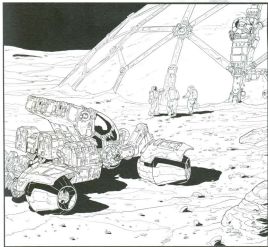
Talant d'une pierre deux coups, certains autonomes permettent de tester les technologies qui seront mises en œuvre par les humains lorsqu'ils auront à leur tour débrogé sur la Lune. Certains robots fonctionnent ainsi comme de petites centrales qui extraient les matières premières et les traitent, en produisant par exemple de l'oxygène, de l'eau ou des métaux.

Enfin, le 18 novembre 2010, après quarante-huit longues années d'attente, la femme marche sur la Lune ! La mission Pathfinder-1 est composée d'un équipage de cinq astronautes. Il se pose dans la Mer des Pluies. L'événement est retransmis en direct sur toutes les chaînes de télévision, dans les stations de radio, et sur de nombreux sites Internet.

En effet, le premier astronaute à quitter le module est en fait un astronaute, Hans Wendling, éminent géologue et spécialiste des techniques de perception minérale. Les scientifiques de l'équipe ont pour mission de reconnaître plusieurs sites susceptibles d'accueillir la future station lunaire internationale. Trois autres missions de ce type auront lieu dans les mois et les années qui suivront. Elles assurent notamment de tester les équipements et de mettre au point de nouvelles procédures.

Dès lors débute la construction d'une petite station scientifique médicale au nord du cratère de Fry. Les installations sont complètement automatisées et occupées en permanence par une cinquantaine d'astronautes et de scientifiques. Des navettes permettent d'assurer la rotation des équipages et l'approvisionnement en vivres et en hydrogène, nécessaire pour produire l'eau si précieuse. En effet, même si la première station est autonome car un certain nombre de points - énergie, oxygène - elle est loin d'être totalement indépendante de la Terre. Les scientifiques qui se partagent les installations sont géologues, physiciens, biologistes, médecins ou psychologues. À la fois explorateurs, expérimentateurs et cobayes, ils étudient l'environnement lunaire sous toutes ses coutures, afin de mieux le maîtriser et l'apprivoiser.

En 2016, alors que l'Homme marche sur Mars, la petite station calme et tranquille s'est transformée en base immense, dans laquelle vivent et travaillent plus de cent astronautes, techniciens ou scientifiques. Tous ces spécialistes et savants dans la Lune y perpétuent l'aventure, en développant les technologies et outils qui permettront à terme de se passer de la Terre, et de devenir une colonie indépendante. Les recherches effectuées par leurs prédécesseurs ont déjà permis d'améliorer énormément les conditions de vie dans l'environnement lunaire. Des exercices sportifs et un traitement médical permettent d'atténuer les effets de la microgravitation. Les quartiers de vie et les laboratoires, équipés des gadgets les plus modernes, sont plus spacieux et confortables qu'au temps des pionniers. L'activité principale de la base reste la recherche scientifique. Géologues, physiciens et biologistes y côtoient astronautes, psychologues et sociologues. Des ingénieurs mettent au point les installations et équipements nécessaires pour assurer l'indépendance énergétique et logistique vis-à-vis de la Terre.



LES ENVERS DE LA COLONISATION LUNAIRE

La proximité de la lune facilite les échanges entre la Terre et son satellite : il ne faut que quelques jours à un vaisseau spatial pour franchir la distance qui nous sépare de la lune. Le quasi-vide cosmique qui règne sur la lune représente un environnement extrêmement hostile à la vie. En revanche, le site posé sur la surface de la lune en fait l'endroit idéal pour conduire des observations astronomiques du soleil et du ciel profond. De plus, les radiotélescopes sont construits à l'abri des interférences radio terrestres sur la face cachée de la lune. La gravité de la surface de la lune est dix fois moins importante que celle de la Terre. Ainsi, pour décoller de la surface lunaire, une fusée a besoin de six fois moins de poussée (et donc de carburant) que si elle s'élevait de la surface terrestre. De plus, l'hydrogène est présent en grande quantité, ce qui

fait du satellite le « plateau-service de l'espace » nécessaire à la colonisation de l'écos.

La faible gravité de la lune permet également de construire des structures de beaucoup plus grande envergure que sur Terre (antennes de télescope, antennes de radiotélescopes, etc.) sans qu'elles se déforment sous l'effet de leur propre poids.

Le sol de la lune est très riche en métaux en tout genre et l'hydrogène est facilité par la volatilité du régolite (soit du sol lunaire). L'exploitation de ces richesses justifie à elle seule la colonisation de la lune, notamment celle de l'habitat à très rare sur la Terre, élément idéal pour les réacteurs à fusion nucléaire.

Les sociologues voient cette expérience de vie communautaire en dehors de la Terre comme une occasion unique d'étudier le comportement humain en milieu hostile. Enfin l'homme a besoin de satisfaire sa curiosité, son envie d'extension et de domination.



STRATÉGIE AMÉRICAIN.

La Lune est considérée, selon les termes du traité sur l'espace signé en octobre 1967 comme un espace

international. Les Américains sont bien les premiers à y avoir planté un drapeau mais ceux-ci n'ont jamais revendiqué l'appropriation de parcelles lunaires. Un deuxième document, le traité lunaire de 1979 a été signé pour clarifier et compléter celui de 1967 mais ce nouveau traité n'a pas été ratifié par l'ensemble des grandes nations de l'exploration spatiale. Il en résultait un flou juridique sur l'appropriation de parcelles dans des buts économiques et commerciaux par des privés. Ce qui entraînait parfois des revendications des plus fantasmatiques. En 2015 un nouveau traité sur l'espace fut signé pour clarifier le statut de la Lune et celui des autres planètes. En effet, l'exploration de Mars était alors à portée de portée. Ce traité établit la protection des territoires spatiaux au SCTN (Outer Space Treaty) par l'Organisation des Nations Unies, un organisme de gestion composé par des représentants des grandes nations spatiales. Ce comité a la possibilité de vendre des parcelles de la Lune ou d'autres planètes à des investisseurs privés.

Si la République de Colombie, un État-voteur FMI bien, la jeune république vient juste d'être élu au début de l'année 2013, un représentant au SCTN. Et ce représentant n'est autre que Clara Rendón (F16 vétérans) en personne. En effet, la jeune astronaute et scientifique géologue vivait en Colombie quand elle partit pour la mission Pathfinder-1 qui la fit entrer à jamais dans l'histoire. En tant qu'habitante de la République, elle pourra désormais servir en tant que raton et être en orbite que celle-ci soit dignement représentée dans les étoiles.

En 2019, un télescope géant à miroir liquide est construit sur le pôle Sud de la Lune pour prendre le relais du télescope spatial Hubble qui, en 2017, après vingt et une années de bons et loyaux services a pu une retraite bien méritée. Le miroir primaire de ce télescope n'est pas fait de verre poli, mais d'un liquide réfléchissant. Ce liquide d'huile est une mince pellicule qui épouse la forme d'une parabole et peut ainsi faire office de miroir. Ce télescope offre aux scientifiques des données encore inédites sur notre univers grâce à son immense miroir de 28 mètres de diamètre.



2.2. Un grand pas pour l'humanité

En 2020, la base lunaire devient, une ville et prend le nom de LunaCity. Des miroirs à ciel ouvert permettent d'observer des nouvelles possibilités qui, une fois réalisées, fourniront de l'énergie, des métaux ou du combustible nucléaire. L'hydrogène est tiré des glaciers polaires à l'aide de robots télécommandés, puis transporté par des vaisseaux cargo

automatiques. L'électricité est déjà produite à quatre-vingt pour cent. Les panneaux solaires se chargent du reste. La base comprend également un centre d'expérimentation et de lancement d'engins spatiaux, notamment la catapulte magnétique qui permet d'élever des satellites à moindre frais ou la zone et sur les stations en orbite basse pour explorer Mars (cf. page 35). Un réseau de satellites de télécommunication, en orbite autour de la Lune, permet de garder un contact permanent avec les équipes en mission sur sa face cachée.

En 2022, validant par le déroulement des opérations, le SCTN lance une grande campagne de sensibilisation sur la Terre afin d'attirer les investisseurs et les colons. Menant en avant les perspectives économiques de développement, ses membres espèrent attirer l'attention des industries de haute technologie et une main-d'œuvre nombreuse, à même d'exploiter les extraordinaires richesses matérielles de la Lune.

Le 6 juillet 2023, Hugo Li-Hang est le premier enfant à naître sur la Lune. Dans les années qui suivent la crèche accueille d'autres enfants, toujours plus nombreux et Hugo trouve des camarades de jeux.

En 2028, la belle des nuits est devenue le cadre de vie et de travail de milliers de personnes. De nombreuses entreprises de capitaux internationaux investissent dans la nouvelle colonie qui, outre (l'eau, constituants pour-faire un jour un nouvel Eldorado). Parmi ces compagnies, les holdings internationales Sentry Cop, Gallop et Du Jour sont conventionnellement approvisionnés par l'intermédiaire de sociétés filiales en leur pays (voit en dessous pour plus de détails à ce sujet). Le développement d'une véritable industrie de transformation et l'engagement du public ont permis pour les produits « made in moon » ont entraîné une forte augmentation de la population lunaire. Celle-ci se chiffre à plus de dix mille habitants. Les activités minérales jouent un rôle de premier plan. Les minerais précieux extraits (métaux, combustibles nucléaires, oxygène et hydrogène utilisés pour la préparation de carburants...) sont transformés sur place, puis exportés vers la Terre ou utilisés dans le cadre de programmes spatiaux.

En 2029, la catapulte électromagnétique lunaire est mise en service. Ce long tunnel sert de canal de lancement pour de longues ranges-stages en direction de la Terre, de Mars ou d'une station orbitale. La zone industrielle de LunaCity compte de nombreuses usines de fabrication de verre, de semi-conducteurs et de composants électroniques. Les industries chimiques et pharmaceutiques bénéficient des conditions exceptionnelles de production liées à la faible gravité régnant à la surface de la Lune. Plusieurs activités de services semblent prometteuses à un bel avenir. Le tourisme spatial n'en est encore qu'à l'état qu'à ses balbutiements. Il faut bien reconnaître que, même s'il a considérablement baissé, le prix du billet pour le voyage de la Terre à la Lune reste assez élevé pour le milieu classé.

En 2030, LunaCity est autonome en tous points, y compris en ce qui concerne la nourriture. Les cultures sont financées automatiquement et effectuées la plupart du temps hors sol. L'eau est obtenue à partir de la glace extrait au pôle Sud, et les éléments minéraux sont fournis par la Lune elle-même. Les colons ne recourent que rarement sur la Terre et commencent à acquiescer un sentiment d'appartenance à une nouvelle nation. Si les premiers ont parfois connu des difficultés d'adaptation à l'environnement lunaire, les habitants actuels de la Lune bénéficient de conditions de vie bien plus agréables.



NEWS

Le maire idéal n'est pas

interview diffusée sur Internet.

« M. Grabinio, vous êtes le nouveau patron du Pyromid. C'est le retour du fils prodigue ou la revanche du fils maudit ?

— [Ironiquement] Fils prodigue. [Ris moqueur]. Je sais pas... Fils de [Dieu] plutôt non ? Je plaisante. C'est vrai que Vegas, c'est ma vraie maison. À l'époque où j'étais le seul... l'assistant de monsieur [Madonna] [faux le directeur du casino] El ranchito. Et j'ai cru que c'était plutôt une époque florissante. Aujourd'hui j'aspire révisiter cet âge d'or avec le Pyromid.

— On dit que votre nomination à ce poste ne s'est pas faite dans la clarté la plus totale, que c'est le résultat de manipulations et de tricheries en coulisses.

— Écoutez... Dis-donc, vous œuvrez pour la concurrence ill... non ? Je trouve vos questions assez égarées là, pour pas dire égarées.

— C'est ce qui se dit sur le strip.

— Hé hé hé... vous me faites mourir... Quand c'est un grand patron d'une multinationale qui prend le pouvoir d'une autre société, après de multiples négociations, tout le monde trouve ça normal. Non, je fais que...

— On parle d'une méthode Grabinio à l'égard de la gestion du casino. Elle consiste en quoi ?

— Les 4 T... [Tare] [Tare] [Tare] [Tare]... Plus tu distribues, plus tu gagnes. C'est ma devise et je compte l'appliquer partout. Tenez, ça commence maintenant. Je vous offre ces jetons. Effectivement pas croire que c'est de la manipulation de la pièce.

— On dit aussi que vous êtes l'objet d'une procédure de justice pour vous interdire de gérer un casino du fait de poursuites judiciaires en Californie.

— [Sourit] Wo vraiment fatigant que vous me perturbiez le e on a qui vous donne vos informations. Et maintenant éloignez votre patin de comédie... »

En 2013, la population lunaire atteint les vingt mille colons et devrait continuer à augmenter régulièrement jusqu'à atteindre cinquante mille personnes dans les années 2050. LunarCity a néanmoins une taille suffisante pour évoluer avec des petites villes terrestres et ainsi conduire son autonomie financière. Et c'est bien là que se situe le problème qui occupe probablement la Lune dans les années à venir. En effet, de plus en plus de lunatiques se reconvertissent en tant que tels, et non plus comme colonies lointaines d'un quelconque État de la Terre. La nation lunaire n'existe pas, pas plus que la nationalité ou la nationalité. Et pour certains, il est temps que cela change.

3. Vivre sur la Lune

« If you believed they put a man on the moon, man on the moon... »

3.1. Population

Il y a exactement 29 954 lunatiques, selon le dernier recensement de la population du 1^{er} janvier 2013. La population est à 95% urbaine. Celle-ci est très multiraciale et représente un melting-pot qui n'a pas tellement d'équivalent sur la Terre. Presque toutes les nations sont représentées sur la Lune. La discrimination raciale n'a pas vraiment sa place sur le satellite. En effet, qui peut se sentir chez lui plus qu'un astroneute ou ce sentiment encore étrange à y être à peine un siècle ? De plus, les conditions de survie difficile des premières années imposaient une collaboration et une coexistence entre tous les colons. Enfin, depuis ces dernières années, le sentiment d'appartenance à une « nation lunaire » efface un peu plus les différences d'origines. De nombreux sociologues ont d'ailleurs écrit des livres sur le sujet. « The Mooning-pot » de professeurs californiens Julian Lanch fait office de référence dans le domaine.

3.2. Coutumes des lunatiques

Afin d'encourager leur masculinité, mâles solitaires qui sur la Terre en raison de la faible présence, les lunatiques doivent effectuer régulièrement des exercices sportifs. Bien évidemment, les activités sportives sont ritualisées des centaines bien à cet environnement si particulier (voir en dessous pour plus de détails). Les habits sont généralement des combinaisons intégrales chauffantes qui peuvent être personnalisés en un rien de temps en cas de péjor.

Les mariages sur la Lune ne sont généralement pas dictés légalement en tant que tels aux autorités terrestres. En effet, la procédure de mariage entre deux personnes de nationalités différentes est déjà très compliquée, alors imaginez quand elle a lieu sur un territoire international à des milliers de kilomètres de la Terre. C'est pour éviter des paperasseries inutiles et des débats fastidieux que les époux signent généralement un contrat d'union qui n'a de la valeur que sur la Lune. Il est d'ailleurs possible de signer de tels contrats avec plusieurs personnes et sans distinction de sexe. De ce fait, les divorces sont très libres et les liens sont éparpillés sans jugement en fonction des classes de contrats d'union. Il n'est pas rare de voir des familles composées de plusieurs adultes, même si ce phénomène reste marginal.

Au niveau des maternités, l'accouchement est agencé en très grande majorité depuis quelques années sur la Lune. Il paraît que voir son bébé nager dans l'air quelques minutes après sa venue au monde est un spectacle des plus étranges. Généralement, la nationalité du nouveau-né est double en fonction de celles des parents. Cela se complique avec la deuxième génération, quand un franco-russe aura un enfant avec une indo-américaine...

Les accidents représentent la plus grande cause de mortalité, bien que celle-ci ne soit généralement pas plus élevée sur l'axe de la nuit que sur la Terre. En revanche, ici, l'information est instantanée. Le corps du défunt est généralement incinéré et ses cendres sont ensuite répandues dans l'espace.



LES DOSSIERS
DJ LAPD

CHAPITRE DEUX

3.3. Médias

Les lunatiques sont constamment reliés à la planète Mars et à son atmosphère par le biais des chaînes de télévision émise par satellites depuis la Terre, mais il existe aussi des chaînes spécifiquement lunaires. Ainsi, à vos caps débattants, ils peuvent continuer de suivre leurs programmes favoris sur CNN California, MTV California, MTV6, TBS et les autres, ainsi que les principales chaînes des autres nations. Mais il existe aussi des chaînes locales. LunaTV, Space Channel et TeleOne diffusent des programmes faits par et pour des lunatiques. On y trouve des informations locales, des émissions scientifiques, des talk-shows avec des invités locaux ou de passage sur la Lune et quelques bonnes séries séries des années 1980. TéléOne produit même des sitcoms tournés en studio à LunaCity. De plus, les émetteurs de LunaTV ancrent en permanence la Terre de leurs programmes, entièrement relayés sur place.

Le Network est aussi présent dans la vie des lunatiques. Les réseaux de communication filaire ou sans fil OneNet gérés par M.I.R.E. permettent à chaque poste de se relier au Network le plus simplement du monde. M.I.R.E. gère un pont de transmission entre plusieurs satellites de communication de la Lune et ceux de la Terre. ETL garantit ici aussi la sécurité et la confidentialité des données échangées.

3.4. Nourriture

La nourriture des lunatiques est principalement composée de végétaux et de compléments minéraux et protéiques. Ici la nourriture n'est pas, pas plus que la viande et les légumes OGN, *free*. Les progrès en génétique ont permis de mettre au point des plantes résistantes et particulièrement bien adaptées à la faible pesanteur. Les cultures, qui se pratiquent dans des installations souterraines, sont en permanence surveillées par des robots jadisins. Besides les légumes faits localement, en dehors de LunaCity, des lampes créent artificiellement la lumière solaire, nécessaire à la photosynthèse. Les éléments nutritifs proviennent du sol de la Lune et du recyclage des déchets biologiques. En matière d'élevage d'animaux est complexe et très peu rentable. La viande étendue est donc un produit de luxe, et sera sans doute qui peuvent se payer un bon T-Bone steak à tous les septa. Les autres se substituent aux les compléments protéiques et autres substances telle que la gamme de produits Green Light (cf. *Kilo Look* p.73). La nourriture est produite en quantité suffisante pour permettre aux habitants de couvrir la population lunaire. Une partie de la production est même exportée vers les bases-lunars orbitales.

3.5. Loisirs

Les sports lunaires : afin d'entretenir leur musculature peu sollicitée par la pesanteur locale, les lunatiques pratiquent également un sport. La plupart aiment bien servir de temps en temps de leurs bulles pour une petite randonnée ou pour pratiquer l'un de leurs sports favoris, le golf. Il existe plusieurs terrains de golf privés, et certains sont très réputés. Il est notamment question que le terrain de la NASA rejoigne prochainement le site officiel PGA Tour. Les habitants de la Lune se rassemblent régulièrement pour s'affronter dans de grandes compétitions sportives. Ces spectacles,

organisés par la télévision, Ananova et passionnent les terriens. On peut en effet y voir des athlètes réaliser des performances pour le moins inhabituelles sur la Terre : sauts en longueur de 50 mètres, sauts à la perche de 35 mètres, triples sauts de 110 mètres, plongeurs d'une plate-forme haute de plus de 80 mètres...

Les concerts en musique sont actuellement impossibles à réaliser à cause de la quasi-absence d'atmosphère : le son ne se propage pas. Heureusement pour les lunatiques, des groupes internationaux sont venus pousser la chansonnette à LunaCity.

3.6. Le transport

Le mode de transport le plus pratique sur le compagnon de la Terre est le Moon Buggy (cf. p.54 de ce beau supplément). Il permet d'aller partout, ce jeu de tennis les difficultés de terrain et assure à une bonne vitesse de croisière. Mais tout le monde ne peut pas se payer un tel joujou. C'est pour cela que la plupart des lunatiques en louent un quand ils en ont besoin.

3.7. Les fermes

Il y a un peu plus d'une dizaine de fermes indépendantes réparties sous la surface de la Lune. Ces fermes servent à la fois de centres de production alimentaire et de mines. Ces fermes sont étonnamment indépendantes de LunaCity. En effet, les fermes sont situées isolées et isolées trop loin pour la sécurité aux émetteurs. Les fermes doivent assurer elles-mêmes leur approvisionnement en oxygène, en eau et en électricité. Chaque ferme est autosuffisante. Il y a en moyenne une centaine de personnes dans chaque ferme et tous travaillent dans un intérêt commun.

3.8. Les mines

Le sol de la Lune est sec et facile à creuser. Pourtant, les conditions d'exploitation des mines sont loin d'être idéales. L'absence d'atmosphère, le climat (avec des écarts de température considérables) et surtout la pesanteur posent des problèmes et peuvent à l'avenir au maximum les installations. Le sol lunaire contient de véritables richesses. Oxygène et silicium y sont présents en quantité très importantes. On y trouve également de nombreux métaux : aluminium, fer, chrome, mais aussi nickel, uranium, thorium, potassium, manganèse et titane. L'Helium-3 est une ressource très rare sur la Terre, mais abondamment présente ici. L'Helium-3 est utilisé comme combustible nucléaire, pour alimenter les réacteurs à fusion. Les minerais extraits sont traités dans des raffineries. Les matières premières sont ensuite transformées et utilisées pour les aménagements locaux, ou exportées vers la Terre ou vers Mars.

4. LunaCity

4.1. Les premiers pas

Les scientifiques ont découvert au pôle Nord, très exactement au nord de cratère de Fryx, une région encroûtée en permanence, ce qui en faisait l'endroit idéal pour l'installation d'une base humaine



M.I.E.E. (MORE IMPROVED RESOURCE EXPLOITATION)

Avec le développement rapide de LunaCity, les autorités ont dû faire face à la gestion des différents réseaux qui se développent dans la ville. En 2012, sous l'initiative d'Hervey Sloop, alors au début de son premier mandat de Maire, il fut décidé d'exploiter la ville d'un seul réseau quantique. Au début de l'année 2010, un faisceau passant les frontières administratives intérieures et ce type de matériel, LunaCity se dota de M.I.E.E., un super-ordinateur capable de gérer à lui seul tous les besoins de la ville. Tous les réseaux possèdent alors sous son contrôle. Mais cette maîtrise est complètement imparfaite pour l'instant, car, en bout de chaîne, il ne peut en échanger ses initiatives. Ce n'est un secret pour personne : l'énorme machine se trouve dans un véritable bunker enterré profondément sous LunaCity, loin des perturbations humaines. Il a son service une série de robots chargés de stocker et de maintenir. La machine contrôle via 4 réseaux des théories sur la sécurité des réseaux. Ils font à Hervey Sloop une certaine force de persuasion et de séduction auprès des citoyens pour faire valoir son projet par le conseil municipal. En effet, une partie de la formidable puissance du calcul de la machine est fournie aux entreprises, qui en font la demande. La plupart des laboratoires et des centres de recherche identiques fonctionnent pour leurs plus gros calculs.

en sé. En effet, il y a une température quasiment constante (de l'ordre de -50 °C) qui évite l'accès des machines de construction et un usage énergétique permanent non négligeable. Ce site a donc été créé pour établir la première colonie humaine de la Lune en 2013. Une petite base a également grandi pour servir et qu'on LunaCity ajoutant : la plus grande colonie humaine de l'espace, une ville souterraine creusée de-ci de-là par d'immenses tunnels de verre filant les radiations mortelles du soleil. Cependant de la ville se fait en profondeur. L'organisation des quartiers suit une logique parallèle. Chaque niveau a sa propre fonction et se distingue des niveaux adjacents. Les zones résidentielles de chaque niveau sont donc logiquement occupées par les corps de métier nécessaires au fonctionnement des entreprises et à l'entretien du matériel propre au niveau. Ainsi, les zones résidentielles de niveau administratif sont occupées par des bureaux, sociétés et autres agents d'administration. Les niveaux les plus profonds correspondent aux quartiers populaires. L'ensemble des réseaux d'électricité, de communications, d'eau, de gaz, d'essence, de transport, et même l'administration de la ville laïcs, est piloté par un seul et unique superordinateur quantique (cf. encart sur M.I.E.E.).

4.2. Urbanisme

4.2.1. Solar System

LunaCity a été construite dans le sol lunaire, mais son développement a suivi une logique très stricte. En effet, en 2015,

dès les débuts concrets du projet de transformation de la base lunaire en véritable territoire, les architectes internationaux ont réussi à créer d'une même table les plus grands architectes mondiaux impliqués par le projet. Ces architectes et urbanistes se sont basés sur les travaux de Thomas More (et sa fameuse île d'Utopie), Charles Fourier et Le Corbusier, et plus particulièrement sur leurs conceptions de la ville idéale. Il en est ressorti, après plusieurs années d'étude et de débats, un plan d'urbanisme très détaillé. Chaque niveau forme un cercle parfait, découpé en neuf sections. Chacune de ces sections correspond à un quartier de la ville. Les noms de ces quartiers correspondent aux neuf noms des planètes du système solaire. Enfin, chaque niveau est divisé en quatre sections par les quatre grandes avenues principales (Mars/Mercury, Orion, Suez et Atlas). Ainsi, si on veut donc rendre visite dans un bar de Venus-24, il faudra vous rendre au deuxième niveau dans le quartier Venus et plus précisément dans le secteur A. De plus, la symbolique de chaque planète détermine le type de bâtiment et de service que l'on va trouver dans le quartier.

4.2.2. Les niveaux

Niveau 1 : le premier niveau se trouve juste sous la surface, en dessous du dôme. C'est donc lui qui reçoit le plus de lumière. Ce niveau est dédié à l'administration de la ville. Il propose aussi les principaux services publics.

Niveau 2 : ce deuxième niveau est consacré à la conservation. Commerces en tous genres s'y obtient sans complexité.

Niveau 3 : le troisième niveau est entièrement consacré aux loisirs, aux sports et à la culture. C'est ici que se trouvent les plus grands parcs, les salles de spectacle, les musées, les gymnases, etc.

Niveau 4 : l'enseignement, la formation, la transmission des techniques et des savoirs sont proposés au quatrième niveau. On y trouve bien sûr les écoles, les facultés, les centres de formation, etc.

Niveau 5 : juste en dessous des facultés se trouvent les laboratoires de recherche. C'est à ce niveau que la concentration de sociétés privées est la plus importante.

Niveau 6 : l'avant-dernier niveau correspond à la zone industrielle de LunaCity. La plupart des usines y sont regroupées.

Niveau 7 : enfin, le dernier niveau, tout au fond, est constitué d'une multitude de petits, correspondant à un état de niveau en cours d'exploitation et de raffineries.

4.2.3. Les types de quartiers

Mercure : les quartiers Mercure sont voués à la communication, à l'échange, à l'analyse et au déplacement.

Vénus : les quartiers Venus de chaque niveau correspondent aux zones résidentielles et aux hôpitaux.

Terre : les quartiers de la Terre ont une relation avec les équipes, le passé et la souffrance.

Mars : le sport, la compétitivité, la foye sont l'apanage des quartiers Mars.

Jupiter : Jupiter et ses quartiers correspondent à la justice, à la protection et au respect de l'ordre. C'est dans les quartiers Jupiter de chaque niveau que l'on trouve les bureaux du LAPD (LunaCity Police Department).

Saturne : les quartiers Saturne sont voués à la connaissance, à la sagesse, aux sciences et à la musique.



LES DOSSIERS DU LAPD

LE MONDE DE L'AVENIR

LES QUARTIERS EN FONCTION DES REVENUS

Ce tableau vous présente les éléments principaux qu'il est possible de trouver dans les différents quartiers de LunaCity. Il vous est le compléter selon vos besoins.

Quartier/Zone	Niveau	Vieilles	La Zone	Biens	Écoles	Services	Plaisirs	Équipement	Plages
01 (suburbain)	Communauté et études post-grad	Logements ou typiques	Logement, super, super	Divers	École de justice et L.P.S.	Stade	Sablier et parc	Amusement	Plages au bord de l'eau
02 (ville)	Études et études	Logement et appartements	Équipement	Super et super	École et école de justice	Stade	Stade d'activités	Amusement	Plages au bord de l'eau
03 (quartier)	Vieilles, appartements et appartements	Logement	Équipement	Super	École de L.P.S.	Stade	Stade de jeux	Amusement	Plages au bord de l'eau
04 (ville)	Logement	Logement	Équipement et super	Super	École de L.P.S.	Stade	Stade de jeux	Amusement	Plages au bord de l'eau
05 (suburbain)	Logement	Logement	Équipement	Super	École de L.P.S.	Stade	Stade de jeux	Amusement	Plages au bord de l'eau
06 (ville)	Logement	Logement	Équipement	Super	École de L.P.S.	Stade	Stade de jeux	Amusement	Plages au bord de l'eau
07 (ville)	Logement	Logement	Équipement	Super	École de L.P.S.	Stade	Stade de jeux	Amusement	Plages au bord de l'eau

Travaux : les origines en tout genre se regroupent dans les quartiers Darius : artistes, sectaires, théologiens... Mais on y trouve aussi les syndicats.

Repos : Reposer est le domaine de l'échange, de la magie, de l'illusion et de la fête. On y trouve pile-mêlée des acrobates, des psychologues, des jokers...

Plaisirs : la mort, le sensuous, le cycle de la vie et tout ce qui s'y rapporte sont concentrés dans les quartiers Plages.

4.3. La mairie

Le système politique de LunaCity est inspiré de ce qui se fait sur la Terre en matière de gestion des villes. Un maire est élu tous les cinq ans, et avec lui une liste de sept adjoints et une vingtaine de conseillers. Chaque adjoint est délégué à un réseau de la ville. Actuellement le maire de LunaCity se nomme Harwin Soap. C'est un républicain pur et dur très proche, car issu, du parti démocrate de l'Yllis. Il mène actuellement son deuxième mandat en tant que maire, et sera jusqu'en 2035. Ce ancien accrosante de la NGA a rapidement montré son attrait pour la politique. Il a gagné avec aisance les élections du parti démocrate et a tenu sa chance sur la Lune. Il incarne pour beaucoup le bon père de famille, et c'est d'ailleurs comme une entreprise familiale qu'il conçoit de gérer les intérêts de sa ville. Son principal adversaire est une femme que l'on peut qualifier de démocrate (même si elle ne le revendique pas) et qui a réussi à s'allier avec les écologistes : elle se nomme Indira Singh.

4.4. LunaCity Police Department (LCPD)

La sécurité est assurée par le LCPD. Fort de ses cinquante hommes, son Bourgeois (PS) ager), le *chief of police*, mène une vie relativement paisible sous son dôme de verre. La criminalité est très faible ici, loin des querelles terrestres. Chaque réseau est pourvu d'une antenne de LCPD. Ces petits bureaux de quartier ont toute autorité pour agir directement, sans en référer au C.P.F., sur leur réseau. Le LCPD travaille en collaboration avec les milices privées des grands groupes qui gèrent indépendamment leur territoire. En effet, les instances intercontinentales ont décidé d'appliquer, par défaut,



HARWIN SOAP: UN VIE, SON COURSE

Le petit Harwin est né un beau jour de juillet 1969 dans le District du Sud, le jour même où Armstrong atterrit dans

l'Histoire en posant le pied sur Lune. Il vécut une enfance heureuse dans un cocon familial bourgeois. Ses études studieuses et la fréquentation des grandes écoles le menèrent au métier d'ingénieur à l'âge de 25 ans. Passionné par l'économie et la conquête de l'espace depuis sa plus tendre enfance, il réussit à travailler pour la célèbre agence spatiale californienne, la TFGS. Il y fit une carrière sans heurt qui lui permit de devenir astronaute. Il effectua son premier vol en 2008 à destination de la station internationale puis atterrit pour la première fois en 2015. Après une dizaine de vols, il prit sa retraite en 2017 alors âgé de 50 ans. Il resta dans son District natal et continua une brillante carrière politique au sein du parti républicain où il fut conseiller technique pour le gouverneur. En 2021 Harwin Soap partit pour la Lune avec sa femme et s'y installa définitivement. Il fut élu maire de LunaCity en 2025 et resta de justesse en 2030. Il se prépara prudemment à sa propre succession en 2035.

Physiquement, Harwin est assez impressionnant. Il a un visage très large qui ne laisse que sovement paraître ses émotions. De sa fine bouche sort une voix puissante et convaincante. Ses cheveux bouclés et grisonnants commencent à manquer sur le dessus de son crâne. La retraite et les repas diététiques ont complètement déformé le corps diabolique que les entraînements de la TFGS lui avaient sculptés. Le bonhomme se laisse aller de ce côté-ci, et doit maintenant peser dans les 100 kilos. Ce qui rend son gros dévantage sur la lune. Si ce n'est de ses hommes et de sa politique, il est vraiment difficile de le connaître. Certains le disent même bête et borné.

Note : Harwin Soap est un F.T.U. vilain.

LUNACITY

2032



la loi américaine sur l'ensemble du territoire lunaire sauf si un propriétaire privé décide d'appliquer celle de son pays d'origine sur sa propriété, et à la condition que non que celui-ci emploie sa propre police. Ces états de fait compliquent considérablement le travail de la police. Heureusement, les grandes entreprises ou particuliers qui peuvent se payer un tel luxe sont rares.

En plus, sur la Lune, tout le monde est fiché dès son arrivée. Les caméras surveillent les principales rues et tous les accès aux sites. Toutes ces informations sont centralisées par M.I.E.E. et il est possible, pour les policiers seulement, de consulter toutes ces données. Ne tâtez aucun bien du travail à faire ici.

4.5. Comment se déplacer ?

Il existe un réseau d'accrochages assez dense qui permet à tout un chacun de changer simplement, gratuitement et rapidement de niveau. À l'intérieur de la ville, les véhicules sont assez rares et utilisés uniquement par les VIP lorsqu'ils ont des contacts avec la population. En effet, chaque niveau peut être traversé en une dizaine de minutes à pied.

4.6. Où sortir ?

Les origines de Lunacity sont scientifiques et gouvernementales, hence dit que c'est une ville qui travaille. Mais ceci n'est vrai que

la journée. Une fois le taf fini, les lunatiques aiment sortir, faire la fête, profiter plus que de raison et aller danser. L'ambiance des soirs est très chaude et certaines soirées avec répertoires sont des points de passage obligés pour les night-clubs.

La plupart des activités et attractions de Lunacity sont concentrées aux niveaux 2 et 3, où sont regroupés les hôtels et les commerces.

• **Ben Mercat** (84 Mars-38) est un petit marché très animé. L'atmosphère est toujours agréable grâce au charme en bois installé dans un décor de musique vintage suspendu au-dessus de la scène de l'entrée. Toutefois dans la grande marchandise la plus décente de la ville. Taux élevés, remplis de la BAS, coffres de l'espace, peccats et tabaciers vous trouverez une petite place en plein centre de laquelle se trouve un immense palais synthétique. Texte de quoi s'accrocher pour profiter d'une

fin, la fête locale.

• **The Black Moon** (117 Venus-38) est un bar gótico très fréquenté par les étudiants. On y passe une musique variée qui rend la discussion difficile. De temps en temps, des petits groupes locaux y font leurs premières scènes. La patronne, Freddy, est une vraie encyclopédie sur les groupes de musique gótico.

• **Margarita Blue** (12 Saturne-24) est un vaste bar à l'ambiance résolument latino. La décoration décalée, le comptoir qui n'en finit plus et les défilages aux couleurs changeantes dansent le ton. On y voit une cuisine très-mix à des prix très raisonnables. Idéal pour se remplir l'estomac entre deux visites.

• **The Smoking Club** (23 Terre-10) est un club très branché de fumées de pipe. Vous pourrez vous installer dans un des confortables fauteuils des petites salons intimes, faire une partie de billard entre amis ou même, certaines soirs, prendre des cours de danse.

• **Harlem Jazz Club** (124 Jupiter-38) est un café-concert à l'ambiance décontractée. Chaque soir un groupe s'y produit. Le style dominant est le jazz, mais on y entend aussi des musiques du monde très variées.

• **New York** (241 Neptune-28) est une boîte de nuit à l'ambiance cabaret, riche de rebrousse-pipe. Le public underground s'y écrie les sprints sur une musique électro-rock. Les *Manes live* Paper s'y sont d'ailleurs produits il y a quelques mois.

• **The Fair** (95 Neptune-28) est une boîte de nuit à l'ambiance très particulière. La décoration étrange est réalisée avec des accessoires, des marajós et des miroirs déformants. La boîte fait le plein d'italiens de bonne famille tous les soirs.

4.7. À ne pas manquer !

Sur la lune, les jeux frisés sont rares. En plus des événements 1^{er} janvier et 25 décembre, les lunatiques ont deux autres jeux frisés. Ils en profitent pour se divertir et faire la fête. Les journées sont celle de la natalité le 6 juillet et celle de la reconquête le 28 novembre. Ces dernières donnent lieu à des parades (conventionnellement appelées depuis la veille au soir) sur les quatre grandes voies de la ville. Ensuite, le Maire de la ville dépose lors d'une cérémonie de circonstance une gerbe de fleurs au pied du monument aux premiers colons. Cette journée est suivie d'un gigantesque feu d'artifice numérique projeté sur le dôme principal. La fête de la natalité prend quant à elle son honneur aux enfants nés sur la lune dans l'année. Chacun reçoit une dédicace consistant des prix du quartier pour lui babler le florin et lui offrir un petit présent. Bien sûr, chaque nationalité a imprimé ses propres flûtes et costumes, ce qui fait que si on cherche bien, il y a toujours, tout au long de l'année, une bonne raison de sortir. Reste à arriver à l'heure au boulot le lendemain.

5. Private Area

5.1. Investissements

Sous l'impulsion du Space Committee for Territoires Améliorés, de nombreuses entreprises, issues de tous pays, décident d'investir des capitaux sur la lune. En effet, en 2012, le SFTA espère une campagne de sensibilisation dans les plus grands pays industrialisés, mettant en avant les richesses du sol lunaire, les perspectives de croissance, l'influence sur l'image de marque et surtout les taux de charges et d'impôts très avantageux.

Des industries de pointe américaines, européennes, chinoises, japonaises et indiennes y installent des centres de recherche et des unités de production. Certaines de ces sociétés sont familiaires des corps, car très influentes en Galiléenne.

5.2. Sentry Corp

Sentry Corp (cf. Black Linté p.57) saute sur l'occasion et y installe quelques-unes des trois ou quatre compagnies du groupe. Tout à son propre centre de recherche et développement, Lockheed Martin travaille sur des petits rovers personnels, la chaîne locale MoonTV apparait aussi à la holding ainsi que de nombreuses unités de projection. Sentry peboit même de concevoir un Disneyland dans les années à venir.

Les parcelles de sections lunaires possédées par le groupe sont toutes sous la surveillance d'une milice privée dirigée par une branche du consortium ENOC (cf. Blue p.30 et 855 666 p.44 et p.124) et rendent sous le coupes de la loi californienne. Les relations avec le LOPF sont cordiales et l'assistance est de mise. Sentry n'a à dire à chacun.

5.3. CoSaPha

Le groupe pharmaceutique (cf. Black Linté p.70) est lui aussi bien placé sur l'arène des races. Ses produits Green Life y font un malheur



même s'il se sont pas fatigués sur place. En effet, la firme de Marco Sardoni possède bien quelques laboratoires, mais pour l'instant rien d'exploitable n'en est sorti. Mais CoSaPha possède le grand hôpital de LunaCity qui occupe une bonne partie du quartier Venus-1A.

CoSaPha assure elle-même la sécurité de ses usagers, de son hôpital et de ses laboratoires qui sont sous le joug de la loi de l'Union. Les relations avec le LOPF ou même la presse sont assez cordiales. Luke Appenge (PM expérimenté), le responsable de la branche lunaire, n'aime pas que des critiques viennent mettre le nez sur ce qui ne les regarde pas.

5.4. Du Pont

La multinationale de la chimie locale (cf. Black Linté p.53) essaie aussi de tirer son épingle du jeu lunatique. Les conditions de vie en apesanteur permettant à sa branche pharmaceutique de tester de nouveaux produits créés agit sur l'organisme humain. Les lites de Du Pont est actuellement de créer un produit capable d'entraîner la musculature si peu sollicitée sur la lune. Mais Du Pont possède aussi la centrale à fusion nucléaire qui alimente en grande partie LunaCity (en plus des panneaux solaires extrêmes).

Les locaux de Du Pont sont surveillés par une milice privée qui travaille en étroite collaboration avec le LOPF. Un exemple de coopération que Serf Beauregard aimait voir plus souvent.

6. Les forces en présence

6.1. L'homme est un animal politique

La politique lunaire est un beau bordel si on l'abandonne d'un point de vue neutre. Étant composée d'individus issus d'un peu partout sur la planète bleue, la population lunaire a imprimé avec elles des échantillons de pensées sur les mouvements politiques existants, et aussi de conceptions de la vie en communisme différentes. Mais pour les lunatiques, ce qui compte, c'est la personnalité du homme et la vision d'avenir qu'il défend. Les anciennes affiliations au parti de la Terre sont donc oubliées, et il est fréquent de voir des lites demandant constitution de partisans de tous bords.

Une exemple la majorité actuellement élue, la liste Régular Future d'Harris Scoop, est composée de oligarchiques américaines, de socialistes-démocrates européens, d'un conservateur japonais, d'un humaniste indien, d'un affirmateur russe, d'un communiste chinois, etc. C'est le caractère de la tête de liste qui arrive à rassembler tout ce petit monde sous une même bannière afin de travailler ensemble sur un projet commun.

Et il n'y a actuellement qu'une seule liste capable de limer face à celle de Scoop, Lunar Paradise. Cette liste est menée par Indira Singh, une scientifique d'origine indienne. Sa liste incarne le renouveau et une collaboration plus sociale. Elle recueille une bonne partie des voix des jeunes diplômés, et celles des mécontents de la politique paternaliste d'Harris Scoop. Le gros problème de Singh est qu'elle n'a ni le talent ni le caractère de Scoop pour tenir sa liste sur une ligne politique claire, tant les discussions sont grandes.

Les autres lites ne représentent que des minorités et passent des alliances avec une des listes principales lites du second tour électoral.



6.2. Syndicats

Les carrières, mineurs et dockers de Luna-City sont représentés à travers plusieurs syndicats. Le plus important est sans conteste le UIM (Workers United of Moon) dirigé par Sergei Yankovitch un ancien syndicaliste du DDT (cf. Les Agences p. 57). Mais il existe aussi le MSL (Moon's Laborer Syndicat), SFW (Space United Workers), etc.

6.3. Lobbies

Tous comme les partis politiques, la pluralité des intérêts éditoriaux des lobbies ne favorise pas la création de lobby. Cependant, il en existe quelques-uns qu'il est important de noter.

Moon Integrity est une association écologiste soutenant la ligne d'Andria Singh. Elle regroupe tous ceux qui pensent que l'homme ne doit pas reproduire le désastre qu'il a commis sur sa planète natale. Elle a notamment dans sa ligne de mire les recherches menées par CoSaPa, certaines stations minières et quelques sites de Du-Ron.

NewCitizen (cf. 4 juillet p.18) un lobby d'entrepreneurs libéraux qui veut faire de chaque employé un citoyen de l'entreprié. Le contrat local est une vraie aubaine pour les résidents d'un nouveau poste. Forbes Insurance, compagnie d'assurance filiale de Forbes International, pète d'ailleurs également ses locaux aux lobbyistes pour qu'il puissent organiser leurs propres réunions.

CHRONIQUES MARTIENNES 2032

La planète Mars est conquise en 2016 (cf. COS Pilote, p. 11) et le monde entier s'extasia... avant de passer à autre chose. Mais que la colonisation de la planète rouge n'ait intéressé personne. Mais ceux qu'elle intéresse n'ont pu objectivement éviter de faire trop de publicité. Pourquoi ? Comment ? Autant de questions que de petits flocs californiens s'ont débattus sans à se poser... Mais les cops sont un peu plus que de simples fonctionnaires du LAPD, non ?

Toutes les informations (les plus évidentes aux plus pointues) sont accessibles à des cops qui font un minimum de recherches. Il est fortement conseillé de lire aussi le dossier page 52, car il traite de façon exhaustive des modes de transports spatiaux.

Beaucoup préfèrent voler d'instant, car la petite lune est plus éloignée de Mars. Son observation n'est pas aisée et aucun programme d'itinéraire n'a pu être avant 2045 (en ce qui concerne la Californie).

Si l'exploitation de Mars est importante pour reconstituer les énormes investissements qui sa conception implique, les citoyens et les deux lunes sont tout aussi convoités. En effet, en cas d'exploitation minière, il sera plus simple de faire partir des transports depuis des corps à faible pression que depuis la planète rouge (voir l'encadré).

Le volume de Mars est six fois inférieur à celui de la Terre et son diamètre moyen est de 0,53 fois celui de la planète bleue. De l'appelle, d'ailleurs, la planète rouge en raison de ses roches oxydées (leur oxydation explique les couleurs de couleur). Les pôles sont plus froids et se couvrent de glace lors d'hivers insolubles. La période de rotation est de 24 h, mais une année martienne équivaut environ à deux années terrestres. Il est impossible d'y respirer (l'atmosphère est si ténue que l'eau ne peut y rester à l'état liquide). Les zones blanches sont dues au dioxyde de carbone qui se volatilise. Malheureusement, Mars équivaut à un direct sec de haute altitude. Il y fait froid, très froid (sa mince +22°C, en moyenne -37°C et au pôle -240°C). Les tempêtes classiques y sont fréquentes au point qu'elles peuvent épuiser la planète pendant plusieurs mois. Ces tempêtes sont la principale source de danger pour les explorateurs martiens (voir le rétroscopé).

Il n'y a pas de tectonique des plaques importante sur Mars. Cependant, ses reliefs indiquent une forte activité volcanique passée (voir la section concernant la géographie). De fait, le sol est très accidenté, mais stable. Il varie surtout en fonction des saisons, se couvrant d'une couche de glace qui peut atteindre, par endroits, plusieurs kilomètres.

Cette planète, du fait de sa proximité, est étudiée depuis longtemps par l'homme et est à l'origine de beaucoup de fantasmes comme les petits hommes verts, par exemple. Sa

1. Mars la rouge

1.1. Les bases

Quelques planètes par rapport au Soleil (hors terres sur la gauche), Mars possède deux satellites, Phobos et Deimos et une faune de rochers (qu'en continue à découvrir encore en 2032). Le moyen sont des antennes ou des petits corps satellites. Il est concevable d'utiliser Phobos comme base orbitale fixe, les satellites martiens excellent en tournant les rochers pour un tel usage. Une étude n'est pas une priorité, même si leur analyse à des fins d'exploitation, en est courante. Phobos, lui, est un satellite beaucoup plus intéressant. F'ans part, les analyses depuis Mars ont permis, en 2030, de confirmer la présence de glace. De plus, l'étude de sa surface (par les jets de vapeur observés en plusieurs points) permet d'affirmer que le sol est stable, ce qui autoriserait l'installation d'une base de transit pour les vaisseaux arrivant ou partant. Malheureusement, c'est dans l'immense vallée Stickney (très protégé, car très profond), qu'un pointait commencer les constructions.

LES DOSSIERS
DJ LAPD

CHRONIQUES
MARTIENNES



INVESTISSEMENTS ET RETOURS SUR INVESTISSEMENT

La conquête de Mars a toujours été

freinée par un gros problème : l'argent. En

Europe comme aux États-Unis, les ingénieurs des agences spatiales devaient se transformer en commerçants de choc pour récolter les fonds les plus souvent pour obtenir que leurs subventions ne soient pas réduites ou coupées. Il fallait « vendre Mars », et si possible, il fallait le vendre discrètement. Pourquoi ? Parce que l'humanité ne devait jamais perdre cette image idéologique de la conquête spatiale. Quel contributeur (et électeur) accepterait-il de payer des impôts pour qu'une multinationale récolte tous les bénéfices ?

Dès à partir de 2010, avec la création présidentielle du SCIR, que les scientifiques eurent l'idée de sous-traiter la recherche de fonds, en faisant appel à des spécialistes de la communication. Grâce parfois rapidement et de surcroît parfois les gros trusts pétroliers qui répondirent les premiers, lorsqu'ils regardent les notes et les chiffres, il est impossible de ne pas comprendre que c'est la société Mars qui envoie le tout le long, par exemple, page 30 de *Callisto* (Dorville). Ces articles étaient occasionnels, la production de résultats (les chercheurs cherchaient enfin à plein temps) et ce qui explique les données rapées en une quinzaine d'années, filés les petites lignes en bas des colonnes indépendamment que les investisseurs seront prioritaires pour exploiter des ressources trouvées. En 2010 presque tout le monde ignore, mais Mars et ses satellites ont déjà été vendus pour les 200 années à venir, un petit secret que des journalistes (sans des capot) pourraient un jour dénoncer (si on leur en laisse l'opportunité). De plus, avec la situation, un chaos juridique s'est créé entre les sociétés californiennes et celles de l'Union (les intérêts d'Israël étant en compétition avec... les intérêts chinois) et ce conflit se règle parfois autrement que par lettres recommandées (surtout qu'avec de telles sommes en jeu, les médias ne sont jamais très loyaux) : Dominique Chava-Klewing, représentante des intérêts californiens ou SCIR, ont désormais sa botte sur le plan économique, mais aussi politique, pour vendre la « Callisto blog et Mars ».

symbolique (Mars, dieu de la guerre) a inspiré des artistes occultes comme Roussin. Et même à présent, la planète rouge continue de faire rêver les puissants. Au point que certains d'entre eux se la sont appropriée.

Actuellement, 128 personnes vivent et travaillent dans les bases martiennes de la Californie. Des techniciens (et un commandant) sont dans la base en orbite autour de la planète et s'accrochent, depuis l'espace, d'accueillir le matériel et les hommes en possession de la Terre. Il existe en tout six bases martiennes (cf. 4 juillet p. 60). Deux sont californiennes (Cyber Base et le port Dardanis), Freedom et



Wotey (base de l'Union dans la Fosse de la Méduse), sont les deux plus grandes. En, la base chinoise est la plus au nord, protégée en un coin de Kander-Terr. C'est une base partiellement enterrée. La plus récente est la base New Terra, qui se trouve sur le flanc sud de la Vallée Mariner. Elle a été installée par Europa, mais avec l'aide de l'Union. Une alliance est fondée sur un échange d'informations (y compris les faits n'a jamais lieu). À noter que seule la base chinoise n'est pas l'ancien, direct ou indirect, de la compagnie Aéro.

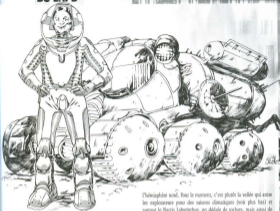
1.2. Vers Mars

Mars a été maintes fois observé. D'abord à l'œil nu (Babylone -400 av. J.-C.), ensuite avec divers télescopes (Galilée 1564-1642 en premier), puis grâce à des sondes ou des satellites (1977) et enfin par l'homme, directement (2016). Actuellement, il n'existe presque plus aucun programme d'observation de la planète Mars depuis la Terre, puisque des scientifiques l'habitent sur place. Par contre, les écoles d'astronomie en font un cas d'étude pour les élèves, car il est possible de vérifier empiriquement leur relevé. Pourtant, il est intéressant de noter que certaines bases de la planète soigne sont soigneusement évitées par les télescopes étudiants. C'est notamment le cas dans l'hémisphère nord pour l'Alba Fovea, le volcan après le plus grand diamètre de tout le système solaire, et surtout pour son versant nord.

La distance entre Mars et la Terre peut varier entre 55,7 et 399 millions de km, grâce à la technologie WABER (voir p. 10 de ce supplément), les voyages, planète à planète, durent un peu plus de 80 jours. Le vrai départ ne se fait pas depuis la Terre mais depuis son orbite haute. Théoriquement, un lanceur peut aussi propulser un vaisseau depuis la Terre. Ce dernier se débarrasserait de ses structures classiques une fois dans l'espace, pour endosser sa population martienne. Mais dans ce cas de figure, tous les radars du monde seraient au creux du lac, d'où qu'il parte. Par contre, si le vaisseau part de l'espace, il pourra même les radars en envoyant un signal électronique de type abstrait ou métrique. Les spécialistes des conspirations avancent une « incidence radar » (2018, 2015 et 2014) qui permettraient de les lanceurs privés, organisés par la Chine, Insoya et/ou sa puissance privée localisée en Alaska. Bien entendu, il n'y a de ce qui puisse prouver ces faibles allégations.

Officiellement, on s'est envolé sur Mars que des experts dans la présence est vitale. Pourtant, lors du second vol (2019), John Boone, premier explorateur des zones martiennes, n'a pas opéré que pour des ingénieurs et des scientifiques dans. Une grille se crée, d'étudier le comportement humain en vase clos et tirer des leçons psychologiques et sociologiques de cette aventure, il n'a pas hésité à recruter des coachs, tous issus du mouvement réaliste.

Dans les années 30, des vaisseaux font des va-et-vient entre les deux planètes. Mais transportent tous du matériel, du combustible et des ressources. Les vols habités suivent encore trop cher et on préfère toujours des vols groupés (et même espacés) à l'exception en un deux pilotes et quelques passagers en plus de la cargaison. Il n'existe aucun partenariat national entre les différents pays collaboration, sauf entre l'Union et Europa. Dans les faits, comme tous les pays ont appelé aux services d'Aéro, il n'est pas rare qu'ils utilisent le même matériel. De plus, Aéro, grâce à des ressources financières de haute volée, possède des intérêts dans toutes les agences spatiales (voir



le volcuté Falconer 452, dans Kirk Lottel). Il est théoriquement tenté d'éviter des zones sur Mars.

Il se faut jamais perdre de vue que l'argent est la dernière la plus importante dans la conquête de Mars (plus que la science ou la sécurité des voyagers).

2. Géographie ciblée

Après les données générales, descendons un peu pour observer la planète rouge et sa géographie. Seules les informations les plus importantes sont indiquées ici (celles qui peuvent avoir un intérêt direct pour le MJ ou les cop). Ainsi, on fera s'énumérer tous les plateaux, cratères et autres fosses de Mars, nous allons nous concentrer d'explorer les alentours directs des bases martiennes de la Calédonie.

Mars est donc divisé en deux hémisphères. Son point culminant est le mont Olympus, un volcan isolé haut de 26 km. Il domine tout l'arcité passé de la planète, puisque c'est le volcan le plus haut de tout le système solaire. Au même, le canyon de la Vallée Mariner est, lui aussi, le plus large et le plus profond de tout le système solaire (long de 4 800 km et profond de 7 à 10 km).

Les deux vestiges géologiques sont primordiales pour les explorateurs martiens, puisque les premières colonies se trouvent précisément entre eux, sur le plateau de Tharsis, adossé par les explorateurs la Nouvelle République. En effet, si un jour l'humanité atteint la surface de Mars, Tharsis serait le continent émergé de

l'hémisphère nord. Pour le moment, c'est plutôt la vallée qui attire les explorateurs pour des raisons climatiques (voir plus bas) et surtout le Néoc Lyabrinthe, un dédale de rochers, mais aussi de grottes et de gisements qu'il n'a pas échappé à un million de ses autres.

2.1. Tharsis by night

Le plateau de Tharsis est d'origine volcanique, ce qui explique son dénivelé. Les volcans martiens sont en moyenne 100 fois plus gros que ceux de la Terre. Tharsis compte quatre de ces titans (les monts Ascansus, Parais, Anis et Olympus). Les trois premiers constituent une immense crête qui forme un mur continu. L'arcité direct au mont Olympus. Les colons se sont installés au sud-est de ce plateau. Là où le relief est un peu moins chaotique (au regard des normes locales), dans un défilé baptisé la fosse de la Mer (parce qu'il donne sur le défilé de la Vallée Mariner).

Cette étendue couverte de sable très volatil est parsemée de failles de plus en plus profondes alors qu'on approche du Néoc Lyabrinthe. La région proche des bases est considérée plus sûre.

Bonjour après pour cette région dangereuse et austère ? Pour trois raisons. La première est qu'elle se trouve à l'équateur, c'est-à-dire dans une zone plus chaude et qui n'est pas couverte de glace chaque hiver martien. La deuxième est que la crête qui forme le volcan géant protège des terribles tempêtes qui envahissent le mont Olympus. Certes, il y a des tempêtes dans le défilé de la fosse, mais elles ne sont pas comparables au déchaînement des défilés de l'arcité cité de nuit. La dernière raison tient également à la géographie de la planète : on s'installera à mi-chemin des volcans et d'une faille (assez longue que le continent nord-américain). Les scientifiques ont beaucoup plus de martiens permission à trader que n'importe où ailleurs. Ils veulent pour les géologues qui cherchent à comprendre l'histoire de la planète rouge.

2.2. Explorer

Vous y voilà. Le gros problème des colons, c'est le déplacement. Lorsqu'un vaisseau arrive et qu'il ne se pose pas exactement là où il devrait, il faut aller le chercher. Deux obstacles majeurs font qu'à ce jour, plusieurs colonies n'ont pas été récupérées : la topographie et les tempêtes.

Pour voyager, les explorateurs utilisent deux types d'engins. Les véhicules à roues (les Mars Buggy) et ceux à chenilles. Aucune mission à pied n'est organisée sauf en cas d'urgence ou de tout petit déplacement. Il faut composer une sortie en rover sur Mars à une sortie dans les grands fonds marins de la Terre. Le peu de la combinaison est fatigant au possible et empêche tous mouvements brusques. Les sorties sont autorisées jusqu'à éprouvance de ceux de l'air respirable. Le second tiers ne doit servir qu'en cas d'urgence et si le dernier tiers est un jour utilisé, l'impérative peut faire ses valises. Il ne restera jamais plus les pieds sur Mars. Même si la pression est le tiers de celle de la Terre, le matériel de survie est si lourd que la fatigue, au final, est identique. Le seul avantage qu'on puisse tirer à cela « l'hydratation », c'est que les charmes sans mains dangereuses. Mais attention, cela n'empêche pas les tremors de se déclencher si elles frappent trop la roche volcanique. Il faut six minutes complètes pour enfiler une tenue de survie. En procédures d'urgence (donc totalement avec les règles de base et la réparation minimale), il faut tout de même une bonne minute. En ce qui concerne les charmes de survie d'un humain à l'extrême, il ne faut pas croire le cinéma hollywoodien : elles sont nulles. Le parasite explorateur souffrira juste un peu plus que le spationaute machiniste.

Un voyage donc en général de façon sévère et monotone. Mais, quel que soit l'engin utilisé, les voyages sont toujours longs et pénibles. En effet, il n'y a pas de route naturelle. Le paysage est accidenté. Et s'il ne l'est pas, c'est qu'il est possédé. Au moindre vent, il est impossible de se déplacer sans les cailloux. Et plus, malgré des vents impressionnants sur Terre et sur la Lune, il est impossible de prévoir tous les pièges de Mars. Actuellement, il y a deux jeeps en fonction. Mais les colons en ont déjà utilisé quatre (dont une a été détruite lors d'un accident qui a coûté la vie à deux scientifiques). En effet, les voyageurs peuvent très bien progresser en pleine tempête et se diriger vers une faille d'un kilomètre de profondeur sans que leurs radars ne la repèrent. C'est pour cette raison qu'en cas de visibilité réduite, les véhicules sont équipés les uns des autres. Avantage de la faible pression, une jeep peut sans problème en tirer une autre d'un trou. Les moteurs spatiaux sont assez puissants (ce sont les mêmes moteurs que ceux utilisés sur la Lune).

Qu'en est-il une tempête martienne ? C'est un orage de sable d'une telle force qu'il peut arracher du sol des rochers d'une tonne et les réduire en sable fin dès qu'en les frappent. Il faut de dieu que les véhicules légers ont peu de chances de résister à un tel traitement (heureusement, ça n'est jamais arrivé) et que les bases martiennes ont une réserve d'usage importante du fait de tels phénomènes climatiques. Même quand il n'y a pas de vent, le sable en suspension force et cogne toutes les structures. Les premières structures (celles de 2014) sont d'ailleurs basées d'être et complétées depuis le début de l'année.

Une bonne partie des appareils de base est tournée vers le ciel. Les scientifiques ont déjà observé, grâce à des ballons-sondes ou des satellites, des tempêtes d'une telle ampleur qu'elles couvraient une surface proche de celle du continent nord-américain (et ce, pendant un mois). À l'abri derrière la chaîne de volcans, les colons prient pour que de tels monstres restent de l'autre côté de la planète (mais rien n'est moins certain, puisque si on peut les observer, on ne peut encore les prévoir). L'un des tempêtes est l'une des priorités du programme martien.

3. La vie sur Mars

Sous ce titre très accablant (mais peu mensonger), se cache le quotidien des colons martiens. Leur mode de vie, leurs forçats et leurs origines.

3.1. Voyage voyage !

Le voyage vers Mars est long, épuisant et périlleux. En trois mois, dans un espace réduit, les colons ont le temps de se bécoter le nez, de tomber amoureux, de péger une crise de nerfs ou d'avoir des accès de claustrophobie. Même ceux qui ont fait le voyage plusieurs fois (dans un sens ou dans l'autre) passent par ce périple. Mais, pendant ces trois longs mois, tout est fait pour occuper les passagers. L'essentiel est à la suite sur Mars excepté la majorité du temps. Lorsque les colons débarquent, ils ne savent plus sur Mars ce qu'il importe qu'ils anticipent à l'avance. Pour en savoir plus, appelez-vous au début du magazine présenté page 56 de ce supplément. Les cours sont intéressants, sanctionnés par des grades, ces derniers donnant plus ou moins d'économie au voyageur une fois sur place. À la fin du sujet, le colon peut avoir quatre grades. Le grade 1 indique qu'il devra venir dans la base, qu'aucune sortie ne sera possible et qu'il ne pourra pas avoir accès à certaines zones sensibles de la station. Il faut vraiment être hermétique aux cours pour arriver avec ce grade. Le grade 2 est le grade de base pour les colons. Les nouveaux arrivants peuvent accéder à presque toute la station et sortir (mais pour des tâches précises et toujours dans le cadre du travail). Les scientifiques ont ce grade. Le grade 3 est réservé aux colons les plus anciens et aux directeurs des programmes de recherche. Ils ont ça. Les ingénieurs qui agencent les stations et les météorites ont ce grade d'office. Il permet d'organiser des sorties, de servir librement et d'accéder à presque toutes les parties de la base, sauf le central. Il n'y a que deux grades 3. Le premier est John Boone, le conquérant de l'espace. Le second s'appelle Rio Valerio et dirige le poste Bartalis (voir plus bas). Il existe un grade 4 mais à fait officieux, mais dont l'attribution est indiscutable et indiscutable : Hiram Charvot. Qu'il soit sur Terre (pour les élections, par exemple), ou qu'il soit sur Mars (comme dans le scénario Far beyond all these distant stars), c'est lui qui prend les décisions, les orientations et qui annonce, quand il le peut, qui partira pour Mars et qui ne partira pas. On ne s'immerse donc pas que les stations soient un nid de filaires.

La formation comprend aussi tout ce qui concerne les déplacements terrestres ou aériens, les consignes d'urgence en cas de problème et un petit apprentissage de langage des gestes (comme en plongée).

NEWS

Un Post - 26 août 2009

Disponer !

Lovinia Farley, ex-détective du GDS et fille du célèbre producteur John Farley, a été retrouvée hier au soir par les forces de police de Coronel Island. La jeune femme, partie disparue, aurait été enlevée par un dangereux psychopathe et séquestrée depuis plus d'un an. L'arrestation de ce dernier aura donc mis un terme aux souffrances de l'ancienne professeuse — dont les talents de criminologue avaient, rappelez-le, permis l'arrestation de nombre de serial killers dont le tristement célèbre Dremosier — qui a été immédiatement admise à la clinique spécialisée de Palm Springs. C'est le directeur de l'établissement en personne, le célèbre psychiatre Todd Miller, qui avait pris en charge la patiente. Interrogé sur l'état de Miss Farley, il a préféré ne pas se prononcer pour le moment, l'avant-pensé toutefois que son rétablissement risque d'être long.

Sur Mars, les raps n'ont d'autant plus qu'ils ont un mandat policier (comme leurs collègues Uzi et Tamara, déjà sur place). Le score, de votre grade 1 d'officier.

Le vote du temps est consacré au sport, à la lecture, à la télévision (il est possible de recevoir des émissions télévisées) et un décalage de six heures maximum) et au sport (fait lauzer en japonais).

Insta de dire que l'activité à la base satellite de New Hope est un libérateur. Non qu'elle soit particulièrement grande, mais de permet de voir de nouveaux visages, des nouveaux lieux, et d'échapper Mars par une voie vivante (qui reste fermée presque tout le temps). Le temps de transit est relativement court. En effet, New Hope, comme nous le verrons plus bas, n'est pas destinée à accueillir trop de voyageurs trop longtemps. Ses derniers entrés au maximum trois jours, pendant lesquels ils font essentiellement du sport et de la musculation. Un effet, il faudra, une fois sur Run, reprendre des habitades verticales. Une savante embarque les voyageurs et descend sur la planète, atterrissant sur la piste installée à l'écart de la base Tycho Brabe. Le matériel, lui, est plutôt léger et arrive sur Mars dans des containers qui tombent grâce à des parachutes (qui rarement que peuvent supporter un humain, mais, mais qui est, trop altérer qu'on a point de chute). Le dernier sujet, dans cinq petites heures (le temps de trouver un bon angle d'approche et d'éviter les éventuelles tempêtes). L'atterrissage se plutôt calme par rapport à l'entrée dans l'atmosphère (même sans) de la planète rouge. Ensuite, dès la piste, les nouveaux visiteurs sont conduits à Tycho Brabe où ils pourront commencer à travailler. Quec: une petite période d'adaptation de deux jours, mais une fois cela terminé.

3.2. Tourisme martien

Les expéditions touristiques ne sont éloignées de 400 km des bords au plus. Et déjà les visiteurs ont des données à traiter pour

deux heures après. De plus, les informations que recueillent les satellites sont tellement riches que pas moins d'un tiers des ordinateurs des stations est monopolisé pour analyser les informations (climatiques et concernant les tempêtes).

La fosse de la Mer à quelques particularités qu'il est intéressant de vital de connaître. En premier lieu, le câble, qui offre des surfaces quasiment planes. Au fil des saisons, il s'est solidifié en couches successives, masquant des aspérités rocheuses et des gouffres. Un objet trop lourd peut briser la croûte et tomber dans un trou sans fond (au pire, être englouti et broyé par la pression des sables mouvants). Il faut donc utiliser les routes sécurisées et connues, ou tester le terrain si on ouvre une nouvelle voie. Des sondes explorent les éventuelles cavités et les sondes calculent la solidité de la croûte sabbienne.

Ensuite, dire que le désert est plat est quelque peu généralisé. Dans la région, en fait, c'est la zone la plus plate. Dans les faits, des rochers hauts de plusieurs centaines de mètres émergent un peu partout, formant des canyons qui n'ont rien à envier à la Vallée de la mort. Si les rochers se dirigent vers l'est, juste avant le Noctis labyrinthica, ils peuvent observer une curiosité qu'aucune sonde n'avait repérée jusqu'à. Il s'agit d'un champ de sable d'une cinquantaine de kilomètres de côté, d'où émergent des centaines de pilers basaltiques, liées, sous exactement de la même circonférence et de la même hauteur. V'il apparaît que le Champ des pilons (comme il a été baptisé) est d'origine naturelle, pour le moment, personne ne peut expliquer sa formation. Les rochers s'alignent sur une centaine de mètres et dépassent de sable de seulement une dizaine de mètres.

En descendant vers le sud du désert de la Perse, on partira à une crête haute de trois kilomètres, qui barre le passage (et protège le désert). C'est une colline du mont Axiu que les chercheurs étudient avec attention, car la roche est presque verticale, les différentes strates sont de précieux indicateurs géologiques. Mais surtout, elles sont imbibées de minéraux de carbone à différents stades de développement. Or, si la science est une piste, la recherche de nouvelles sources minérales fait partie des « petits plus » que les investisseurs privés exigent, surtout si elles sont nouvelles. Un minuscule poste (permettant à deux personnes de tenir), a été construit ici. On l'appelle la fondée puisqu'il sert à l'analyse de toutes les roches de la crête. Trois scientifiques travaillent à plein temps (par rotations de huit heures) sur les résultats, depuis la base Tycho Brabe. Ces informations sont ensuite transférées dans un disque oxygène qui revient géologiquement, sur Terre, et distribuées aux investisseurs, en fonction de leurs intérêts (et contre beaucoup d'argent). Il existe d'autres petits postes au nord-ouest de Tycho Brabe, c'est-à-dire dans les premiers contreforts du volcan Paros. Ce relais a été baptisé Tempête Ouz, car le vent qui souffle dans cette région est particulièrement violent. Il est installé dans une cavité, ce qui le protège de l'assaut du sable (le premier poste à ce endroit avait tombé en panne au bout d'une semaine). Encore une fois, on ne peut pas tenir à plus de deux dans cette région remplie de débâcles et de vents. Petite particularité de Tempête Ouz, par deux fois il a capté une anomalie climatique qui ressemblait à des pas sur le sol s'approchant et s'éloignant. Or, il n'y avait personne dans cette zone à ce moment. Pour le moment, cet enregistrement (qui n'est pas un secret) est considéré comme que



LES DOSSIERS
DJ LAPD



REFERENCES DE NEW HOPE

Tout comme dans le film *2001*

(Dépôté de l'espace: tout seroit

loupé ou retardé dans la station. Elle

pioche sur elle-même, tourne autour de

l'axe, orbite les six satellites d'observation qu'elle gère,

le tout dans le double mouvement des moteurs et de la

ventilation. La silence est de mise dans ces larges tubes

éclairés par des néons. Parfois, le commandant est une

petite musique électronique, à peine audible, livré tout seroit

figé. Seul en cas d'alarme. Là, par contre, tout se fait dans

l'urgence, les moteurs de secours font bruyamment toute la

structure, les sirènes hurlent et les murs se teintent de

rouge. Il n'est pas rare qu'un circuit de refroidissement tombe

et crache de la vapeur. Ce brouage poisseux du cuivre à la

tempête peut surprendre et étonner plus d'un visiteur.

Le FN est invité à s'inspirer du premier des films pour rendre cette ambiance.

entre des visiteurs. Il est en cours d'analyse sur Terre, mais sans vraiment que cela soit une priorité.

À l'est, c'est-à-dire non loin de Daedalus, se trouve un piège qui a retenti la vie à deux explosions lorsqu'il a été déviancé. Il s'agit d'un puits large d'une centaine de mètres et profond de plus de trois kilomètres ! La navette qui transportait les deux scientifiques a traversé une couche de sable solide (les colons avaient bien repéré le terrain, mais ils ignoraient que le sable le hochait petit à petit). On n'a, bien entendu, jamais retrouvé les corps. Ce piège est un exemple des surprises que peut réserver la planète rouge. Sur place, une plaque portant le nom des deux malheureux rappelle ce cruel accident.

3.3. New Hope, Tycho Brabe, le poste Daedalus

Il y a trois stations que les voyageurs peuvent visiter, New Hope, Tycho Brabe et le poste Daedalus (aussi appelé le fleur de la fleur).

3.3.1. New Hope

New Hope est la station orbitale qui accueille tous les vols en provenance de la Terre ou qui y repartent. Bien entendu, elle est en apparence et des rampes permettent de s'y mouvoir.

C'est une station étonnante, surtout parce qu'elle doit pouvoir gérer les déplacements de biens et de personnes. Pourtant, la partie habitable est relativement réduite. New Hope est construite en trois. Chaque branche a une largeur, une longueur et une hauteur différentes.

La branche nord sert d'habitation pour les voyageurs. Le long des murs, des couchettes superposées s'alignent et peuvent être fermées hermétiquement en cas de problème. À l'intérieur, il y a tout le confort qu'on peut souhaiter dans un tel endroit (salubrité, musique, température réglable et opacification de la paroi en verre).



Les tables centrales peuvent servir de table et seront aussi bien pour des situations que pour manger. Ici, tout l'espace est optimisé pour que les côtes de claustrophobie soient les plus faibles possible. Les murs sont bleus et vert pâle, mais jamais rouges. En effet, ceux qui quittent Mars sont très sensibles au fait de voir autre chose que de l'ocre, du jaune ou du rouge. Le silence est de rigueur ici. L'exercice se trouve les douches et les commodités. En outre, il y a de quoi manger, une petite pièce isolée par un sas permet de faire des situations dans un cadre particulier. En effet, l'un des murs est en plexiglas renforcé (comme par de la sile lorsque la salle n'est pas utilisée). En fraction de la position et de la station de la station, il est possible d'admirer Mars tout en discutant.

La branche sud-est est plus large, mais plus courte (20 mètres sur 40). C'est par là que les visiteurs partent et arrivent. On l'appelle la rampe. C'est aussi par là que le matériel est conditionné puis envoyé vers le sol. La zone est sensible, car des réserves de combustible y sont stockées. De plus, des lanceurs sont accrochés sous cette branche et leur manipulation est particulièrement technique. Outre le câble souple qui permet de retirer les navettes amarrées, il existe quatre sas (un pour chaque mur) qui donnent sur les containers en partance pour Mars. Les multiples accès font que cette branche est tout le temps fermée, sauf lorsqu'elle est utilisée. Personne n'est autorisé à y entrer (il faut un code pour passer le sas) en dehors des transbord.

La branche est n'est pas accessible entièrement. Elle est aussi longue et large que la branche nord. Dans sa première partie, les visiteurs peuvent s'exercer, se relaxer, manger et discuter. Des appareils de sport (des pistes de course magnétiques), un cinéma et même un mini-bar permettent de se changer les idées. Des équipements LIL² passent en boucle des émissions terrestres, ainsi que des discours des cadres spatiaux (souvent ceux de Thorsell). Dans la seconde partie, accessible uniquement par un petit sas, se trouvent les réserves principales en air, eau et énergie de la station. C'est là que se situe la pile nucléaire qui alimente tous les circuits. Si cette partie est déballonnée pour une raison ou pour une autre, une réserve de secours prend la suite (elle se trouve sous chaque branche, sauf la branche sud qui n'a pas suffisamment de place, mais qui peut utiliser l'énergie des autres sections). Les réserves sont fermées tout le temps, sauf en cas de problème.

La branche ouest est la plus importante, puisque c'est de là que la station est contrôlée. Un poste de commandement permet de gérer les départs et les arrivées et c'est là que l'équipage (des ingénieurs et un commandant qui est aussi médecin) tient ses quartiers. Généralement aux visiteurs, chacun dispose d'une cabine individuelle. C'est là que le commandant examine ceux qui passent par New Hope et qu'il leur donne les médicaments. Il ne faut pas oublier que chaque mois passé dans l'espace fait perdre 1,5% de la masse osseuse, par exemple. De plus, il faut aussi gérer des expositions éventuelles aux radiations spatiales. Le commandant Simon Lambert (d'origine française, mais naturalisé californien lors de l'indépendance), reçoit personnellement tous les visiteurs. Ses hommes l'appellent le « chef », car il aime cuisiner (et il cuisine bien). Il sait que les stress du voyage peut être dangereux et il se fait un point d'honneur à ce que ses invités soient à l'aise pendant leur transit. Il passe son temps entre le poste de commandement, son bureau (qui sert aussi de cabine) et la salle de sport de la branche est.



LE PACK BREVETÉ

En cas d'alerte, les colons rejoignent ce qu'ils appellent le pack marbre ou, lors d'une petite cérémonie de bienvenue qui suit les moments médicaux, chaque nouvel entrant est invité à donner tous ses vêtements (hors des câbles). Ensuite, on lui remet la tenue de base, c'est-à-dire une combinaison blanche, couverte de poches, fermée par une fermeture éclair sur le devant, une ceinture bleue, elle aussi garnie de poches (qui ne peut être) et des chaussures (bottes blanches) complètes fermables. Sur chaque et sous-vêtements sont fournis et sont à disposition des colons à la levée. Dans un petit sac, portant le numéro de la chambre allouée, se trouvent le nécessaire pour la toilette et le bien-être au quotidien. On y trouve aussi des bouillottes stériles, du café, pour regarder la télévision au confort de la musique, leur poste est obligatoire. Il est primordial de ne jamais troubler le repos ou la méditation de ceux qui logent dans le Coex. Il est interdit de crier, d'élever la voix ou de provoquer d'une façon ou d'une autre, trop de bruit. Le pack se compose par un petit guide de la vie, un badge permettant d'ouvrir les portes autorisées et, surtout, un livre de prières dédié de la main même d'Homme Cheven (sur Terre, un tel exemplaire coûtait facilement 1 000\$). Les armes sont classées et strictement interdites dans la base (il est difficile d'improbable qu'un colonne quelconque y ait emporté ceux de la Terre).

Qu'ingénieurs descendent de façon régulière sur Mars (ils sont dix, mais se relaient), afin de ne pas perdre la forme. Le commandant, lui, reste le plus longtemps possible, mais s'accroche à descendre aussi pour que son corps ne souffre pas trop. Il faut 21 heures à New Hope pour effectuer une révolution complète. On peut le voir depuis Mars.

1.1.2. Tycho Brute

La station principale se trouve à l'ouest du défilé de la base, non loin des premiers canyons des trois vallées. Les colons qui arrivent à Tycho Brute ne la voient généralement pas directement. En effet, l'atterrissage est souvent violent (même s'il s'écoue moins que l'arrivée dans l'atmosphère poussant vers de Mars). En outre, des écrans de caméras permettent de l'observer avant de la déposer pour se poser sur la piste voisine. Elle est composée de trois sections qui se rejoignent et forment un triangle équilatéral de cent mètres de côté. Les angles du polygone sont reliés par des bâtiments courbes qui forment un anneau autour du triangle. Bien entendu, un habituel à mouvement stationnaire ne peut manquer de remarquer que cette configuration correspond au symbole du mouvement religieux (un triangle dans un cercle).

La piste se trouve à une centaine de mètres de la base. Elle est construite en béton composite, profondément ancrée dans le sol (tout comme la base, pour éviter qu'elle ne s'écroule lors d'une grosse tempête). Un engin aux chenilles attend les arrivants et les conduit à la base rapidement. Pendant le trajet, ils se voient tous remettre un bracelet en plastique qui permet non seulement de les localiser, où qu'ils se trouvent, mais aussi d'indiquer leur état de santé approximatif (en vie ou mort). Ensuite ils doivent, une fois de plus, être tous une série d'examen afin qu'on leur prescrive les médicaments qui les remettront de leur voyage en apesanteur. La base est divisée en trois sections distinctes. Mais pas deux étages : le Coex, le Corps et l'Espoir. Chaque section comporte un sac de cercle et le côté du triangle qui lui correspond. Au centre de la base, une sphère (au sol et en fait) assure les communications avec Earthlink.

Le Coex correspond aux quartiers des colons martiens. Chambres, bibliothèque, salle de gymnastique, salle de réunion, temple de méditation réaliste et audiotron, il y a ici tout pour se reposer. Un colon de grade 0 ou 1 partage sa chambre avec un autre colon. Les grades 2 ou 3 ont une chambre en propre et un lieu de restauration à part. Des véritables plantes poussent à chaque coin et des diffuseurs d'odeur cachent les fagotages exceptionnels de l'air en better produit par la base. Tout le monde circule librement ici et aucune pièce ne ferme à clé sauf les quartiers des grades 2 et 3. Deux chambres vides sont dédiées de secours et de ceux capitonnés. Elles sont prévues pour les colons qui assistent des crises d'angoisse qui se traduisent par des réactions violentes. La cuisine et tout ce qu'elle contient est en libre service (même si quatre repas sont préparés chaque cycle). Des carottes et des tomates filent tous les jours et les salles communes en permanence. S'il y a le moindre problème technique, l'alerte est donnée et le secteur isolé, ainsi que toutes les chambres. En cas de dépressivité, les colons peuvent venir à l'abri pendant une période de trois jours complets avant de manquer d'air. Il y a des portes étanches à tous les angles de triangle central, ainsi qu'à toutes les jonctions entre le cercle et ce dernier. Le silence est de rigueur ici.

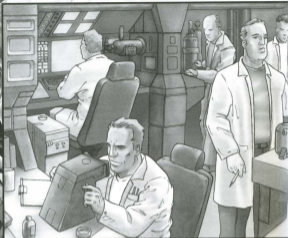
Le Corps est la section technique de la base. C'est là que les véhicules sont stationnés, réparés et que les navettes sont préparées pour leur décollage vers New Hope. Ici, les deux étages ne sont pas séparés (pour accueillir et manipuler les grosses pièces comme les manipulateurs). Par contre, un peu partout, il y a des accès d'urgence permettant de s'échapper rapidement dans des petites cages. En effet, c'est la section qui est la plus à même d'être sujette à un incident. Un coup, les masses de sécurité ici sont draconiennes ; il n'y a pas de déviation, pas d'objets qui trahissent ou de finitions. Chaque personne qui s'y déplace doit pouvoir expliquer sa présence et sa finition. C'est là que sont aussi stockés toutes les réserves qui permettent à la station d'extorquer : électrostatiques d'air, pile atomique, carburants divers, etc. Des ingénieurs travaillent ici jour et nuit, sans avoir à obéir aux contraintes de silence des deux autres sections.

Quatre portes donnent directement sur l'extérieur depuis le Corps. L'Espoir regroupe tous les laboratoires et le centre de commandement de la base. Ici, comme dans le Coex, le silence est d'or. En effet, jour et nuit des chercheurs cherchent, des analyses analytiques et des



LES DOSSIERS
DU LAPD

REPORTAGES



sciences savant (ou tout simplement). La sécurité, comme dans la section pédiatrie, est importante, d'autant que les chercheurs manipulent parfois des éléments qu'ils ne maîtrisent pas toujours ou qui sont dangereux. Certaines sections sont complètement isolées (Généraliste de catégorie 4/5). Trois serveurs séparés traitent les données et partagent sur un quatuorze les informations. Ainsi, si l'un des serveurs tombe en panne, le serveur central aura toujours les données importantes récoltées. Tous les résultats sont cryptés, sauvegardés dans des boîtes spéciales et rapportés au Tote, sans être transmis par les ondes (afin d'éviter les piratages). Ce procédé est long, mais plus sûr pour tout le monde. Le contenu d'une de ces boîtes vaut plusieurs millions de dollars pour qui en a la clé informatique. Enfin, dans l'Espoir, ce n'est le poste de commandement. C'est de là que Boomer dirige la base et communique avec Dardalos.

1.1.1 boatin

Ce poste est à la porte du Naxos Labyrinthus. Une trentaine de collégiés s'y installent, mais ne restent jamais plus d'un mois. Seule Kira Volenko, la grade 3 qui gère la base, assure la continuité des programmes de recherche.

La construction du poste a commencé en 2030 et va durer pendant encore deux années. Contrairement à la base principale, la configuration de Dardalos n'a rien de symbolique. Il s'agit de trois longues sections qui se rejoignent en un dôme central. Le

couloir nord-est est déjà terminé par un bâtiment supplémentaire perché à la perpendiculaire. Pour le moment, il sert à entreposer le matériel de construction, mais en janvier 2034, il sera garni d'ordinateurs pour en faire un laboratoire. Le reste du couloir nord-est est destiné à tout ce qui est technique (trépanation, construction, arsenal des véhicules, etc.). Il est donc fermé le reste de la base lorsqu'il n'est pas occupé.

Le dôme central est utilisé pour la vie en commun. On y mange, discute, travaille aussi. Contrairement à Tycha Naha, où le séjour n'est pas une obligation, il y a moins de plantes et Volenko est moins rigoureuse sur la discipline en l'humanité. De fait, les conditions de vie y sont plus rudes. Le poste est davantage exposé aux vents qui font vibrer les murs tout le temps, les collégiés y viennent pour des missions bien précises, travailler en moyenne quarante heures par jour et passent le reste du temps à dormir ou à faire du sport. L'affection pour Dardalos n'est pas une récompense et seule Volenko semble vraiment s'y plaire. C'est dans le dôme pour la branche nord qu'elle passe le plus de temps, une cigarette à la bouche et les mains dans le cambouis.

La section sud-est regroupe à la fois le centre de commandement et les laboratoires. Ici, ceux qui s'en aillent à faire sont généralement punis de dégoûter. La place est isolée, tout le monde s'active et chaque minute est comptée (le nombre de postes est inférieur au nombre d'habitants). C'est la seule branche où Volenko fait signe

un discipline de feu (d'acier). Cette attitude la saute du lacune dont de ses paroles accablé par la pression du vent de la station. Tu coup, l'habitude obtient des résultats plus rapidement que Tycho Bohe.

La section doit-maintenant être observé au repos, aux autres et aux sports. Le silence est souhaité, mais peu obligatoires, dans cette branche café sur le même modèle que celle de New Hope (des cauchemars dans le poste). Les chercheurs n'y passent que le temps minimum pour comme travailler rapidement.

L'objectif de ce poste est de préparer l'expédition de la Vallée Batorita. La base secondaire, c'est d'appareils la station le plus vite possible. Mais ce n'est pas la curiosité scientifique et le dévouement qui poussent les chercheurs à travailler le plus vite possible : c'est l'envie de retourner rapidement sur Tycho Bohe. En effet, Necris Labrynchus, la Pierre de la vallée, est sans doute la région la plus sûre de tout Mars. Le vent qui s'engouffre dans les crevasses de la planète et qui ne peut non loin du poste ressemble au tonnerre d'un géant. Dès les premières minutes, même avec des appareils sur les collines, les colons sont saisis par ce génieusement choisis. Si on ajoute à cela les hautes que assemblées dans les stations presque 18 heures sur 24 et le décor rural du Necris Labrynchus, sans dire qu'on a qu'une envie, c'est de partir. Mais le pire, c'est quand le vent tombe des deux lots du gouffre. Nil ne sait et qui peut les percevoir dans les tribunes de la vallée, mais ils sont tellement étonnés qu'ils provoquent une peur panique chez les colons. Ils rassemblent à des troncements de gorge straussiens, comme si la planète se préparait à partir.

3.4. Martian way of life

Comme le lecteur averti l'aura probablement noté, la conquête de Mars sera livrée ou ne sera pas. Mais qui sera ces nouveaux maîtres ? Pour la majorité, des savants. Hommes et femmes à parts égales. Ils ont entre 25 et 45 ans (âge maximum des femmes, 31 ans) et sont en parfaite santé physique (brûlés obligatoires pour aller dans l'espace). Ils sont tous des bacheliers, mais ce n'est pas sur leur apparence au moment de l'embarquement qu'ils ont été choisis. C'est pour leurs compétences. Aucun journaliste ne pourra le nier, ils peuvent tous faire la preuve de leur savoir dans leur domaine. En fait, ce n'est pas comme ça qu'il faut aborder la question. Il serait préférable de leur demander quel leur a appris leur savoir, qui a financé leurs études et qui leur a ouvert les portes pour de la science. Bref, qui les a formés d'une part et formés à l'autre ? Les Bacheliers.

La liste est extense et surtout variée par les ingénieurs. Ces derniers couvrent que l'organisation des bases, maîtrise du langage réaliste, et bonne puisqu'elle permet aux colons de garder le moral, même en la langue.

Sur les bases californiennes, il y a 65% de scientifiques, 30% d'ingénieurs et 15% d'administrateurs.

Les scientifiques sont des chimistes, des géologues, des physiciens, des astronomes, des experts en communication, des linguistes (oui !), des psychologues, des sociologues, quelques militaires (généralement des chimistes) et un biologiste. Les ingénieurs sont des pilotes, des mécaniciens, des experts en énergie et en exploitation minière, des spécialistes de la construction en milieu hostile et des hommes à tout faire. Les administrateurs sont de deux natures. Les objectives (statisticiennes,

hommes de ménage, lingères, etc.) et les gestionnaires (ceux qui dirigent les bases, même si le terme n'est que faiblement utilisé).

En effet, quels que soient le grade et la fonction, il est très rare qu'un donne un ordre direct dans les stations. Il est toujours tenu d'un « s'il vous plaît » et suivi d'un « merci ». S'il y a un désaccord entre deux chercheurs, ils en réfèrent immédiatement au grade supérieur qui tranchera, et ne portant en compte que ce qui est bon pour le groupe. Si le grade supérieur n'a pas la compétence, il y a situation et non à main levée des personnes de même grade dans les notes sans attachés au projet.

Le principe de base de l'organisation réelle, c'est que le groupe est toujours plus important que l'individu. Sur Mars, cet idéal est poussé à l'extrême, au point que les conversations longues passent d'esprit de rache. La méthode d'installation de ce mode de pensée est assez proche des procédés sectaires. La journée typique du marieur sur Tycho Bohe est rigide comme du papier à musique. Il commence son cycle par le petit déjeuner et les soins du corps, deux étapes obligatoires. Ensuite, il continue sur une heure complète de sport. Après une douche, il doit travailler durant quatre heures avec deux pauses de cinq minutes. Ensuite, il mange en quarante minutes maximum et dispose de vingt minutes à sa convenance. Il reprend le travail pour cinq heures, interrompues de trois pauses. Sa journée se termine par une heure de méditation ou de relaxation (cinéma, musique, lecture), sachant que les programmes sont soigneusement choisis par les cadres réelles (rien de contestataire). Le colon peut suspendre le travail pour trois autres heures après son dîner. Bien ne l'y oblige, mais ne pas le faire est très mal vu. Ensuite, il peut encore méditer (sans obligation, mais comme toujours, on l'encourage fortement à le faire) ou se coucher. Il ne peut faire usage de sommeil et l'eau contient des produits contraceptifs (même que des produits réduisant l'activité sexuelle, mais pas totalement).

Ne pas se soumettre à cet emploi du temps, c'est s'exposer du groupe et séparé avec la prochaine navette.

Les colons marieurs adoptent un comportement qui peut paraître étrange à des cops. Dans la base principale, ils se peignent rarement, ne se brossent jamais (comme s'ils anticipaient les grates des autres), sont soucieux, décontractés et ne haussent jamais le ton. Il est particulièrement dur de les pousser à bout, mais les jeunes se doivent pas s'y tromper. Si ces gens sont calmes, ce ne sont pas des faibles d'esprit ou de petits fous. Ils sont très intelligents, humains, ont de l'humour et sont capables de sortir de leur réserve pour former le clapet à un malotru. Généralement, ils méprisent ceux qui ne sont pas comme eux. Les nouveaux arrivants sont rapidement jugés et intégrés... ou non. Le commandant Velvetta, pour ne citer qu'elle, n'est pas un exemple d'intégration parfaite. La base de Bacheliers, si elle n'avait pas de si bons résultats, serait sans doute confiée à un autre Bachelier, plus orthodoxe. Le poste avant est souvent cité comme l'illustration de ce qu'il faut éviter, hautement.

GUIDE DE SURVIE EN MILIEU EXTRÊME

Par définition, les missions du COSP sont diverses et variées. Le plus en plus, nous intervenons dans des environnements inhabituels qui nécessitent des connaissances que nous n'avons pas. Voici donc un petit guide mis au point suite aux aventures de certains de nos collègues afin de vous préparer à l'événement...

1. L'espace

1.1. La folle histoire de l'espace

Le 14 janvier 2004, dans un émouvant discours, le président George W. Bush présente au monde sa vision de l'exploration spatiale, remise au monde « l'esprit de découverte ». Sous ses directives, la NASA établit un véritable plan de conquête du système solaire dont les objectifs sont d'envoyer un homme sur la lune et envoyer l'homme sur Mars ; le projet International doit mettre en œuvre la conquête de cette dernière.

Mais les vents contraires ont fait savoir que les navettes spatiales Discovery en juillet 2005 et Atlantis en avril 2006 réduisent la présidence Clinton à admettre les échecs de la NASA ; les navettes spatiales sont envoyées à la casse, le projet International reçoit un brutal coup de frein et la conquête de Mars semble compromise.

Mais dès son arrivée au pouvoir, Arnold « Governor » Schwarzenegger poursuit le programme de conquête spatiale lancé par Hillary Clinton peu de temps avant la fin de son mandat et, le 28 novembre 2010, le Clara Wendling pose le pied sur la Lune. En quelques mois, six autres équipages suivront en établissant une base lunaire avec les nombreux modules automatiques envoyés en orbite lunaire. Début 2013, une vingtaine d'astronautes vivront sur la Lune en permanence et sont prêts à épauler les missions à destination de Mars.

Mais la NASA a dépensé des milliards de dollars dans sa conquête lunaire hétéroclite et, dans l'envoi de missions robotiques sur Mars, ne laisse que peu de ressources au Jet Propulsion Laboratory (JPL, Heli 1040) pour développer la technologie VASIMIR choisie dans le cadre du projet Prometheus. En 2010, à la recherche de moyens financiers supplémentaires, le partenaire collaboratif de l'agence spatiale américaine accorde à base ouverte un nouveau partenariat, le consortium Aëris, qui lui propose de financer la mise au point d'un vaisseau à propulsion ionique. Dès 2008, Aëris avait annoncé le développement d'un vaisseau à propulsion chiméométrique (NTR) destiné à aller sur Mars en 2015, ce qui avait paradoxalement agacé la NASA, incapable de mettre au point son propre vaisseau avant la déconvenue suivante.

L'appui sur les créneaux du FL et sur son partenaire Ariane Espace, le consortium achève la construction des éléments de « Aëris 1 » en 2015. Des tractations menées avec le gouvernement américain dans les mois précédents se concluent début 2017 par un

partenariat avec la NASA : Aëris 1 sera lancé depuis Cape Canaveral et emportera des astronautes américains sur Mars. Assemblée en orbite, le vaisseau est finalement lancé en 2016 et atteint la planète rouge en deux cent vingt-quatre jours. Durant les années 20, le consortium Aëris s'impose comme le leader de l'exploration spatiale et programme de nombreuses missions robotiques ou humaines qui permettent l'établissement de la colonie Tycho Habitat. Un chantier spatial est placé en orbite lunaire et permet la construction du gigantesque Sotiler qui emmène cent colons sur Mars en 2030, le dernier NTR, Conqueror, quitte la Terre en juin 2032.

Pendant de ses liens avec Aëris, la NASA s'attache son travail et achève à son tour son premier NTR en 2021. De leur côté, l'Europe et la Chine développent aussi leurs programmes ; la première, bénéficiant du soutien officiel des États-Unis, installe sa première base martienne en 2025. La seconde quant à elle, stupéfie tout le monde en 2028, en lançant le premier vaisseau à propulsion ionique qui lui permet de s'attacher rapidement l'assaut de ses concurrents. Ce n'est qu'en 2031 que le consortium Aëris lance enfin un vaisseau à propulsion VASIMIR, Conqueror 2, qui arrive Mars en quatre-vingt deux jours (cf. Far beyond all these distant stars, p. 90) !

1.2. Se déplacer dans l'espace

Après ce petit rappel historique, examinons les différents moyens dont dispose l'homme pour voyager au-delà de l'atmosphère terrestre en 2100. De manière générale, tout voyage spatial se découpe en deux étapes : l'engin doit, dans un premier temps, quitter l'atmosphère terrestre, puis dans un second temps, mener le cap sur sa destination. Pour ce faire, différents moyens de propulsion peuvent être utilisés.

1.2.1. Les fusées à propulsion chimique

En utilisant un carburant chimique liquide (oxygène liquide + hydrogène liquide ou oxygène liquide + kérosène) ou un solide (poudre), ces fusées ont été les premières dans l'espace et continuent d'être utilisées aujourd'hui pour la mise en orbite de satellites, d'éléments de vaisseaux spatiaux, le ravitaillement des stations orbitales ou encore pour aller sur la Lune.

Le carburant ne permettant qu'une propulsion de quelques minutes au total, ces fusées se déplacent en décrivant des orbites autour du soleil, ce qui implique des trajectoires complexes et longues pour atteindre un objectif donné.

L'Union et la Fédération Europa utilisent la navette spatiale Popone, conçue par l'ESA et mise en service en 2012. C'est à cause de ce partenariat que la NASA a accepté d'aider la Fédération à installer une base sur Mars. Une navette de nouvelle génération, Solon, a par ailleurs été conçue conjointement par Lufthansa, Nippon Space et Navati Spirit dans le but de transporter des passagers civils sur la Lune ; depuis 2018, les trois agences assurent plusieurs vols réguliers par an. La Fédération cesse de

LES NAUSÉEMUS SPATIUM

Nom	Type	Passagers ¹	Terre-Lune ²	Terre-Etoile ³
Négus	Chimique	2-8	36	174
Néor	Chimique	2-4	36	174
Néon	Chimique	3-25	32	174
Néol 1	ITER	5	26	224
Néolter	ITER	8-100	29	274
Néopower	ITER	5-30	20	256
Néolong	WFOCITE	3-12	68	93
Néopower 2	WFOCITE	3-15	62	82

- ¹ : représenté sous la forme « M » ou « M-Y », où Y représente les membres d'équipage et Y le nombre de passagers.
² : durée du voyage (en heures), la durée est théorique pour les ITER et WFOCITE car aucun n'est utilisé dans ce but.
³ : durée du voyage (en jours)

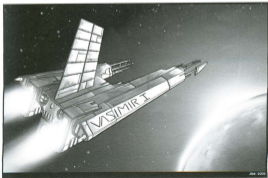
son état poussé l'exploitateur de filon, la navette lancée en 2017 pour être l'ISS à la Terre.

1.2.2. Les fusées thermonucléaires

Enfin de projet théorique, la NTR (ou Nuclear Thermal Rocket) ou finalement le premier vaisseau à emmener des hommes sur Mars. Utilisant moins de combustible que la fusée chimique pour une poussée largement supérieure, la NTR peut théoriquement brûler de la Terre. Les vaisseaux construits sont cependant souvent modifiés qu'ils sont assemblés en orbite.

Les NTR se posent sous la forme de deux gros modules reliés l'un à l'autre par une longue antenne en tubulaire

métallique. Seule une passerelle, en général non pressurisée, permet à un technicien de procéder à d'éventuelles interventions sur le réacteur, isolé pour protéger les passagers. Le module central à l'avant est quant à lui censé être le centre de contrôle (piloteage et communications), de la zone de cargaison, et bien sûr du lieu de vie des passagers. Sur certains NTR, ce dernier se situe aux extrémités d'une grande tour qui comme avec les vaisseaux permettant aux passagers de vivre sous une faible gravité artificielle. Cette technique n'est possible que sur des vaisseaux transportant peu de voyageurs, d'où la raison pour laquelle il fut choisi de placer en sommeil cryogénique les colonnes de gigantesques Scaevola.



COMBINAISONS

Fonction	Parties stratégiques	Protection	Modificateurs
Scaphandre spatial	Torse, abdomen, bras, jambes	IS-2	-10 casis actifs
Coque	Tête	IS-3	-10 à la perception

Véhicules (déplacement)

Fonction	Vitesse max.	Accélération	Nombre de passagers	Poids de structure
Boon Buggy	40km/h	15	2	5
SOV	100 km/h	7	4	15
Buggy	50km/h	15	10	20

1.2.3. WASMR

Lancé pour la première fois en 2028 par la Chine, le WASMR (Variable specific impulse magnetoplasma rocket) utilise des molécules d'hydrogène ionisées comme carburant et un champ magnétique pour les accélérer et les expulser. La révolution est qu'il est obtenu ainsi une poussée modulable et économique en carburant qui permet de propulser le vaisseau tout au long de son voyage. Il est alors possible d'utiliser des trajectoires plus directes qu'avec les arces propulsives. De plus, le WASMR subit une poussée constante, une gravité artificielle existe à son bord et ses passagers sont parfaitement opérationnels en arrivant à destination.

Si le WASMR a une poussée constante, elle est relativement faible, ce qui l'empêche de décoller depuis la surface d'une planète. Comme pour les STL, les passagers rejoignent donc le vaisseau par une navette traditionnelle.

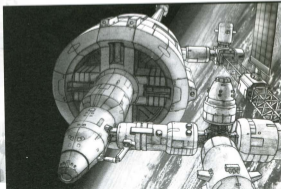
1.3. Le matériel

Que ce soit dans l'espace ou sur les autres planètes, l'homme est confronté à un environnement hostile qui l'oblige à utiliser un matériel

adapté à sa survie. Pour ses déplacements à l'intérieur d'une structure dense d'une atmosphère (vaisseau, station, véhicule), l'astronaute utilise une combinaison spéciale qui le protège de l'environnement et lui permet de respirer un air non toxique. À la fin de la deuxième décennie du XXI^e siècle, des combinaisons de nouvelle génération ont été mises au point grâce à la nanotechnologie ; elles sont désormais moins encombrantes et plus résistantes.

Sur les sorties dans l'espace, l'astronaute est généralement relié au vaisseau par un cordon de sécurité qui l'attache également en air ; sur les planètes (mais également pour les navires autonomes dans l'espace), grâce à une gravité relativement faible (lune et Mars), l'homme peut emprunter avec lui une quantité d'air comprimé qui lui permet en moyenne une autonomie de trois à quatre heures. Selon les besoins, les combinaisons sont également dotées de poches et d'accessoires divers. En ce qui concerne l'armement, une convention internationale l'a tout simplement interdit dans les voyages spatiaux ; il n'existe donc officiellement aucune arme spécifique à la conquête spatiale.

L'exploration planétaire ne pouvant se faire à pied, plusieurs types de véhicules ont été mis au point pour permettre à l'homme de se déplacer



Scaphandre de plongée

Notion protégée	Protection	Équivalent
Toutes	200-2	-1 à toutes les autres, +2 à la dit de toute autre.

Le scaphandre ne s'utilise pas avec une compétence particulière. Le plongeur utilise ses compétences habituelles en fonction des actions à accomplir.

Bathyscaphe

Altitude mini.	Accélération	Nombre de passagers	Nombre de structures
0km/h	-	2	1

Robotique

Nom	Précision
Robotique	20
Robotique	20

Le « Neon Buggy » est toujours en concurrence avec celle de 1970 : de ce côté d'un océan technique et de gros profits, et d'un bien sûr pas possible. Elle est utilisée par les associations en combinaison qui ont besoin de faire de courts déplacements. L'engin de transport le plus utilisé est le SEV (pour Surface Exploration Véhicule), souvent abrégé en « Sep » par les associations et autres maritimes. Dans d'autres zones et matériaux composites, propulsé grâce à une petite pile atomique, le SEV est un véhicule personnel doté d'un sas qui permet aux explorateurs d'échapper des sorties à pied. Il existe également des engins de travail plus imposants comme le « Harvey », un gros transporteur équipé d'une poutre et de bras mécaniques. Malgré de grosses chaudières, il est personnel et peut emporter une dizaine de personnes. Enfin, de nombreux drones ou télémètres pour permettre aux robots de la terre et de Mars d'explorer les plantes et d'explorer leurs amoncellements depuis un poste de travail situé dans une base, très en hauteur.

Le mélange gazeux : il existe plusieurs mélanges gazeux dont le but est de limiter les effets néfastes de l'azote et de l'oxygène par l'adjonction de gaz neutres sur les échanges respiratoires. Mélange scaphandre, le Nitrox permet de plonger longtemps et limiter, voire éviter, le besoin de pauses de décompression. Le Trimix permet lui de plonger profond et longtemps si on l'associe à du Nitrox pour la remontée. L'Hydroxène enfin, grâce à l'adjonction d'hydrogène, permet de descendre en grandes profondeurs et de limiter les débordements neurologiques. Les deux premiers sont accessibles aux plongeurs de loisir avec une formation particulière, mais le dernier nécessite une technique délicate et est réservé aux plongeurs professionnels.

Mélange respiratoire : le laboratoire Alliance Pharmacologique a été le premier à mettre au point officiellement un liquide respiratoire, le Beoplex, qui échappe aux lois des gaz. Ainsi, les plongeurs peuvent atteindre des profondeurs records de plus de 1.000m de fond, le record ayant été établi au large de LA avec 3.000m. Son inconvénient est d'être toxique pour l'organisme : pour une demi-journée de travail, un plongeur aura besoin d'une journée de repos. De plus, la sensation de regard que l'on éprouve finalement ne rend pas le Beoplex populaire, et un plongeur doit souvent se jetter de 600/800m (2) avant chaque plongée pour valider l'adaptation. Une formation est indispensable pour plonger au Beoplex.

2. 20.000 heures sous les mers

2.1. La plongée

2.1.1. Respirer sans l'eau

Visant pas être de brancher, l'homme est incapable de respirer sous l'eau. Il lui faut donc emporter avec lui l'oxygène qui lui permet de survivre s'il veut pouvoir plonger profond et longtemps. Cependant, les lois de la physique limitent à la fois la profondeur et la durée des plongées. En effet, les gaz contenus dans l'air respiré par un plongeur réagissent à la pression de l'eau et changent de volume tout en se dissolvant dans l'organisme. Avec la pression, des gaz comme l'azote et l'oxygène deviennent toxiques. Par ailleurs, à la remontée, les gaz se dilatent et le plongeur se voit contraint d'effectuer des pauses pour leur laisser le temps de se dissoudre sous peine de subir un accident de décompression. En fonction de ces contraintes, plusieurs mélanges sont utilisés :

- Air comprimé : mélange le plus utilisé pour la plongée de loisir. L'air comprimé peut être utilisé jusqu'à 60m. Au-delà, l'oxygène devient toxique.

Nom	Profondeur	Pause de plongée maxi	Contraintes
Air	60m	10m à 1h	Fatigue*
Nitrox	95m	25m à 2h	Formation (stage Nitrox)
Trimix	120m	30m à 2h	Fatigue*, Formation (stage Nitrox)
Hydroxène 800m	1h à 8h		Formation (stage Nitrox)
Beoplex 1.000m	1h à 3h		Fatigue**, -14 aux caractéristiques**, Formation (stage Nitrox)

* La fatigue est un élément subjectif. En fonction des situations, le MJ pourra augmenter la difficulté d'un jet.
 ** À l'issue de la plongée, malade durant 24h.



LES DOSSIERS
DU LAPD

LES DOSSIERS DU LAPD

Nom	Type	PE	PU	PI	WC	Portée	WC	CT	SI	Pris
Flèche Trident 300	Fléchette	0	2	2	-	4m	-	1	F	1000
Bombot Marine 102	Fléchette	0	2	1	-	5m	-	1	F	1000
Flèche Jet-Killer 150	Fléchette pneumatique	1	2	2	-	5m	-	1	P	1000

Munitions : 1 : flèche, nécessite 3 jets pour réarmer. Fléchette et charge une flèche.
 p : pompe, nécessite 1 jet pour réarmer et charge une flèche.
 Pris des flèches : 200 unités.

2.1.2. Matériel

Sous la pression et la température de l'eau, l'homme dispose de plusieurs types de combinaisons pour plonger, depuis les simples combinaisons « humides » aux scaphandres pressurisés en passant par les combinaisons semi-étanches et étanches. De manière générale, les combinaisons permettent d'éviter au corps de se refroidir trop vite mais ne procurent aucune protection physique contre des agressions externes. Les scaphandres sont en revanche résistants mais difficiles à manier. Ils nécessitent d'ailleurs un apprentissage particulier.

Pour travailler sous l'eau, l'homme dispose également de lunettes spéciales dotés de toutes sortes d'oculis, ainsi que de lunettes qui permettent d'explorer à distance sans risque physique.

Enfin, la plupart des véhicules sous-marins construits utilisent la nanotechnologie, qui a permis de créer au point des matériaux (Biotaglass et Flex-steel) dont la résistance et l'élasticité les rendent capables de résister à la pression des grandes profondeurs.

2.2. Armement

2.2.1. Les armes à feu

Toutes sont les armes à feu capables de fonctionner sous l'eau. Voici la liste des plus courantes :

Pistolets et revolvers : Colt Afrikasse, Compact Uni, Free Snake, l'ensemble des pistolets Glock.

Armes d'épaulé : AN47, AN24 (un coup par coup).

2.2.2. L'arbalète

Construite du grand public sous le nom de harpon, l'arme sous-marine qui existait est l'arbalète. Par son aspect, elle rappelle un peu le Borell sans sa crosse : en fait, l'arbalète se présente comme une crosse munie d'une gâchette prolongée par un tube (le fard) mesurant entre 50 et 120cm. La portée d'une arbalète varie selon la longueur du fard et le poids des flèches, mais elle excède souvent 5m. Entre chaque tir, l'arbalète doit être armée à la main, ce qui prend 3 jets. Elle existe cependant des modèles à air comprimé qui se chargent d'un simple coup de pompe et qui ne prend qu'1 jet.

3. Stages

3.1. Stage de sensibilisation à la vie en milieu confiné - « Stage Jet »

Stage de niveau 1

En une semaine théorique de cinq jours puis trois semaines pratiques de trois, cinq, et quinze jours, les corps rejoignent au flâneur une préparation psychologique à la vie en milieu confiné. À l'issue de ce stage, ils sont

capables de vivre doublement coupés de la civilisation et de gérer les crises liées au confinement au sein d'une petite communauté.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Stage final 1, Psychologie 7+, 1 Jet d'ancienness

Possibilité de canal : non

Bonus : pour tout jet de Stage final 1 et stress en milieu confiné, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu (non cumulable avec le stage « Armageddon ») et la difficulté est diminuée de 1 (pas de jet et la difficulté passe à 0). Pour bénéficier de cet avantage, le personnage doit passer quinze jours au flâneur tous les six mois.

Capacités spéciales :

Gestion de crise : lorsqu'il séjourne dans un milieu confiné, le personnage peut essayer de calmer une ou plusieurs personnes en train de sombrer dans la psychose suite à une isolation de longue durée ; il dispose alors d'un bonus de +1 à son (haine ou à sa Crainte (au choix) pour les calmer par l'éloquence ou l'intimidation (la rhétorique ne fonctionne pas dans ce cas-là).

3.2. Stage 300 Mètres 1 - « Stage Eau vive »

Stage de niveau 2

En une semaine, les flics apprennent les bases théoriques et pratiques de la plongée. Le personnage est capable de descendre jusqu'à 20m de fond et de s'orienter de façon autonome.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Course 3, Sang-froid 3, Athlétisme 7+

Possibilité de canal : non

Bonus : pour tout jet de Sang-froid à effectuer au cours d'une plongée, le personnage transforme l'un de ses dés en dé bleu. De plus, il n'a pas à faire le jet de stress lié à la plongée tant qu'il reste dans la limite des 20m.

Capacités spéciales :

Dauphin : lorsqu'il effectue une plongée, le personnage peut relancer un dé indiquant un échec (aut sur un dé relancé après un 10) sur ses jets d'Athlétisme (parades) ou de Coordination.

3.3. Stage 300 Mètres 2 - « Stage Du Bleu »

Stage de niveau 2

Après quatre semaines d'une semaine, le personnage a appris à plonger avec des mélanges gazeux et maîtrise les plongées jusqu'à 60m. Il a également appris à se battre sous l'eau.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage 100 Mètres 1, Sang-froid 4, Athlétisme (parades) 6+, Corps à corps 7+

Possibilité de canal : oui, pour les capacités spéciales

Bonus : le personnage ne subit pas l'effet de stress lié à la plongée tant qu'il reste dans la limite des 60m.

Capacités spéciales :

Bary Seal : lorsqu'il se bat sous l'eau, le personnage transforme un de ses dés de Coordination en dé bleu. De plus, son Initiative n'est pas affectée par le mal de milieu et reste donc normale.

Jurques Mallard : le personnage reçoit un bonus de +10 aux actions (hors combat) qu'il effectue sous l'eau (compense le mal de milieu extrême).

LES DOSSIERS DU LAPD

ESCAPE
RUN

« Star 200 Niveau 3 - « Star Aéro »

Stade de niveau 3

Après quatre nouvelles sessions d'une semaine passée à Big Blue en compagnie d'instructeurs des Navy Seals, le personnage maîtrise la plongée en grande profondeur et la technique de respirations de fluides respiratoires.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage 100 No.2, Niveau 4, Sang-froid 5, Adhésions [niveau] 5+

Possibilité de canal : non

Bonus : le personnage a été formé à la plongée sur des mélanges spéciaux comme l'Hydroline et le Isopleg. Pour ce dernier, il a appris des techniques de station permettant de supporter la « nappe » et la difficulté de son jet de Sang-froid n'est plus que de 1.

Capacités spéciales :

Scaphandre : le personnage sait monter un scaphandre. Il peut utiliser toutes ses compétences normalement et ne subit que les pénalités liées au scaphandre. Il peut également piloter les bathyscaphes et domes comme s'il possédait la compétence Pilotage [sous-marin] à 7+ (s'il souhaite acquérir la compétence, il devra cependant l'acheter à 9+ et la développer normalement).

« Star SpaceNav Niveau 1 - « Star Annexion »

Stade de niveau 1

Le personnage passe une semaine au centre d'entraînement d'Arès à préparer le voyage spatial (théorie+préparation en pièces...). Il rejoint alors la Lane où il passe une deuxième semaine à apprendre à être à maîtriser les mouvements en apesanteur et à grimper le stress spatial.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Course 3, Sang-froid 3, Adhésions 7+

Possibilité de canal : non

Bonus : pour tout jet de Sang-froid lié au stress en milieu confiné et à l'environnement spatial, le personnage transforme l'un de ses dés en dé Mars (non cumulable avec le stage « ses »). Le bonus disparaît six mois après la dernière session dans l'espace et ne sera réactivé qu'avec un nouveau stage d'une semaine au centre spatial ou sur la Lane.

Capacités spéciales :

Space cow-boy : lorsqu'il effectue une action (hors combat) en apesanteur, le personnage peut annoncer un dé indiquant un échec (aut sur un dé relancé après un DO).

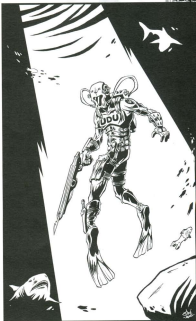
« Star SpaceNav Niveau 2 - « Star Star Wars »

Stade de niveau 2

Le personnage passe une semaine sur la Lane pour parfaire ses techniques d'équilibre en apesanteur et acquies les ordres de course.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage No.1, Sang-froid 4

Possibilité de canal : oui, pour les Capacités spéciales.



Bonus : -

Capacités spéciales :

Motocycliste : le personnage reçoit un bonus de +1d aux actions en apesanteur, qui compense le mal de milieu extrême.

Astronote : un personnage possédant Pilotage [avion] ou Conduite [chemin] peut utiliser sa compétence pour piloter une navette spatiale ou un véhicule d'exploration planétaire.

Space Marine : lorsqu'il se bat en apesanteur, le personnage transforme un de ses dés de Coordination en dé Mars. De plus, son Initiative n'est pas affectée par le mal de milieu et reste donc normale.

LES DOSSIERS DU LAPD

ESCAPE RUN

AFFAIRES EN COURS

10-18

1. El Segundo Fun Park

1.1. Accroche

Les cops sont appelés en renfort par Matthew Mc Dilla (via les anges) à l'entrée d'un immense d'El Segundo situé sur Diamond Street. Le cop s'est fait une méchante entorse et a dû dans l'incapacité de poursuivre deux trafiquants de drogue qu'il traquait avec sa partenaire, Naomi Massonada. Comme toujours, cette dernière n'a pas attendu les renforts et a continué seule la poursuite, pénétant dans l'immense. Cela fait dix minutes que Opa n'a pas donné de nouvelles, mais il est probable que la liaison radio soit empêchée par la structure des bâtiments et la Grey Plague; surtout qu'elle a indiqué, peu après être entrée dans le bâtiment, qu'elle descendait au sous-sol... Shark demande aux cops de ne pas attendre Rags Sanchez tant qu'ils n'auront pas retrouvé Massonada.

1.2. Dénouement

L'immense est en mauvais état, envahi par la GP, et le plafond s'est en partie effondré; il se situe en limite de quantité qu'il est autorisé et l'insécurité ne semble pas l'aider autant. En surface tout est moisi! Dans le hall d'entrée, les cops vont vite trouver le cage d'escalier qu'a dû emprunter leur collègue pour descendre à l'étage inférieur, qui baigne dans 2litres d'eau. Le sous-sol se présente comme un grand réservoir plein de caisses, qui se terminent en cul-de-sac ainsi qu'une partie du mur ne s'effondre. Opa et les trafiquants sont probablement passés par le trou qui donne dans les égouts. Bien sûr, ceux-ci sont intéressés de près et d'immediation diverses.

Au fil de leur progression, les cops croisent peut-être un Amalago qui est là, le regard perdu, et qui pourra leur indiquer la direction prise par la cage. Il se va ailleurs, les cops vont s'élancer dans les égouts au point de ne plus trop savoir où ils sont, et bien entendu, les communications avec la surface sont rapidement rendues impossibles; même les GPS semblent défectueux par les lieux. Et bien sûr, le niveau de l'eau s'élève régulièrement.

Et puis soudain, des coups de feu éclatent, assourdissant les cops. Il est impossible de déterminer leur provenance, mais le fracas laisse bien les choses, au bout de longues minutes argusantes, les cops vont découvrir une « fosse » donnant sur le sous-sol d'un autre immense. Ils pourront trouver refuge sur des plates-formes faites de planches posées en équilibre sur plusieurs machines. Au-dessus, le plafond semble avoir disparu, probablement effondré, et la lumière du jour parvient à percer les raines de l'immense par de nombreuses brèches. Dans la pénombre, les cops vont découvrir des cales qui seront vite utilisées à entreposer le matériel des contrebandiers qui disposent même d'un compresseur pour remplir les bouteilles d'oxygène qui se trouvent non loin de là. Sur une autre plate-forme se trouvent des marteaux, des provisions, un sachet à gaz et surtout un petit générateur électrique. Pas de doute, les cops viennent de découvrir le repaire des contrebandiers. C'est également là que la feuilleuse a vu les choses le pousser plusieurs impacts de balles; en l'absence de cops et de sang, les cops devaient comprendre que la piste était à sept.

En écoutant bien les lieux, ils finissent par deviner un escalier qui s'élève dans l'eau (glace au haut d'une rampe par exemple). À partir de là, ils doivent trouver leur chemin dans un labyrinthe de cales puis d'étagères totalement immergées; les cops devaient faire le lien avec les bouteilles d'oxygène...



le nombre de Mox est à votre disposition mais il pourrait être mesuré d'en mettre moitié moins que de jurer. S'il sont utiles et peu spécifiques, accédez-leur un détonateur de secours sur chaque bloc. Libre à vous de pimenter l'exploration sous-marine de leur côté, elle doit simplement se terminer dans une grue contrôlée par un immense éventail du fond de côté. Rest de la étape à l'origine, il est seulement envisagé jusqu'à 3, qui sera détonateur une sorte de grosse ambulance en deux par les combattants, auquel on arrive par un cou dans la façade.

Dans un haut-bord Diablos II (cf. ligne Marches), les cops découvrent le cadavre de l'un des deux trafiquants. Il a pris une halle dans la poitrine et s'est fait attacher la jambe. Vu les traces de sang abondantes au sol, sur les caisses (vides) et sur les murs, il a dû être secouru dans tous les sens (par un crocodile) avant que la jambe ne cède. Quant à Oya, aucune trace d'elle...

Cette dernière et le second trafiquant ont été enlevés par des Italiens qui ont leur septième non loin de là et qui ont décidé de les offrir en sacrifice à leur dieu. Les cops les trouvent en suivant un autre boya d'égout (s'ils ne trouvent pas d'eux-mêmes, faites éliminer un Italien venu chercher le corps du machabé...) qui ébouriffe dans un immense voisin. Là encore, une grue s'est faite saute aux effondrements et l'un des maîtres Italiens y a établi un temple. Devant ses adeptes, il est sur le point de sacrifier l'ami Massimo, ligoté nue (mais partiellement consciente) et un autre après avoir réglé son compte au trafiquant (si vous voulez des gens, faites attacher le corps du trafiquant lorsque les cops éliminent !). Bien entendu, il y a un paquet d'adeptes avec le maître et les cops, ils sont totalement fanatisés (ils sont Ita-violents et Circospects; Caractéristiques physiques à 2, Circospectives mentales à 1, modificateur aux interrogatoires à 2, Égo à coups 8+, MF 16) et ne sont pas contents de voir la détonation interrompre. Le trac manant, c'est qu'un gigantesque crocodile marant échappé du Crocodile Park a été utilisé après la mort du premier trafiquant et s'est jeté à la file...

2. Deal des profondeurs

2.1. Accroche

Le cops sont envoyés au 55 Square Armand, dans Boyle Heights, en réponse à un appel de Anna Muller au 911. M^{me} Muller, âgée de 39 ans, a rencontré sa fille Alita, 17 ans, sans connaissance au pied de son lit, baignant dans une mare de vomit. La malade a aussitôt diagnostiqué une overdose, d'autant plus qu'une possible suspecte a été retrouvée sur la table de chevet de la jeune fille. Cette dernière est emmenée à l'hôpital du comté dans un état critique lorsque les cops arrivent. Effrayé, la mère accuse Eusebio Ramos, le petit ami de Alita, âgé de 18 ans, et demande aux cops de retrouver ce petit voyou, avant de renouer dans l'ambulance.

2.2. Enquête

Eusebio, qui habite trois maisons plus loin, est tenu dans sa chambre. Très préoccupé par l'état de santé de sa petite amie, il avoue rapidement avoir fourni à Alita la drogue qui a provoqué son overdose. Il ne connaît que le nom de cette poudre plus qu'il dit avoir obtenu passivement (une pratique courante pour la vente agressive des drogues) au lycée, d'un dealer qu'il n'a jamais vu avant.

Concernant la drogue, le SD met quelques jours (modulable selon les contacts) pour conclure que c'est une substance inconnue sur le marché jusqu'à. Sa composition semble indiquer qu'elle est produite à partir d'une algue. Ses effets sont inconnus, mais Eusebio peut témoigner qu'après, « on se sent vraiment bien et on a une pêche d'enfer ». Il raconte également comment il a fait l'amour à Alita toute la nuit durant sans fatigue et qu'ils s'ont arrêtés que parce que la jeune fille n'en pouvait plus... Il se rappelle cependant qu'un bout d'un moment, il s'est évanoui dans son lit et ne s'est réveillé que plusieurs heures plus tard. C'est suite à cette nuit folle que Alita a aussi voulu prendre la dope, pour pouvoir effacer un véritable mauvais souvenir. Malheureusement, elle en a trop pris et l'a mal supporté. En fait, les médecins concluent rapidement au choc anaphylactique.

Au vu des éléments, Eusebio peut être poursuivi pour mise en danger d'autrui, mais des cops compétents pourront également incriminer le processus à ne pas excéder de poursuites. En revanche, Anna Muller pourra plaindre contre Eusebio, mais ce n'est plus du ressort des cops...

2.3. À suivre...

Il se peut que les cops ne soient pas satisfaits des explications d'Eusebio, ou qu'ils souhaitent récupérer sur cette nouvelle drogue...

Le crocodile rencontré

Courrouce	0	Chococroco	10%
Courrouce/Chococroco	0	Courrouce/Chococroco	10%
Chococroco/Chococroco	0	Message d'arrivée	0
Chococroco	0		

Indicateur de santé: 10
Jet d'entraînement: 6+ / Sang-froid (TA + mod. de localisation)

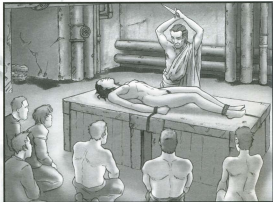
Compétences

- Corps à corps (marche) 7+
- Additions (natation) 3+

- Armure: peau de crocodile: 206+6
- Dents: PU 3 EA 1

L'attaque privilégiée du crocodile consiste à saisir sa victime dans sa gueule et à l'entraîner sous l'eau en stabilisant temporairement pour la noyer. L'attaque se résout comme un jet





qu'ils exigèrent sur le terrain (yotes, fics...) ou qu'ils faisaient jouer leurs trucs, ils n'obtenaient aucune information sur elle. Et pour cause, elle n'est pas encore arrivée sur le marché ! Ça n'est que s'il est associé avec des éléments probants (au sujet de son père, cf. ci-dessous) qu'Inoban obtiendra la possession de la drogue : il a préféré un peu de poudre dans une boîte appartenant à son père, les d'unes visites de ce dernier. En effet, Juan Ramos ne vit pas chez lui ; tout comme son voisin Mike Maden, il a accepté un job « bien payé » à l'aciérie UGAR pour pouvoir nourrir sa famille et payer des études à Esteban. Juan vit seul mois de l'année sur la station Inoban, ne contactant sa famille que par téléphone de temps à autre ; c'est là que les cops descendent sa traite pour l'intercepter sur la possession de la drogue.

Celle-ci a été codée il y a quelques mois par James Packard, un des ingénieurs chimistes en charge du développement des cultures d'algues de Profidonia. Il a découvert par hasard, en la faisant bouillir, qu'une variété d'algue avait des propriétés euphorisantes. Après plusieurs mois de recherches, il a mis au point une drogue « nouvelle » dont les effets hallucinés et euphorisants pouvaient être intéressants pour aider les mineurs d'UGAR à supporter les conditions difficiles de la vie dans l'arrogée et les inconforts de la plongée au boveffas. Étant ami avec le responsable de recherche de la section Minerais, il l'a convaincu de tester sa drogue, qui porte le nom original de P-32, sur un groupe de mineurs, mais sans en prévenir le médecin-chef ou le chef de la sécurité de la station. P-32 a été livrée à un chef d'équipe en étant présentée comme un nouveau complément nutritif, et les mineurs ont été satisfaits que l'on essaye d'améliorer leurs conditions de vie.

Les premiers temps, la drogue a parfaitement rempli son office. Et puis certains mineurs ont commencé à faire des crachats, à avoir des visions ou à entendre des voix... Lorsque les cops débarquent sur Profidonia, Juan Ramos est justement au sommet d'une catar : alors même qu'il plonge par 3 000m de fond, il se sent oppressé et retire son casque sous les yeux mécontents de ses compagnons...

Puis débiter cette affaire, les cops doivent affronter le silence et les craintes des mineurs : le responsable de la section Minerais, qui tient à sa carrière, est prêt à tout pour qu'on ne découvre pas la vérité sur le P-32. Packard, quant à lui, panique en constatant ce qu'il a déclenché : accord, il pourrait péter un câble et déclencher une explosion ou un incendie dans la base en essayant de fuir. Les cops traversent cependant une allée en la personne de la médecin-chef, qui essaie de compenser les troubles qui frappent brutalement plusieurs mineurs en quelques jours...

3. Une affaire de famille

3.1. Accroche

Alors qu'ils longent l'île Soren du côté de Linda Tokyo, les cops approchent à un coin de rue trois couples d'origine japonaise qui sont en train de s'activer une jeune fille d'aspect fière compagne, aux traits asiatiques elle aussi. S'ils ne réagissent pas, l'un des voyous la jette à terre après lui avoir attaché son sac à main, puis les trois hommes s'éloignent comme si de rien n'était tandis que la fille peine à se relever.

3.2. Dévouement

Les trois japonais sont des voyous de base affiliés à un clan yakuza (le vrai chef), et les cops les arrachent facilement s'ils le prennent par surprise. Sinon, ils s'entraînent en direction de l'ancien Village Plaza et c'est l'occasion de mener une belle poursuite au travers de la foule des locaux et des touristes. Le sort sera très fâché par le LAPD et l'un est parfaitement reconnaissable à son tatoué indolore représentant le logo Suzuki, ce qui les rend faciles à arrêter le cas échéant.

La jeune fille, Lucy Hainawa, semble incapable de rencontrer des policiers et elle ne se fait pas prier pour expliquer qu'elle se lui marquer depuis quelques semaines déjà. Accusant quelquefois de filles et affligée d'une très forte acné, Lucy est une ado mal dans sa peau et très timide, cible idéale pour les trois apprentis yakuza. En peu de temps, ils lui ont pris plusieurs dizaines de dollars que sa mère lui donnait en argent de poche, ainsi que ses bijoux. Le pire, c'est que lorsqu'elle n'avait rien à lui donner, ils lui jouaient de sales tours. C'est ainsi qu'elle a dû assister un jour chez elle en sous-vêtements. Sa mère, qui est veuve, est au courant, mais les yakuza lui font peur et ni elle ni sa fille n'ont osé braver la loi du silence. Udoth Hainawa, qui est aussi fêta que sa fille, se signale au remuement au pied des cops pour l'avoir aidé. Le témoignage de Lucy et le flag pérorant de charger les yakuza sans problème et ils devraient être en peu de temps, surtout qu'ils sont stériles...

3.3. Suites...

Séance 1 : Madama Hainawa, qui possède un petit resto japonais, se met à envoyer des petits plats aux cops pour les remercier. Lucy lui parle des cousins...

Séance 2 : Les cops sont invités à manger chez M^{me} Hainawa. Y'a accouté, celui qui mange constamment Lucy à un petit table pour lui (elle le déteste sans motif, mais déteste le regard des qu'il la regarde ; sa mère ou son pied effleurent le cops régulièrement...).

Séance 3 : M^{me} Hainawa vient de prendre un TV pour soixante mille dollars en liquide des cops. Elle demande aux cops de le faire sauter. Une acceptation se solde par une invitation permanente au resto de M^{me} Hainawa, qui n'a pas conscience d'être un peu de la. Si on le lui fait remarquer, elle est gênée et propose alors simplement une case de bébé (qui écopent de dollars toujours les 3 autres sortes de situations, depuis un decouvert graine...).

Séance 4 : Kate, la fille aînée de M^{me} Hainawa, s'appelle à venir à LA après avoir fait des études de sociologie à Stanford. Elle demande aux cops s'ils peuvent la protéger pour un poste au LAPD.

Séance 5 : M^{me} Hainawa appelle les cops pour pontifier. De lui aller chercher sa fille en LAX dans une heure, mais elle vient d'être agressée dans son restaurant. Elle se veut pas se déplacer, a dû répondre aux questions de la police. Elle leur demande s'ils peuvent chercher Kate et la police, ainsi que Lucy, en attendant la sortie de l'hôpital. Y'a s'attendre à une petite pose, les cops seront surpris de voir arriver une charmante étudiante, certes petite mais sûre et généralement dotée par la nature. Néanmoins que les cops sont discutés pour savoir qui va héberger qui ?

à suivre ?...

4. L'icône (épisode 1)

4.1. Résumé

Après emprunter l'identité d'un Bo d'Hawaii, Ilya l'ex-copage va chercher à arrêter Rasputine dans un piège. Il débute par cela la pérorante indolore rebouchée par son ancien mentor. Mais Ilya souhaite d'abord en faire une copie. Il copie donc l'objet à un tasquin. Celui-ci récupère l'objet. Et puis, les du résultat, il se dit qu'il va le rendre en direct à Rasputine en lui faisant croire que c'est l'original. Grand classique du double jeu. Il prend donc contact avec les hommes de Baba Yaga. Il convie d'un rendez-vous, mais évidemment le deal tombe mal (il fallait s'y attendre avec les p'tits gars de Baba Yaga...). Les fois, y'en a vraiment qui s'attachent pas). Bref, le scénario se fait bête et les copages volent la copie... Normal quoi ! Puis Ilya débouche... et après, c'est l'ennemi !

4.2. Hukabéité dans la face !

Mais qu'ils patrouillaient gentiment du côté de Little Mexico, les cops se voient confier une affaire de meurtre. Des voisins, alarmés par des cris, ont appelé la police... Mais une fois sur place les agents ont juste découvert un cadavre. Symphonie et hop... nos cops déboulent sur le lieu du crime. À l'adresse indiquée, ils découvrent une étrange citadelle amoncelée + Manokian, antiquaire et restaurateur = et un fil de fer. À peine sont-ils sortis de leur véhicule, que ce dernier leur annonce qu'un dérivé de Rasputin est déjà en place. Étonnant non ?

En fait, le collègue d'Hawaii n'est autre qu'Ilya, méconnaissable après son opération de chirurgie esthétique et de contrôle d'un plaque de police hawaïenne taillée, placée sur le machabré d'un fil de fer. Le copage veut récupérer l'original de l'icône et sa copie... Lorsque'il est tombé sur le plateau en train d'installer le cordon de délimitation de scène de crime. Au lieu. Ilya a sorti sa plaque, prétextant que la victime faisait l'objet d'une enquête fédérale ayant pour origine les Bo hawaïennes. Et ça a marché ! Le fil de fer n'a pas à même pas demandé son nom.

Mais les cops ne trouvent personne à l'intérieur de la boutique, hormis le cadavre (Ilya s'est fait la malle en les attendant arrivé). L'enquête sur la scène du crime s'élève qu'on a failli l'arrêter. C'est Ilya en fait qui a mis le bordel en rebouchant son icône, mais il n'a pas pu finir sa sentence because ce les cops l'ont dérangé.

4.3. Casto, Casto... Castoramassa !

Chef cadavre, le séné Manokian, un charmant antiquaire hawaïen et baba aux affaires de Boe Boe, présente de nombreuses traces des services indigés alors qu'il n'est attaché à un cadavre. On peut trouver diverses exhumées par objet commémoratif, des centaines de cigarettes et quelques Meccano plus exotiques (joker de pensée dans la main, peut-être jokers attachés par le passage d'une pensée électrique...). Bref un



AFFAIRES EN COURS

CHIFFRE TENDS



ÉCRÈME DE RASOIRTECH

Vous aimeriez bien savoir à quel été recroiser cette douce fillette, non ? (le bol 30cc sur 20) en tous venants.

On peut distinguer des petites ouvertures sur les côtés, qui étaient prévues de faire l'office à une ou plusieurs autres structures. Le dessin, aux couleurs positives et aux données très optimales, représente une sorte de ciel ouvert par des lignes élastes.

l'a bien senti... Mais il est mort d'une attaque cardiaque ! La nouvelle ou la douleur ? Va savoir !

Est de traces ou d'empreintes laissées par les agresseurs. C'est un motif opératoire typique de la mafia russe. L'opique. On trouve dans la petite boutique-café de début de très nombreux objets d'arts anciens originaires de Russie. Un expert pensa établir qu'il y a de nombreuses copies. Manoukian a un dossier long comme le bras comme faussaire et trafiquant d'objets d'art russes.

L'autre tue bizarre qui devait attirer l'attention des cops, c'est la présence de ce fil d'Incolt qui s'est volatilisé à leur arrivée. Pre-été semble être le lien avec l'affaire du fil sur par Ilya, qui sait ?

4.4. Plus un bruit, c'est la ronde de nuit !

Ilya se doute que ce sont des casques de Baba Yaga qui ont fait le bruit. C'est leur signature. Toutefois, il se dit aussi que

MON INCROYABLE POLICIER !

Cette petite fantasia permettra à vos cops de temps avec la monnaie de la rue à Los Angeles. Imaginez, vous allez pouvoir les emmener pour un grand bol d'air (ou d'eau ?) à 4500m de haut, au bord de la grande fosse des Abominables, au large de l'Alaska ! Et comme il faut toujours une belle entrée sur une appétissante glace, vous allez en faire des tas de la ville stable !

Ce scénario est plutôt destiné à un groupe de cops assez réduits (trois ou quatre, ce serait pas mal) et il devrait pouvoir se jouer assez rapidement. Normalement, il ne devrait pas comporter trop de violence gratuite, mais on ne sait jamais, avec les contingences qu'il y a à penser dans la police maintenant...

1. Alors de quoi ça parle ?

Pour une raison qu'il vous faudra chercher (récompense ou punition, cela dépendra de leurs derniers exploits), vos cops vont se retrouver embarqués dans une soirée paléo : accompagner une

la victime est morte avant d'avoir révélé son secret. Ilya revivra une fois la nuit tombée dans l'incertitude de combats l'endroit pour retrouver l'original. Mais il s'est pas tout seul à avoir cette idée : les casques sont aussi là, émettent comme des horloges car ils se sont fait passer un savon maison par Rasputine. Le grand patron se s'est pas laissé abuser par la pâle copie de Manoukian. Ilya va des attende tranquillement dehors que les casques fassent leur bruit.

Si les cops sont en planque devant la maison, ils pourront choper les casques lorsqu'ils ressortent, avec la véritable lettre... Sinon, ils comprendront les cadavres de ceux-ci sur le poron de la boutique le lendemain matin (prévoir pas un Ilya travaillant). Il suivra tout de suite un indice dans une poche d'un des casques morts : un descriptif de l'icône et de son signe distinctif d'authenticité (un poisson en argent, signe de propriété d'un marchand orthodoxe sibérien aujourd'hui défunct). Une piste peut-être ?

4.5. Les suites

Si les cops réussissent à mettre la main sur l'icône originale, Ilya réussira tout de même à s'en emparer au service des pièces à conviction, en usage de son statut de faux fil. Il abandonnera par la suite cette couverture gélée.

Si les cops obtiennent à mettre la main sur les casques, Rasputine pourra la cravater via un réseau d'avocats.

Autre chose, Rasputine sait que le faussaire a été contacté par un fil (en cas). Ilya s'est prévenu comme étant fil en faussaire. Il pense donc que les cops sont dans le coup... Il va les tenir à l'œil. À suivre...



Pour bien des raisons (le manque de place, le manque de temps, le peu dans le monde de film, l'histoire, Ilya, le plaisir contre le terrorisme...)

ce scénario ne vous est finalement livré qu'à l'état embryonnaire. Les plus courageux d'entre-vous devraient toutefois y trouver de quoi réaliser un bon petit scénario les autres pourront se rabattre sur le site Internet d'Incolt où Ilya se fera un plaisir de leur fournir du matériel additionnel (www.incolt.com).

dérogation de la commission des Français du Sénat pour une mission d'évaluation militaire dans l'un des bureaux de la

recherche californienne, la station Endeavour, située à 450m de fond, au large de l'île Unalak dans l'archipel des Aléoutiennes. Toutefois, si on leur avait parlé des fins de la Société ou des Malines ça aurait pu leur être vécu, mais là, les Aléoutiennes, quand même, c'est fait...

Lors de cette mission, ils sont découverts une incroyable machine. L'un des scientifiques de la station est devenu dingue, et prépare la propagation d'un terrible virus mortel dans tout l'hémisphère du Nord. Il leur faudra donc déployer des trévas d'invasion et d'impression pour mettre à bas les plans du sinistre plan du mal et de ses serviteurs obscurs.

Yes, vous vous pensez pour qui ? Fouquet pas en megalomanie ou des autres sans qu'on y ait ? Vous croyez vraiment que Geoff avait laissé passer un truc comme ça dans un supplément GPS ? C'est ce trouper localisme sur le personnage... On a un reading à trois tout de même !

En vérité, les cops vont devenir des vedettes, des vales, des qui passent à la télé. Toute cette mission et cette enquête sont du fan fiction à transformer les personnages en héros d'un programme de télé réalité. Pour rendre le Meurtre du LAPD et de la fonction policière, le gouvernement californien a mis au point, conseillé par le département producteur, un programme qui représentait des fins et action, films à leur lieu 24/24h. Évidemment, personne au LAPD ou au GPS n'est au courant de cette petite histoire, et tous les personnages qui vont traverser vos cops sont des acteurs. Après quelques jours d'une enquête palpitante marquée par des événements et des réalisations dignes d'un épisode de Salut les Flics, on pourra tout à la fois explorer le patriarcat et l'esprit de conflit des cops avant de leur révéler la vérité.

Et vous pensez vraiment venir en dire face à nos journaux en leur faisant jouer ce truc-là ? C'est vraiment sans prendre pour des incapables, même pas lours d'écrire la suite de foot de confiance ou du B&C de Malenkov.

Derrière cette petite machine bien innocente, il y a l'armée de la CIA, avec plusieurs agents sur ce site dans la station. Nos tentés à glaner le plus d'informations possible sur les recherches qui s'y déroulent lorsque le grand bonnet officiel n'y est stable par ses quartiers. Et s'ensuit qu'à partir de tout ce charbon pour travailler = renseignements. Et eux, ils ne jouent pas la comédie...

2. La vie sous pression

La station de recherche Endeavour a été construite en 2021, financée par des capitans Malévas et pilotée principalement sous le commandement. Cette grosse masse de béton et de titane est située dans l'Océan Pacifique au large de l'île Unalak, posée à 450m de fond au bord de la fosse des Aléoutiennes. Pour le grand public, son utilité est scientifique et étonnante, puisqu'il s'agit d'une région isolable elle accueille des recherches géographiques de première importance, un laboratoire de recherche pétrolière, divers laboratoires de biologie et une station d'étude environnementale hyperfine. Ce que l'on sait moins, c'est qu'elle héberge aussi un labo financé par la GSB, menant des expériences géométriques confidentielles. À l'aube de l'indépendance de la Californie, elle est posée dans le giron de la République, et elle est maintenant administrée par le Secrétaire d'État à la recherche.

Malgré les conditions extrêmes qui l'entourent, la station est reliée au monde grâce à Oboko, une ancienne plate-forme de téléchargement japonaise, reconstruite en usine logicienne de surface. Des sous-marins permettent le transit entre la surface et Endeavour.

Oboko accueille d'autres laboratoires, des espaces de détente et de repos, des armoires de maintenance, des systèmes de communication et de surveillance, un hôpital, des unités de soins hyperhubs, bref, tout ce qu'il faut pour assurer l'autonomie d'une station sous-marine.

Les trente personnes qui vivent au fond effectuent des rotations de six mois à trois ans, selon leur adaptation au milieu et les besoins scientifiques. Elles sont choisies selon des critères distinctifs, englobant : à la fois leur compétence technique ou scientifique, mais aussi leur résistance physique et leur stabilité psychologique. La station est commandée par Elliott Kennedy, un ancien militaire, commandant de sous-marins nucléaires, taillé comme un coup de rigole, et qui ne plaisante avec personne, ni sur la discipline, ni sur quelque autre sujet qui se fait.

Plusieurs expériences et programmes de recherches sont menés sur Endeavour par des équipes de spécialistes. Les scientifiques sont majoritairement californiens, mais des programmes de coopération existent avec d'autres pays, ce qui permet à la station d'accueillir des scientifiques venant d'autres horizons (principalement Russie, Australie, Canada, Japonais, Indiens).

La fosse des Aléoutiennes constitue le point de départ d'une géographie fautive géologique, qui s'achève en Californie sous le nom de faille de San Andreas. On comprend donc l'intérêt de la Californie pour mener les recherches géométriques qui pourraient s'y effectuer. C'est donc la principale raison d'être d'Endeavour, surveiller les mutations sous-marines, grâce à d'innombrables dispositifs d'inventaire, d'enregistrement et d'analyse, afin de voir venir de loin le Big One.

D'autres recherches, tout aussi importantes, sont menées à l'intérieur des milieux sans gravité, les particularités des milieux à haute pression sont encore méconnues, et de nombreuses expériences biologiques et physiques sont menées autour d'Endeavour.

Quant à la raison première de la construction de la station, le pétrole, elle est maintenant un peu en retrait et seule des recherches sporadiques sont menées. De années d'études on conclut que cette partie de la fosse des Aléoutiennes avait assez peu à offrir en matière d'hydrocarbures, et qu'il exploitait des gisements situés à 8000m de fond semblait encore hors de portée de l'homme.

Le tableau ne serait pas complet sans les militaires... Depuis cinq ans, des expériences de géométrie géométrique en milieu hyperbare sont menées sous le patronage de l'armée californienne. Elles permettent d'avancer sur la relation d'un « super-soldat » mortel, capable d'endure bien plus qu'un être humain normal. Pour l'instant, tout cela tourne et on travaille encore sur de la santé, mais des résultats tangibles sont déjà disponibles.

Ça, c'est le briefing que l'on se laisse aux cops. En réalité, tout le personnel de la station Endeavour a été rempli par des acteurs (c'est de la plate-forme Oboko est resté le même, mais il n'a pas d'interaction avec les visiteurs), sauf pour les pocos nécessaires une expertise technique (opérateur hyperbare, plongeur, ingénieurs chargés de la maintenance et de bon fonctionnement du complexe).





POURTE DE VIEUX DE L'ENDEVOUR !

Onig (C'est l'heure du cours de plongée et de se préparer à se coucher mais ça n'ira, même si elle serait ce que par respect pour l'ère Laplace, professeur de physique chimie au lycée Bourcier travaillant de 51 Jean de Luz, qui a partagé ses quelques années avec ses ténors de poules et d'énergie électrique dans qu'il y avait tant de choses plus intéressantes à faire dans le monde vie, principalement le foot, les meufs et les meufs.

Têtu de noblesse, vous allez voir, c'est simple : là où se trouve la station, l'eau est à 2°, le noir est total la vie est réduite à un porton congus. Et oui, il est pas Toulon, pas de jolis canaux, de rigoles, petits poissons d'eau, ou de nombreuses nées prolongées : au dessus de votre tête, vous avez 400m de l'eau, et c'est pas vraiment un bon fait pour vous. Et cette profondeur la pression est de 46 bars, ce qui signifie que chaque centimètre carré de votre corps subit une pression de 46 kg. En soi, cette pression n'est pas inopérante à la vie, l'être humain étant composé de 70% d'eau, avec quelques efforts nous devrions nous en être pour équilibrer tout ça.

Le problème, c'est plutôt ce que les respirateurs font que nous respirons. Certains des composants qui deviennent toxiques lorsque nous augmentons leur pression portées l'eau et oxygène qui composent l'air et sont responsables de troubles graves (crampes, extrêmes appelé l'embolie des plongeurs pour l'azote, et l'hyperoxie pour l'oxygène - polypnéurie, tachycardie, convulsions, puis mort, le programme est récurrent).

Fort heureusement, la pression qui règne à l'intérieur d'Endeavour n'est pas de 46 bars. On connaît mal les effets à long terme d'une telle pression sur le métabolisme humain, et les rares troubles qui sont connus (Syndrome nerveux des hautes pressions) ne sont pas très récurrents. Pour des raisons aussi bien techniques que scientifiques (amélioration de la résistance de la structure, nécessité de procéder à des expériences sous hautes pressions), la station est à seulement à proximité à 46 bars, comme si vous étiez à une profondeur de 70 mètres. Et cette pression il est nécessaire de respirer un mélange qui réduit la part d'azote et d'oxygène (sans chaque litre d'air que nous respirons, nous réduisons que 2% de l'oxygène inspiré, le reste est métré). Dans le cas d'Endeavour le diluant utilisé est le néon, un gaz rare neutre

pour le métabolisme humain qui a l'avantage de ne pas être respiré comme l'hydrogène, et de ne pas vous donner le vide de Donald Duck ou d'effets de Franklin Dillards comme l'hélium. Tous les plongeurs d'Endeavour respirent ce mélange, appelé l'ère, contrôlé de près par plusieurs opérateurs spécialisés, et l'ensemble de la station est alimenté en un circuit fermé. L'oxygène est recueilli, ré-mélangé au néon, avant d'être remis en circulation. Il va sans dire que les incidents d'oxygénation dans ce processus pourrait avoir des conséquences aussi dramatiques que mortelles.

En situation normale, les seuls troubles que peuvent rencontrer les humains vivant à cette pression sont une anxiété et une irritabilité accrues, mais aussi parfois une sorte d'apathie qui leur laisse à penser qu'ils contrôlent merveilleusement bien la situation. En général, ces troubles sont considérablement diminués plus graves, et dès qu'ils sont détectés, le patient est ramené en surface, où il pourra prendre l'air pendant quelques semaines, fumer des cigarettes et faire des coups. La vraie vie, ça fait de bien parfois...

Pu cours de la descente vers Endeavour les nouveaux venus sont progressivement mis en pression dans un colosse. L'hyperoxie qu'ils rejoignent dès leur arrivée. Cette mise en pression n'est pas polypnéurie, mais elle favorise l'oxygénation et le néon ré-environnement. Par contre, lorsque vint le temps de reporter les plongeurs devant rentrer dans quelques semaines en colosse avant de sortir à la surface. Ce colosse, mesuré et agencé comme un bel appartement disposant de tout le confort, est situé sur Glacis. Une sortie polypnéurie aura des conséquences fatales immédiates (pas de jet de nez, pas de soif, rien... un meurt, c'est tout !).

Les plongeurs qui sortent pour travailler autour d'Endeavour sont au nombre de quatre. Ils sont couplés du reste de la station puisqu'ils vivent en permanence à la pression ambiante, soit 46 bars. Ils disposent de leur propre module, dans lequel ils se reposent entre deux plongées. Il y a peu de chance que les deux plongeurs soient eux-mêmes que par radio. Les plongeurs ne rejoignent pas Endeavour sans avoir décompressé (le rate peut prendre de longues semaines) et séjourner dans leur module fermé l'intérieur à décompresser à son tour avant de rejoindre la surface ou Endeavour.

3. On se fait l'abysses ?

Déjà de station ce matin dans le bureau de Skipstick. Les deux qui composent votre équipe ont été convoqués juste après le réveil, et, naturellement, aucune allocation ne leur a été donnée.

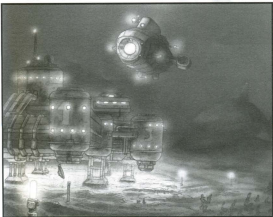
Une tasse de café à la main, l'air moite et débitant, le capitaine leur expose le programme qui les attend pour les prochaines semaines :

Enfin les rues de LA. Fini les enquêtes et opérations en cours. Cet après-midi, en route pour l'Alaska, pour accompagner une commission gouvernementale en inspection dans une station sous-marine. Ils prendront un avion pour Anchorage, avant de

atterrir, toujours par avion, Dutch Harbor sur l'île d'Unalak, un beau milieu des Aléoutiennes, où ils rejoindront les données dignitaires. Ils ont cinq heures pour préparer leur papaverge et espérer les affaires courantes, ensuite rendez-vous à l'AG.

Si vos joueurs ne sont pas des poissons morts, une période de présentation et de demande d'informations complémentaires devant suivre : l'équipe fait ? l'équipe nous, simple fait de sur ? l'ère a dit boulan, on ne peut pas ! On y connaît rien à toutes ces données de station sous-marine, allez à quoi on va servir ?

Skipstick est visiblement embêté de se séparer de quelques éléments de valeur. Et lorsqu'il dit ne pas savoir pourquoi des rats ont été choisis, il est sûr. Et surtout, il semble très intéressé.



de devoir obéir à ce qu'il estime convenablement être un caprice du ministre de la justice d'où l'ordre est arrivé.

Après quatre heures de voyage, l'airone gouvernemental des cops se pose à Anchorage. Il fait froid, il fait nuit, et les joueurs sont toujours assourdis dans le brouillard. Les fonctionnaires qui les ont accompagnés ne leur ont donné aucune précision sur ce qui les attendaient et la nature de leur travail. On sait juste qu'une fois arrivés à Anchorage, ils prendront un deuxième avion, militaire cette fois, pour rejoindre Dutch Harbor où ils passeront la nuit. Finalement, ils rejoindront la station Endowson, située à 417m de fond, au bord de la fosse des Aléoutiennes.

On leur fournit un paquetage comprenant une magnifique combinaison en toile gris dotée d'un numéro d'identification, une casquette orange, boudée avec l'inscription suivante : « GIPS - To protect and to serve », une canoche de six litres d'air comprimé (avec inscrit en rouge dessus : « emergency use only, do not use above 0.5 ATM ») accompagnée d'un masque respiratoire, un UV3 avec des infos sur la vie sous-marine et les dangers des grandes profondeurs, un topo sur la station Endowson (historique, personnel, missions...). On leur demande de laisser à terre leur équipement de cops, armes, uniforme et masque compris.

Si les joueurs veulent garder telle ou telle pièce de leur précieux matériel, ne les en empêchez pas, les files sentimentales c'est tellement ce qu'il faut les encourager. De toute façon, personnel ne créent pas qu'ils emportent, et puis, ça sera les desserts de la production...

Juste avant de rejoindre Okeech en hélicoptère, on leur présente les quinze membres de la commission. Puis après un vol de quarante-

vingt minutes, ils se posent sur la plate-forme. Là, ils seront pris en charge par le personnel au sol qui leur proposera un briefing sur la descente vers Endowson et les conditions à tenir en cas d'accident. Ensuite, il ne restera plus qu'à se tasser dans le sous-marin Progress pour une descente d'une demi-heure jusqu'à 457m de fond. Après l'arrimage et le transfert sur Endowson, les visiteurs passeront ensuite trois heures dans un caisson, afin d'accoutumer leur organisme à la pression ambiante.

4. Call of Duty

Tout cette mise en scène impliquant des joueurs inconnus a été mise au point par le service communication du Département de la Justice et un célèbre producteur télé, Ron Howard. Alerté par des enquêtes d'opinion évitant l'image dégradée des forces de police californiennes, le Département a décidé de relancer le coup de « Badge of Honor », une célèbre série des années 60. Initiée par la chaîne de LA pour redorer le blason de ses flics.

Mais cette fois, plutôt que de concevoir une fiction, Howard a eu l'idée de gérer de monter de toutes pièces une affaire que quelques cops assaillent très vite de rétroscènes, sans avoir conscience d'être filmés et de participer à une émission de télé. Authentique, cool, authentique... à charge, ensuite, aux images et à la mise en scène de sublimer le dévouement, l'esprit d'équipe et l'impartialité des policiers.



VOUS PLEUZE-VEZ EN ÉCRIVRE ?

Faillé par des vents glacés, entouré d'une mer noire et froide, ce chapelet d'îles volcaniques à l'Alaska, situé au sud du Détroit de Bering, entre l'Alaska et la Russie, est l'un de ces endroits les plus inhospitaliers de la planète. On se demande ce que des hommes peuvent bien faire ici, les militaires, ça, on comprend. Ça ne sont presque plus des hommes doués de raison et ils ont construit des bases relativement sécurisées où ils passent leur temps à se surveiller les Russes, l'Alaska, les amérindiens de la région, le prochain destinataire de ce futur mail géologique. Il y a sur le écran vidéo l'écran ou le calendrier pour savoir quand il vont passer quitter ce lieu tout de leur.

Il n'y a pas aussi des chefs. Des pêcheurs, des mutants, des pérorateurs, qui se terminent dans de petits villages isolés dans des cirques relativement protégés. Tous méritent une vie exacte. Certains étant choisis pour l'épave, d'autres parce qu'ils ont toujours vécu ici.

La première impression quant à ces joueurs en regard de ce dessin de cet endroit dépeint est celle d'un paysage onirique. Pas d'arbres, pas de champs, pas de vie humaine, juste une succession de fondes plates et de rochers gris tombés par les floes où de loin en loin on croise une cabane de bois ou un villet aux jolies en métal.

Éviter la difficulté de filmer des floes à leur lieu dans leurs intentions quotidiennes, on a décidé de recréer l'espace d'intervention. Une station sous-marine, on peut y mettre des caméras partout, c'est simple, c'est confiné, c'est hostile. Rien de tel pour impressionner et tenir en haleine le spectateur.

Il a donc été décidé de monter de toutes pièces une histoire se déroulant dans une station sous-marine exploitée par le gouvernement californien. Le choix de policiers du DOPS a été irrévocable. Cette unité emblématique est créée dans toute la Californie, et son haut degré de compétence, l'aura de mystère qui entoure ses recrutements, ses faits d'armes, seront à même de générer des vocations et la sympathie du public.

Le programme « Call of Duty » ne sera pas diffusé en direct. Après le tournage, on prévoit d'y adjoindre de petits épisodes où chacun devra être impressionné face à la caméra, des reportages à la gloire des floes ou sur les technologies mises dans les laboratoires... Bref, on va travailler le montage pour rendre tout ça dynamique, passionnant, plein de suspense, de romance, de rapports humains exorbités. De la télé qui a du sens quoi !

La plupart des personnages que vont donc rencontrer les yeux des acteurs. Souvent de troisième ou quatrième main, ils ne se pas être dévoués. Ils ont appris leur rôle et subi une formation théorique rapide concernant le poste qu'ils sont censés occuper dans la station avant de s'y installer plusieurs semaines avant l'arrivée des cops pour que leur familiarité avec les lieux soit au-dessus de tout soupçon.

Tout le rigé et l'équipe de production sont installés dans un module attaché à la station, celui qui est censé accueillir les plongeurs qui travaillent autour d'Indevron. Trois réalisateurs, deux scénaristes, Ben Bonifant en personne, ainsi qu'un conseiller en communication du Département d'État, Ben Zimmert, sont présents en permanence pour superviser le tournage. Le véritable commandant de la station, Jens Andersson, et trois plongeurs, sont là pour donner leur avis technique et veiller sur leur bébé. Sur Indevron, un scénariste supplémentaire est présent, c'est l'un des aide-cinéastes de bord. Il est chargé d'interagir rapidement auprès des acteurs en cas d'imprévu. De toute façon, tous les acteurs sont équipés d'une montre indéchiffrable à l'œil nu qui leur permet de s'échapper en temps réel les indications des scénaristes, voire les réponses à donner aux questions qu'on leur pose.

Le dispositif qui a été mis en place est simple : des caméras et des micros partout, y compris dans les quartiers des cops ! Les instants d'intimité seront coupés au montage. Les seuls endroits vierges de caméra sont le labo et le centre de régulation hyperbare. Les matériels qui s'y trouvent sont classés secret défense. Ça tombe bien, c'est là que vont opérer Cardenas et ses hommes. Mais des cops malins et en mal de description pourront détecter le jeu des caméras en trouvant des zones hors champ (Preception/Reception 2).

5. Casting

La plupart des membres de la station ont été engagés par la production. Sur les unités permanentes d'Indevron, près de vingt-cinq personnes, ingénieurs, techniciens et opérateurs que les personnages doivent être des acteurs qui ont parfaitement appris leur rôle, bien que certains soient assez mauvais. Indevron peut être des rapports très mauvais avec tous les personnages qui interviennent les joueurs. Personne ne sera recruté, et certains développeront des affinités avec les cops, tandis que d'autres leur montreront ouvertement des bâtons dans les roues. Bref, tout le monde s'ajoute et si nos joueurs sont malins, ils vont vite se rendre compte que tous ces rapports humains sont assez artificiels...

• Marvin Karny - Le commandant d'Indevron

Ancien commandant de sous-marin lance-engin dans l'US Navy, cet homme grand et sec d'une cinquantaine d'années est dur à cuir. Il connaît la station dans ses moindres recoins et ne tolère pas les manquements à la discipline et aux procédures. Bien que solitaire, la présence des personnages sur SA station ne lui plaît pas. Dans la vraie vie, Marvin se nomme Clayton Rogers et c'est un acteur de théâtre cubain, formé à la mode école classique.

• Bryan Weiss - Ingénieur en chef

L'officier Weiss est chargé de la sécurité à l'intérieur de la station. C'est un solide ingénieur temps à de nombreuses techniques - hydraulique, électrique, mécanique des fluides, isolation, résistance des matériaux, etc. Avant d'indevron ce rôle, il a suivi une formation qui pourra être floue en ce qui concerne l'air ; d'ailleurs, il est commandant de bord, puisqu'on le retrouve souvent dans le rôle de scientifique de service dans de nombreux films d'entreprise. Son vrai nom est Alan Wright.

«**Carla Brennan** - **Ingénierie spatiale**»

Cette femme d'une quarantaine d'années, assez laide et toujours mal habillée, est chargée du programme d'études scientifiques de la station. Comme elle le dit souvent, elle est en première ligne pour le Big One et elle prend son rôle très à cœur. Dans le scénario, il est prévu que Carla ne s'entende pas avec les personnages et soit d'un caractère un peu poisseux.

À Hollywood, elle accumule les rôles de figurante dans de grosses productions, elle est connue sous le nom de Mary Sellenbaum. Call of Duty est pour elle l'opportunité unique de travailler avec les fans de la coupe, alors elle n'hésite pas à en rajouter !

«**Dan Cordus** - **Ingénierie spatiale**»

Cordus est un homme jovial et après d'une trentaine d'années de carrière, avec son équipe de quatre hommes, de veiller à ce que tout les systèmes hyperbares de la station soient opérationnels. Médecin de formation, c'est lui qui dirige les opérations de décompression au départ et à l'arrivée, et qui veille à la qualité du mélange respiré par les occupants d'Endavour. Son grand succès et ses blagues se font le premier contact qu'auront les personnages avec la station, puisque c'est lui qui sera aux commandes du centre de décompression.

Cordus n'est pas un acteur, et c'est l'un des rares techniciens de la station qui est demeuré en poste pour le tournage. Son rôle est essentiel pour le scénario et il aurait été impossible de s'en passer ou de remplacer son travail à distance. Du le sait même, mais Cordus est aussi un agent de la CIA, une tâche qui a défini la station depuis près de cinq ans, et qui va mettre à profit son poste et la confiance engendrée par le tournage pour récupérer et transmettre des informations importantes pour le compte des États-Unis. Des quatre hommes qui travaillent avec lui, un seul est un agent de la CIA.

«**Le Stockwell** - **Spécialiste Bio**»

Au sein de la station, le rôle de Stockwell est assez mineur, puisqu'il s'occupe de biologie sous-marine, plus particulièrement de la biologie abyssale. Il dispose de plusieurs robots et sondes, capables de descendre jusqu'à 6000 mètres, afin d'y étudier la vie dans les grands fonds. C'est une sorte de deux doigts un peu barbu qui est capable de nous parler pendant des heures des créatures étranges qui vivent là-dessous. Mais sa véritable obsession, c'est le megalodon, ce requin préhistorique de dix-huit mètres de long et de vingt tonnes, trois fois plus puissant qu'un grand blanc, disparu depuis des milliers d'années. Stockwell est persuadé qu'il en reste (ce accablément que le gouvernement et la communauté scientifique ne savent et ne gardent bien de le dire) et il passe la plupart de son temps à en chercher des traces. Stockwell n'est pas un acteur, il travaille sur la station depuis près de quatre ans, et il est suffisamment barbu pour que la production ait jugé fantastique pour l'authenticité de le laisser à sa place. Comme ce garçon est une bonne nature qui aime bien les plaisanteries, il a accepté avec enthousiasme.

«**Don Whelan** - **Ingénieur**»

Ce grand type blond baraqué n'est pas un acteur égaré. Il est employé par l'armée californienne pour mener des recherches liés au génie génétique. Accompagné d'une équipe de cinq

chercheurs, il conduit des expériences d'ablation génétique en milieu à haute pression. Pour l'armée californienne, l'extrait est important, puisque ce programme doit mener à une meilleure compréhension de certaines altérations physiques, dans le cadre d'un vaste projet de recherche sur un « super soldat ». Dans la vraie vie, Whelan est Larry Strong, un acteur porno gay assez connu (on l'a récemment vu dans « les marins et leurs gros pompes » et « Les soldats plantent le drapeau »).

Dans le scénario prévu par la production, c'est Whelan le grand méchant qui doit propager dans le monde son terrible virus et dont les cops doivent déjouer les plans.

«**John Nash** - **Ingénieur spatiale**»

John Nash est chargé de faire en sorte que tout fonctionne dans la station. Il dirige l'approvisionnement en nourriture et en matériel. Avec son visage poupin, c'est un homme affable et toujours prêt à rendre service. Ce sera lui qui publiera les premiers pas des cops sur Endavour.

Pour le tournage, son rôle est essentiel. C'est le véritable moteur du scénario mis au point par la production et il devra superviser l'avancement des cops et leur liaison des indices sur le comportement de Whelan et du parasite.

John Nash n'est rien d'autre que Rex Sanders, un charismatique star qui a eu son heure de gloire dans les cabarets de Texas dans les années 20, avant d'entraîner les tournages de pubs. On l'a récemment vu dans les métrages d'une compagnie aérienne, d'une lecture révolutionnaire et d'un produit d'entretien pour les chiens de golf.

«**Don Macdonald** - **Ingénieur système**»

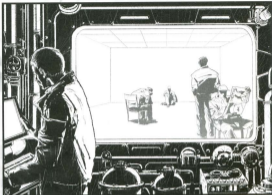
Cet ingénieur d'origine islandaise vient d'arriver sur Endavour. Il est chargé de la maintenance informatique des matériels de la station. C'est en réalité le seul contact d'Al Qaeda avec la planète Endavour du virus de Whelan. Petit, barbu et laid, avec un regard cruel et une petite voix sournoise, il reproduit l'archétype du terroriste islandais tels que se le représentent les occidentaux. C'est un homme très pieux, qui ne manquerait pour rien au monde la prière et qui se réfugie souvent dans la lecture du Coran.

Quand il ne joue pas les terroristes islandais, Rash, de son vrai nom Aziz Lee, est un acteur de second choix, spécialisé dans le rôle de petite rippe ou de dealer dans des séries B mexicaines ou britanniques.

«**Don Mc Kenney** - **Appartient à la commission de travail de la Cour**»

Le prototype du culte d'Oral, Volontaire, hantais et curieux, mais également brillant, ce policier ambitieux a décidé de faire ses armes dans d'obscures commissions de sénat afin de fortifier ses réseaux et d'apprendre le métier. Jeune, il a tout l'avenir devant lui, et le service de l'État passe forcément après ses ambitions personnelles (lui aussi, il y pense en se secouant...). Mc Kenney n'est pas un acteur, mais un vrai politicien qui a accepté avec enthousiasme ce rôle qui lui permettra de se faire connaître auprès du grand public, et de se façonner une image d'homme compétent et capable de prendre des décisions rapides. Bien que sous la production, Mc Kenney est complètement inamovible et risque de servir des limites de son rôle pour être la couverture à lui.





Faant aux rapports des cops avec ce personnage, ils tiquent d'être intéressants, surtout lorsqu'il décide de prendre les choses en main...

◊ **Les autres rôles**

Les autres membres de la commission sont tous des acteurs. Sarah Klavonick, Roxaco Gimenez et Virgile Thomas, sont censés concilier Mc Kenney. À part servir la soupe et approuver avec de grands sourires camassiers ses appréciations, ils n'ont pas de compétences particulières.

Un personnage un peu brillante et au complotisme de Don Juan peut tenter le coup avec Sarah. Cette jolie femme d'une trentaine d'années, malgré ses ailes un peu cotées, paraît facilement se laisser emmener par un flic un peu bad boy... Les trois semaines de caïsses, ça'da bien les occuper ! Et à cette perspective, la production se ferra les mains...

6. Moi, professeur Whiteman futur maître du monde

Si la mise en scène et le concept imaginé par Ben Hovavil sont des petits bijoux de côté stylisé, le scénario jusqu'au bout des corridors des cops est confondant de simplicité et ne mériterait même pas d'être joué dans une convention de jeu de filles.

Et pourtant, ça fait le vous y collez ! Alors, en y va ? Tenez-vous bien, ça décoiffe !

Sacha Whiteman est un méloco incarné, un chéri qui rend efféer pour son travail sur la propagation des virus et les

relations pandémiques. Inamusement reconnu par ses pairs, il avait tout pour être un homme heureux : une excellente situation professionnelle et une famille en or, avec une femme délicate et deux magnifiques bambins tous blonds ; il ne manquait que le prix Nobel. Hélas, le malheur s'abatit sur la vie bien réglée de Whiteman, sous la forme d'un accident de la route qui le ruche en trois écus chers. Mortifié, Whiteman décide de rompre avec son ancienne vie et de se faire loin de ce monde cruel. Il accepte le poste qu'on lui propose sur Endavour et tente d'y oublier son malheur en se réfugiant dans le travail. Rendu fou par le drame et par le syndrome des larmes persiennes, il décide de mettre au point un virus mortel, apparenté à Ebola, mais doté d'un temps d'incubation beaucoup plus long, avant de le propager dans le monde pour éliminer la race humaine. Pourquoi les autres auraient droit au bonheur alors que ce même droit lui avait été refusé ?

Mettant au point son virus lors de travaux secrets sur Endavour, Whiteman conçoit aussi le mode de propagation. Il est maintenant décidé à le rendre aux territoires isolés d'Af (Qaeda qui se chargeait ensuite de le disperser sur les zones occidentales impies). À l'heure où les cops arrivent sur la station, le virus est prêt, et un nombre d'Af Qaeda est là pour en prendre livraison.

Voilà, je vous avais prévenu...

7. Enfin, c'est pas sûr

L'objectif de la production, c'est que les cops découvrent le plan de Whiteman et l'empêchent de le mettre à exécution. Ainsi, ils pourront montrer leur valeur, leur capacité de réflexion et d'innovation au grand public.



LES BONNS CONSEILS DU LIEUTENANT, COMMENT METTRE EN PLACE TOUT CE BRUHO ?

Ca s'écroule rien, pas tellement facile à mettre en place, jusqu'à ce que vous descendez de pas mal improviser une fois les éléments de base faits. En effet, selon l'habitude des joueurs et leur localité à comprendre également ce qui arrive, il faudra gérer le déroulement des deux affaires qui les occupent. Souvent, ils ne devraient pas trop tenter à se poser des questions sur cette enquête, ne serait-ce qu'à cause de sa complexité, et à se rendre compte que quelque chose cloche. Une fois qu'ils auront des doutes, ils pourront repérer les anomalies. Perception/Instinct de fil [4], comprendre que certains de leurs interlocuteurs ne sont pas de vrais professionnels de la vie sur marine mais des acteurs, Perception/Psychologie [5], voire surprendre un concubinage entre le scénariste présent sur la station (le commis de cuisine) et l'un des acteurs. Il pourrait aussi fouiller les chambres et trouver dans les affaires personnelles des protagonistes. On pourra trouver une revue gay dans la chambre de Whitman, une photo étrange de Bonsoeur sur la plage de Rio en train de s'embrasser avec un copain ou une voisine en string, et un joueur pourra même, en retournant un jet de Perception/Connaissance (passive) [5], reconnaître l'un des acteurs (ou song, ce type qui me parle de la sécurité de la station, je le vois il y a quinze jours dans une pub pour un produit miracle pour nettoyer les dents de gail [1]).

Un interrogatoire sera de Goodwill pour lui faire à l'interrogatoire (sans le milieu de son débile complaisant, mais les joueurs seront vite interrompus par la réaction d'un incident

destiné à créer une diversion. N'oubliez pas que la production épaie tous leurs gestes et, à moins qu'ils se soient très bien, comprendre lorsque ils auront deviné le superclerc. Une fois qu'ils auront compris, ils auront plusieurs options. Ils peuvent être attendus que cela se passe, mais et les scénaristes se chargeront alors de rendre un peu la situation pour les faire réagir (selon l'usage de Whitman dans le labo par exemple). Ils peuvent aussi continuer à mener l'enquête comme si de rien n'était. S'ils vont trop vite ou trop lentement, la production se chargera de décaler à leur rythme, mais aussi de les remettre dans le droit chemin, toujours grâce à Goodwill. Ils peuvent aussi décider de tout mettre par terre, soit en faisant à l'importe quel, soit en refusant de collaborer à cette mascarade et en démissionnant les acteurs. C'est le pire des cas pour la production, qui sera obligée d'arrêter le tournage, de congédier les cops, avant de tout recommencer avec de vrais acteurs prenant leurs rôles. Rappelant Zinnac, l'ennemi du gouvernement, parler aux personnages en leur expliquant qu'il est dans leur intérêt et celui de la Califormie de collaborer également. (Mais les cops sont des lâches de mal, on le voit...)

En fait, la principale difficulté pour les joueurs sera de comprendre que sous cette étrange histoire de Whitman il y a quelque chose de plus grave et de mener des investigations sur Cardenas sans que cela ne se vite trop. S'ils travaillent trop adroitement sur les manigances de l'agent de la CIA, la production tentera de les remettre dans le droit chemin, et Cardenas sera forcément mis à contribution, il sera alors ou causant que les cops ont repéré ses manœuvres.

L'enquête ne devrait pas passer de problème aux cops une fois qu'ils se seront rendus compte que quelque chose ne va pas avec Whitman. De toute façon, tout est réglé à l'avance, aussi bien l'arrivée et les séparations des protagonistes qui concernent les cops, que la préparation des vêtements.

Une fois arrivés, lorsqu'un des protagonistes ou les habitants d'Endavour, les cops remarquent que Whitman semble absent, voire un peu exalté. Si en l'interrogeant sur ses travaux, il parle d'un grand projet secret qui va révolutionner certaines lois de la médecine.

Ensuite, il serait amusé à avoir une discussion avec Stockwell qui, entre deux fluctuations sur les copies glorieuses, leur confiera avoir remarqué que Whitman et son équipe ont un comportement étrange, surtout depuis que le nouvel informaticien, leur Manosian est arrivé sur Endavour. Il semble nerveux et paranoïaque et d'après lui, présente quelques symptômes du syndrome des heures précises.

S'ils se renseignent ou discutent avec Manosian, ils se rendent vite compte que ce type est louche, et que ses accointances avec les autres habitants sont problématiques.

Enfin, il ne leur restera plus qu'à aller fouiller le labo de Whitman, et la découverte du plan du chercheur sera rapide.

Vendra alors l'issue de l'inévitable confrontation avec le génie du mal et ses rôles.

Si les personnages n'avaient pas, ne semblent pas s'intéresser à l'affaire ou vont trop vite. Nash sera chargé de leur montrer quelques pièces supplémentaires (photos ou lettres, selon le rythme des joueurs) et les scénaristes se réserveront le droit de mettre en place quelques coups de théâtre (les secrets (Whitman qui prend en stage des inventeurs dans son labo, mais laisse tranquille d'occasional de l'un des cops par l'un des élèves du savoir, apparition d'un sous-marin russe sur les côtes sonas, ou commande d'un hélicoptère de réapprovisionnement de la station, effet gazard...). Il faut bien que le public soit en haleine !

8. Vivre et laisser mourir

Derrière ce temps, Cardenas, agent dormant de la CIA, va mettre à profit tout ce bazar pour s'emparer des résultats basements dissimulés sous des recherches plastiques effectuées dans le labo d'Endavour. Ces résultats n'ont évidemment rien à voir avec les fluctuations de Whitman, et sans d'une importance stratégique considérable. Ils sont stockés dans l'ordinateur du professeur



AFFAIRES EN COURS

L'ÉQUIPE D'ENQUÊTE

Scandal, l'habituel des lieux, qui a temporairement été envahi en raison à Binabala.

Comme toute l'attention des protagonistes de « Call of Duty » est focalisée autour des cops et des acteurs qui les rejoignent, Cardenas va pousser tout à l'ordre faribolier à droite et à gauche pour trouver ce qu'il recherche, notamment dans le labo de Scandal et ses quartiers.

Ensuite, son plan est simple, une fois les documents récupérés, il va falloir les transporter au plus vite à ses supérieurs. Cardenas va copier les précieux documents sur plusieurs DVD, avant de les loger dans une capsule spatiale munie d'un émetteur micro-téléphone. Puis, muni de l'un des deux scaphandres personnalisés d'Indrosov, l'un de ses hommes sera de la station en pleine nuit, et lancera la capsule en pleine mer vers la surface. De là, elle commencera à émettre, alertant un sous-marin US croisant dans le secteur, qui enviera une équipe le récupérer. Le seul risque, dans cette opération, est que la capsule fasse surface trop près d'Obédo, empêchant les Américains de la récupérer rapidement. Heureusement, les contacts sont faits et elle devrait dériver sereinement.

9. On ne vit que deux fois

Tout occupé qu'ils sont à déjouer les plans de ce génie du mal de Whiteman, les cops peuvent être mis sur la piste des manœuvres de Cardenas en remarquant son comportement suspect, surtout aux abords du labo. Une fois qu'ils auront la puce à l'oreille, une équipe-surveillance permettra de constater qu'il a un comportement très suspect. En fouillant dans sa chambre, on trouvera une arme de poing ainsi que quatre capsules immergibles semblables à celle qu'il va utiliser pour envoyer des renseignements en surface. C'est maintenant qu'il faudra jouer serré. Dans un premier temps, les cops pressent certainement que Cardenas est lié à l'affaire Whiteman, et qu'il s'agit d'un complice ou d'un acteur (selon s'ils ont découvert de quoi ils sont victimes). S'ils hésitent sur l'alliance, celui-ci permettra des mesures radicales pour assurer la réussite de sa mission. Il lui suffira de changer le mélange explosif dans la station, en augmentant le taux d'azote, avant de voler un sous-marin pour s'enfuir avec ses documents et tuer le sous-marin US. La hausse du taux d'azote dans l'air respiré dans la station va mettre en danger de mort tout le personnel qui risque une intoxication à l'azote. Le capitaine Anderson, dans le module-ripa, s'en apercevra immédiatement. L'alarme sera déclenchée, et la seule chance pour les cops et les acteurs de s'en sortir sera de respirer sur la bouteille d'oxygène de secours qui leur a été fournie. Ensuite, il faudra stabiliser le mélange gazeux au plus vite sous la direction d'Anderson qui prendra la direction des opérations et fera passer le courage. Si vous voulez introduire un peu d'action, il sera aussi possible de tenter d'interrompre Cardenas avant qu'il ne tute le sous-marin.

10. Retour en surface

Quelle qu'ait été l'intensité des cops, il faudra bien repasser le plancher des vaches (non sans avoir peut-être deux semaines en caisson à bord d'Obédo). S'ils ont joué le jeu,

ils deviendront les stars d'un programme après à faire exploser tous les scores d'audience. Bien sûr, tout les autres cops se moqueront d'eux, et ils risquent d'avoir de belles surprises lorsqu'ils entendront les truands qu'ils interrogent ou qu'ils arrêtent leur santé des représentations ou des phrases qu'ils auront prononcées sur Indrosov et rendues célèbres par la diffusion télé.

Avant la diffusion, on leur fera visionner le film, et on leur demandera leur avis. S'ils refusent la diffusion et l'exploitation de leur image, on parlera argent, promotion, stage, pour leur faire changer d'avis. S'ils continuent à résister, le discours se fera plus insistant, et on demandera à la hiérarchie du UNF d'intervenir pour les convaincre. Laissez-les choisir, et laissez-les assumer les conséquences de leur choix.

11. Quelques PNJ

11.1. Sacha Whiteman

Personnage - **Points bonus** (voir l'histoire)
Mal-être - **Points bonus** (voir les détails)

Compétences	Statistiques
<ul style="list-style-type: none"> Arme à poing Corps à corps Dégainement Éloquence Intimidation Psychologie 	<ul style="list-style-type: none"> Force Vitalité Intelligence Charisme Reputation Stabilité

Statistiques de base : 100
 Jet d'entraînement : 64 / Sang-froid (IA + mod. de localisation)

Compétences

- Arme de poing : 9+
- Corps à corps : 7+
- Dégainement : 5+
- Éloquence : 4+
- Intimidation : 3+
- Psychologie : 8+

Attributs

- Agressif : -2
- Inquiétant : -1
- Froid : 0
- Poli : +2
- Amical : +2

Mal-être

- Milieu du porno gay de LA : +1
- Production de Call of Duty : +3

Personne

- Une blonde blanche, des lunettes avec des verres non correcteurs (ça fait scientifique les lunettes, bon ça, coco !), une réplique de Lager mais sans munitions.



11.2. Aaron et Malles

Les deux assistants de Whitman sont censés être ses hommes de main. Ils travaillent sans scrupules et sans pitié. Dans la vraie vie, ce sont deux acteurs minables qui jouent dans des téléseries hétéroclites. Ils parlent anglais avec un accent latin très prononcé.

Attributs et statistiques

Caractère	3	Charme	4
Compétences	3	Endurance	3
Intelligence	3	Manège d'armes	3
Intuition	3		

Statistiques de base 100
[Je d'entraînement : 6+ / Sang-froid (CA + mod. de localisation)]

Compétences

- ⊙ Arme de poing 7+
- ⊙ Corps à corps 7+
- ⊙ Arme de contact 7+
- ⊙ Déguisement 8+
- ⊙ Éloquence 9+
- ⊙ Intimidation 9+
- ⊙ Psychologie 9+

Attributs de base d'une personnalité

- ⊙ Agressif -3
- ⊙ Inquisiteur -2
- ⊙ Froid -2
- ⊙ Poli +2
- ⊙ Amical 0

Les faits saillants d'une personnalité

- ⊙ Les meilleurs endroits pour draguer à Ipanema +2
- ⊙ Les écoles de samba de Rio +2

Notes

- ⊙ Ils sont vêtus comme des hommes de main. Combinaison noire, bottes et cravates de cuir. Chacun est armé d'une matrique dont il se servira (en n'essayant de ne pas taper trop fort s'il doit attaquer un cop).

11.3. Daniel Cardenas

Attributs et statistiques de base de la CIA

Caractère	3	Charme	3
Compétences	3	Endurance	3
Intelligence	3	Manège d'armes	3
Intuition	3		

Statistiques de base

100
[Je d'entraînement : 6+ / Sang-froid (CA + mod. de localisation)]

Compétences

- ⊙ Arme de poing 6+
- ⊙ Arme de contact 7+
- ⊙ Attraction 6+
- ⊙ Corps à corps 5+
- ⊙ Déguisement 3+
- ⊙ Discrétion 5+
- ⊙ Éloquence 7+
- ⊙ Fabrication 5+
- ⊙ Informatique 7+
- ⊙ Éloquence 3+
- ⊙ Intimidation 4+
- ⊙ Psychologie 3+
- ⊙ Médecine 5+
- ⊙ Pilote (sous-marin) 7+

Attributs de base d'une personnalité

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

Les faits saillants d'une personnalité

- ⊙ Production de Gulf of Duty +3
- ⊙ CIA +1

Notes

- ⊙ Cardenas ne possède rien qui puisse permettre de déceler son appartenance à la CIA, à part les capsules immergables qu'il cache dans sa chambre, et une arme de poing légère.

11.4. John Smith

Un agent de la CIA travaille avec Cardenas qui lui charge des tâches subtiles et de sa protection. S'il le faut, il tentera d'en finir avec les cops.

Attributs et statistiques de base de la CIA

Caractère	3	Charme	3
Compétences	3	Endurance	3
Intelligence	3	Manège d'armes	3
Intuition	3		

Statistiques de base 100
[Je d'entraînement : 6+ / Sang-froid (CA + mod. de localisation)]

Compagnons

- ◊ Arme de poing 5+
- ◊ Arme de contact 6+
- ◊ Athlétisme 6+
- ◊ Corps à corps 6+
- ◊ Dégainement 7+
- ◊ Discrétion 4+
- ◊ Électronique 5+
- ◊ Informatique 5+
- ◊ Intimidation 4+
- ◊ Pilotage (sous-marin) 5+

Attributs (sans bonus d'armes ou d'objets magiques)

- ◊ Agressif -2
- ◊ Inspecteur -2
- ◊ Froid -1
- ◊ Peù +1
- ◊ Amical +2

Sur son statut (sans objets magiques)

- ◊ Production de Call of Duty +1
- ◊ CIA +1

Marques

- ◊ À l'instar de Cardenas, Smith ne possède rien qui puisse établir son appartenance à la CIA. Cachés dans ses affaires personnelles, on trouve tout de même un poignard, et une arme de poing légère.



TO PROTECT AND TO SERVE

C e désir est dérivé de plonger ses yeux dans le conflit métrique qui oppose Réalistes et Compagnons. Il leur demeure aussi des motivations supplémentaires pour s'introduire à la suite de la storyline. Il est indispensable de rassembler les informations contenues dans la partie « À trop s'approcher de la machine fondamentale... » de ce supplément.

1. Préméditation

À peine vingt-quatre heures après son investiture à la présidence, Benji Suter commence à comprendre dans quelle situation il se trouve véritablement. Suter a été incapable de référer l'entreprise affilée à la tour Mancho que Brian Chenoweth lui a imposé.

■ **EN CAS DE SUCÈS :** ◊ Celui-ci s'est présenté avec dans une main une copie d'un DVD concernant l'implication du président dans le scandale de Mar Comroy, et dans l'autre une pile de dossiers à traiter d'urgence. ■

Pour le reste, Chenoweth a pu le rassurer : il resta entièrement maître de ses décisions concernant les domaines dans lesquels les Réalistes n'ont pas décidé d'intervenir. Il laisse toutefois en place un conseiller, Marvin Hochman, ancien membre du conseil d'administration de Realty Incorp, que le président verra à intégrer au sein de son équipe.

Présentant cependant de « problèmes », Suter s'est entièrement posé en colosse. C'est, il le sait bien, abuser Chenoweth. Mais cela paraît au-dessus de sa volonté. Et puis, entre blâmes de paroles, comme le dit le Réaliste, n'est pas si grave. libéré par l'UN, Suter s'imagina que son seul instant consacré les directives laissées par Chenoweth.

Il valait d'accepter la collaboration et tout ce passera bien... Le scénario d'Orange, Angus à Richards, ne voit pas les choses ainsi.

22 Janvier - Le lendemain de l'entrevue, lui et tous les pro-unionistes des BU sont inclus dans les nominations au sein du nouveau gouvernement. Suter semble tout simplement avoir décidé de se passer de leur collaboration. Richards, lui, est en colère. Mais il reste lucide. On lui a suggéré que Chenoweth avait été reçu à la tour Mancho. Veut-il que Suter a décidé de s'appuyer sur le soutien des Réalistes et de leurs réseaux, plutôt que sur celui de la branche dure des BU.

Le calcul se justifie : les Réalistes pèsent plus en nombre de voix que l'Allé de Richards. Inutile de se lancer dans une contre-offensive médiatique. Ce serait un suicide. En tout cas, pas sans les canotiers adéquats.

24 Janvier - Richards obtient par ses contacts au sein de l'équipe présidentielle un certain nombre de copies de dossiers sur lesquels Suter travaillait avec Hochman, le conseiller Réaliste.

Un d'eux a été transmis à la ISA et semble être au cœur des préoccupations actuelles d'Hochman. De fait, le contenu est plutôt intéressant.

Selon ces informations, Barry Wolf, journaliste américain (4 juillet, p.11 et p.103) aurait été défilé un an plus tôt en janvier 12, se trouvant toujours sur le territoire, vivant. La ISA le cherche. La CIA le cherche. Richards se tourne vers ses amis. Il est toujours resté fidèle au seul et authentique député américain. Il a rompu des contacts avec certains de ces agents. En retour, s'il ne peut pas participer au pouvoir, il sait maintenant comment lui nuire.

28 Janvier - Le collègue de IA de la ISA met en place une surveillance autour de Patricia Bimballité, cadre des Compagnons (4 juillet, p.44).

26 Janvier - Richards remet le dossier Wolf à son contact de l'Union, membre des GoldCoast (033 646, p.77).



29 Janvier – L'agent Rumsatz est officiellement sur le territoire californien et reçoit une copie après des semaines d'ingénuosité.

1er Février – Rumsatz et son équipe prennent l'équipe de la CIA en filature.

7 Février – La CIA vole les dossiers en possession de Patricia Rimbault.

1.1. Barry Wolf

Les Compagnons l'ont pris en charge à son arrivée sur le territoire californien en janvier 2012. C'est un sosie de Doppelgänger lui, qui est mort à sa place, payé avec les fonds procurés de Patricia Rimbault. Un complot à la CIA leur a permis de faire croire que c'est le vrai Barry Wolf qui a été abattu par la CIA.

L'objectif des Compagnons dans ce dossier n'a rien d'abusif. Ils savent que le sosie risquait la mort et l'ont utilisé comme appât, même s'ils déplorent ce genre de sacrifice.

Barry Wolf est pressé par son cancer au stade avancé comme le Malin. Le journaliste vit depuis en Californie, dans la plus totale clandestinité. S'il est parfaitement en accord avec les plans des Compagnons, il n'a pas vraiment le choix, car il continue actuellement son seul métier et lui ont sauté la vie.

1.2. Les Compagnons

Patricia Rimbault, avocate de l'extrême gauche de journaliste par ses contacts dans l'Union, a décidé de la construire de travailler avec son parti. Sans l'organisation de son plan de « sauvetage », elle envisageait le sosie comme un élément de diversion.

Rimbault s'est intéressée à Barry Wolf à partir du moment où ses enquêtes sur l'exercice du pouvoir dans l'Union ont été diffusées sur Radio Free America One. Wolf y a acquis une notoriété dans l'Union et en Californie. Ainsi, aux yeux du public, il peut représenter une source sérieuse d'informations en matière de journalisme d'investigation.

Les Compagnons ne sont pas intéressés par les informations dont il dispose : ce sont eux qui peuvent servir de canaux à Wolf. Leur idée, c'est qu'en cas de tels derniers besoins de divulguer certaines infos susceptibles de déstabiliser les Rimbaults, Wolf serait le journaliste tout désigné pour faire l'interview de leur témoin et donner une crédibilité supplémentaire à l'info qu'ils veulent faire passer. Il ne s'agit pas uniquement d'une info présentée avec une grande conviction, mais aussi émanée et identifiée comme venant par un



AFFAIRES EN COURS

L'ÉQUIPE D'ENQUÊTE

individu, Wolf, qui par sa réputation – indépendant risquant sa vie pour venir enquêter jusqu'en Californie – donne une authenticité supplémentaire au contenu, décrivant d'autant plus les allégations des détracteurs potentiels aux yeux du public. D'autant que l'information concerne précisément ce sur quoi Wolf est réputé enquêter.

En l'occurrence, le témoin est Patricia Rimbaud en personne. Mérité(e), elle doit utiliser ses facultés sur Welp, comme second de ses propres : « ce que je dis est vrai. Regardez mes inscriptions : il en est convaincu ».

L'information concerne la crise de Watts de 2017.

Un homme a agi au service de l'Union pour manipuler Karen Hall et la convaincre que la CIA préparait un coup d'état. Il s'agit de Jeffrey Williams, proche des Réalistes.

Présenté ainsi au public, le témoignage de Rimbaud est exactement le même que celui que les cops avaient pu éventuellement obtenir de Roy Judd (Complexes p.95). Il tend à affirmer implicitement le fait que les Réalistes sont venus au secours de l'Union.

En fait, il n'en est rien. Les Réalistes ont été la crise et ainsi tués en 2017 l'Union dont ils étaient censés être les agents. Jeffrey Williams garantit dans leur message. Williams était alors fidèle à la cellule mère de l'Union et a effectivement manipulé Hall pour le compte de la CIA. Mais une fois que les Réalistes ont dévoté leur jeu, ils ont renoué Williams à leur compte, et il est à présent bien placé au sein de leur organisation.

C'est donc typiquement un demi message que les Compagnons pourraient espérer à leur profit. Il serait en effet difficile de justifier auprès de l'opinion californienne, en majorité hostile à l'Union, le fait d'avoir un proche de la CIA dans ses rangs. En effet, même si les traces du passé récent de Williams chez les Réalistes ont méthodiquement été effacées, en raison de sa participation au trafic de Tintoux (Complexes p.124), Patricia Rimbaud a mené un dossier complet sur son appartenance aux Réalistes. De plus, ce témoignage mettait en lumière la crise de Watts, dont l'ampleur a été manipulée à l'époque.

Les Compagnons avaient l'intention d'utiliser cette information contre les Réalistes au cas où les choses s'annoncèrent. Les premiers jours du règne de Sartre lui prouvent que les Réalistes participent au pouvoir, car les Compagnons en sont les premiers victimes médiatiques. Les cops aiment d'ailleurs l'occasion d'en être témoins à l'échelle de LA.

Les Compagnons vont donc décider d'utiliser le témoignage de Rimbaud comme contre-offensive médiatique. Mais en la matière, Chermes, qui savait que Welp était toujours vivant, avait anticipé cette possibilité.

Utiliser une nouvelle arme dont il ne disposait pas avant l'investiture de Sartre, la CIA, Chermes esige son investissement de manière préventive. Et Welp est censé être récupéré par elle maximum au moment où les Compagnons ont décidé de l'utiliser.

1.3. Les Réalistes

En considérant la « menace » que Welp peut représenter pour eux avec un certain sérieux. Toutefois, ce dossier fait partie d'autres des problèmes liés à la gestion du pouvoir : il n'est pas prioritaire, et Chermes va bientôt partir vers d'autres horizons.

L'enjeu pour eux est surtout d'éviter que les Compagnons ne trouvent un moyen indirect de redresser leur Maison (qui va être amené) au détriment des Réalistes. De plus, il s'agit de protéger Jeffrey Williams, car c'est un élément utile à la machine Réaliste, même si aucune pièce n'est irremplaçable.

Chermes est au courant de la fausse mort de Welp. C'est « Pack » (4 juillet p.124, Complexes p.95) qui lui a rendu cette information. À partir de là, il en a déduit comment les Compagnons avaient l'intention d'utiliser le journaliste. L'objectif des Réalistes est que la CIA mette Welp au travail pour un moment, afin d'éventuellement le réutiliser plus tard comme une arme sensible contre leurs adversaires.

1.4. L'Union et la cellule mère

Welp est un génie. Tous les éléments révélés dans l'interview de Cranky Jean sont autant de pièces qui amènent à des dossiers en cours de traitement. Les hommes de Washington ont voulu éliminer Welp une première fois, pour être qu'il cesse de « débiter ».

La cellule mère de l'Union ignore la manière dont les Compagnons ont l'intention de l'utiliser, mais devine qu'il peut avoir une capacité de nuisance importante à son retour.

En effet, le témoignage de Patricia Rimbaud démontre en soi un scandale à la portée internationale : une tentative de coup d'état au sein d'un régime démocratique est de nature à bouleverser l'opinion occidentale, car elle la touche en son sein, plus que les pratiques de l'Union en Amérique du Sud.

Enfin, la politique actuelle de la cellule mère est de se tenir tranquille physiquement contre les administrations de Californie, car elle risque de provoquer une alliance contre elle, situation dont elle ne maîtrise pas les conséquences. Au contraire, elle s'attaque à ses moyens d'action. Et évidemment, Barry Welp en est un.

La première fois, elle a eu l'air abasourdi. Mais elle s'est rendue compte par la suite, de l'ampleur de l'influence que Welp avait obtenue chez « les subvertis » par son travail pour Free America One. Elle a falli en faire un martyr et c'est uniquement grâce à l'action de la CIA, qui a étouffé l'impact médiatique autour de la disparition de Welp, que cette catastrophe a été évitée.

Cette fois, elle veut le capturer vivant, afin de l'interroger sur les informations qu'il pourrait détenir, mais surtout pour maintenir l'ampleur médiatique du phénomène Welp.

1.5. CIA

Elle agit sans conviction dans ce dossier, sur ordre du Président. Si elle a rendu service à l'Union en effaçant l'affaire Welp, il faut bien comprendre qu'elle s'est d'abord rendue service à elle-même. Son action n'est absolument pas insupportable, et la crise de Watts pourrait appeler sur le devant de la scène un débat concernant les attributions positives de l'agence qui vont à l'encontre du plus rationnel des principes démocratiques (ISS #66, p.19).

2. Gestion des foules

Le scénario démarre par une succession de petites saynètes que nous pouvons jouer en détail ou au contraire présenter en accéléré, en mêlant phases de descriptions et mini phases de jeu. Il est aussi possible d'y mêler des 10-12, voire de jouer en parallèle un autre scénario qui aura pour cadre LA.

Cette « leure » est destinée à relater les trois premières semaines de l'investiture de Sartre d'un point de vue local. Elle



AFFAIRES EN COURS



peut de constater que les Compagnons sont la cible d'une série d'attaques politiques et médiatiques qui soulèvent la question suivante : qui est véritablement aux manettes du pouvoir ?

2.1. Le règne animal

27 janvier - 9h. Politicus 10-78 (Marsactu de Montréal) sont successivement tirés en provenance de l'île Kava. Wimpom qui fiscal ruges est au centre, qu'il crite heux, Kévin Lane fait un discours dans le centre commercial M&M&M de Blackstone Market.

Ce qui amène le commentateur suivant sur les études à un sujet en particulier : « Les politiciens ont un don pour se tenir dans la moule. Qu'ils y restent ».

À part ça, aucun personnel n'est disponible. Elles semblent zones particulièrement occupées ailleurs. Les ministres passent. L'intervention du Rite Squad est requise par les agents présents sur le terrain. Ceux-ci se sont repliés à l'extérieur du centre, chassés par la foule. Mais le détective Lalorci est toujours à l'intérieur avec Kévin Lane. Ils semblent près dans une file.

C'est la raison pour laquelle les membres du DOPS, au contraire de ceux des autres sessions, sont en train de s'activer : on n'abandonne pas un paramètre sur le terrain.

Il y a, le lieutenant Hawkins, sape de le rappeler très rapidement à la radio à des cops qui avaient décidé de faire une pause en dehors. Il se trouve que les équipes des B, ayant été affectées à l'extérieur, sont les plus proches de réaliser des opérations.

Blackstone Market

C'est un ancien centre commercial investi par les réseaux contre de prostitution infantile. L'électricité publique n'a pas été coupée dans la galerie centrale, qui sert toujours de passage piétonnier pour les habitants du secteur. Les boutiques ont été soit transformées, soit détruites, certains locaux aussi bien de bar clandestin que de bordel. Blackstone est un coupe-gorge labyrinthique aux nombreux accès.

L'entrée à l'extérieur

Aux accès principaux, il y a des heurts entre la foule et les agents du LAPD qui ont été repositionnés à l'extérieur. Les tirs de sommation ne semblent plus valoir personnel.

Près les émissaires les plus acharnés, on trouve pile-mêlé des habitants colorés du quartier, des militaires du NOM et de l'ELA, de putes chat et des scientifiques qui n'ont même pas arrêté la soirée. Du peuple, ils veulent en manger, et restent dans la rue, c'est leur nature l'eau à la bouche.

L'utilisation d'armes à feu sur la foule provoquera une mise à pied, au lieu que les médias assurent par en boucle les images prises par leur drones d'investigation. En attendant, les émissaires sont en train de se débattre, et certains siphonnent déjà l'essence des véhicules pour se confier dans des cocktails molotov à lancer sur le LAPD.

Trouer Lane

Plus tentes, les cops peuvent privilégier la méthode directe - entrer dans la rue et courir très vite (Contact / Gamme (3) + Intimidation / Gamme (7) ou chercher un accès comme (6) + Perception (2)).

Il l'extérieur, les galeries sont à moitié dévotées, et les usages habituels des lieux - canis, ongles peints et pédales - sont en train de reprendre leurs droits.

Les cops seront guidés par le bruit de foule, au centre de Blackstone Market. Au milieu d'un escalier ES, Lane et Lalorci sont littéralement encerclés par la foule, une vingtaine d'émiettés, et trouvent au-dessus et en dessous d'eux, un peu comme n'ils étaient au centre d'un amphithéâtre dans lequel ils devraient rendre des comptes à un public en colère.

Malheureusement, à la vue de certains émissaires salement amochés, ça a copié fort. Côté scénifié, les deux ont des blessures et leurs vêtements sont déchirés. Ils se sont contentés de quelques importations (poêle, barre en fer) et les timent émissaire si la même était sur le point de reprendre d'ici un très court instant. Lane, avec la peur de la joue gauche qui semble avoir été arrachée, n'a rien perdu de sa puissance publique habituelle. Elle est prise dans un débat légal avec des actions de l'ELA concernant les droits des nautis, et arrive tentés à faire entendre sa voix. La scène est particulièrement impressionnante, et certains émissaires eux-mêmes en restent bouche bée. Quant à Lalorci, il paraît impossible qu'il tienne encore sur ses deux jambes, vu le processus de rétal planté à l'extérieur de son corps.

D'ailleurs, il y a eu une altercation très violente.

Mais un jet d'ordinateur de file écrite que maintenant que les émissaires sont parés à l'acte, ils vont recommencer. Lane arrive à les tenir à distance avec sa présence imposante, mais ce n'est qu'un moment de laçage dans le déroulement de leur scène. Il s'agit d'une situation où les mots ne sont plus qu'un simul d'accompagnement des actes, et où toute l'assemblée appelle le sang.

Les cops arrivent par le bas des escaliers, leur présence crée l'instabilité dans les rangs des émissaires, le temps de se fayer un dernier joggé à Lane en usage d'intimidation et de bouclage afin de l'entraîner de là. La scène provoque la réaction de la foule, et les cops seront obligés d'user de violence à l'annonce des plus susceptibles pour donner aux autres l'exemple de garder les émissaires.

À l'extérieur, les membres du service du DOPS, en civil ou en uniforme, sont en première ligne face aux émissaires. La scène ressemble à une tige de rue géante, sans autre logique que la volonté de couper plus fort que ses adversaires. L'unité du Rite Squad va calmer la situation, mais les heurts vont continuer dans heures chrono. D'autant que élimé par les drones des chaînes de TV, l'entrée arrive de nombreux candidats à la soirée.

Et qui s'en va

Lane et son équipe étaient en visite dans le Blackstone Market, escortés par le LAPD et la sécurité de la mairie. Il était question de rencontrer les habitants du quartier afin de parler du problème de prostitution et de la rénovation du lieu. Dès le début, la présence de militants du NOM et de l'ELA a orienté les choses.

Au sein du centre commercial, la foule s'est faite de plus en plus pressante, et des heurts ont éclaté avec l'écocon. Un junky en a profité pour se jeter sur Kévin Lane et lui arracher un morceau de joue avec les dents. Il avait sans doute en remplir pour filmer la scène, et ainsi récupérer le prix proposé par Ralph Double D pour toute séquence vidéo de son feeding impliquant madame la maire (4) mille, p45). D'ailleurs, la vidéo ne se pas tarder à circuler chez les affirmations.

Ce acte a été office d'émissaire dédétachés organisé sur la foule, qui s'est mise sur la scène et les officiels de la mairie. Sous le nombre des assaillants, à dix contre un, le groupe a été





LES CRIMES

Voilà une semaine que la chaîne TFV Colorama diffuse en boucle le reportage *Le ville corrompue* traitant de la politique de la municipalité de Larc en matière de sécurité depuis le début du mandat Lane. Les données statistiques et la violence de l'équipe municipale, capées des révélations de journalistes du reportage, sont mises en musique. Il est ressort notamment que la population et la LUPD sont les victimes bruyantes d'une zone à la fois insalubre et caractérisée. Et il n'en faut pas plus pour en faire la coupable directe de tous les actes commis par les prédateurs blancs anglophones, toutes catégories confondues, depuis deux ans.

Dans la soirée de Blackstone, les opposants habituels de Lane, [SWAT, LUPD] ont ainsi trouvé parmi sa foule présente un terrain favorable au débordement. Il s'agit de sont opposés les dirigeants du secteur trop contents de pouvoir se débarrasser de la grille municipale.

Côté LUPD le reportage réactive une graine latente contre moderne le maire, relative à la coupe budgétaire dans le service à ses victimes. Ce fait est inspiré par le comportement de l'ancien chef de la police qui n'hésite pas à laquer ses équipes de terrain en exaspérant leur colère vis-à-vis de Lane depuis l'arrivée à la présidence de Kevin Gibbs. Quelqu'un semble lui avoir donné l'assurance que même s'il se faisait voir cela ne nuirait en rien à l'avenir de sa carrière dans la police.

départ et chacun de ses membres n'a eu d'autre choix que de sauter sa peau ou d'être puni. Dans la réalité, Laboral s'est fait voler son arme de service et a passé un très mauvais moment avant de réussir à se dégager.

o à l'ordre

Une fois qu'ils l'ont sortie du piège de Blackstone, Sitpatik demande aux cops d'escorter Lane jusqu'à l'hôpital et de ne plus la lâcher d'une seconde jusqu'à nouvel ordre, toutes leurs affaires courantes étant suspendues.

Sur place, les cops vont rapidement voir arriver leurs collègues (à moitié du service), conscients de venir se faire utiliser après la catastrophe. Ils se sont fait saluer, anéanti – dents en moins, tige ramifiée, ébon lacrimative, blessures au cou, brûlures de cocktail molotov – mais n'ont pas l'air plus traumatisés que ça, se contentant des directives gouvernementales transmises aux agences, qui consistent avec honneur qu'ils se trouvent dans le même service que les cops qui les ont tabassés sur le terrain.

Le personnel médical est complètement débordé. On soigne juste dans les couloirs, et certains n'hésitent pas à aller se servir dans le stock pour se recoder une-milieu plaisir que d'attendre leur tour, tandis que Solo est en train de diagnoter très franchement un militaire de l'ARM qu'il a mis KO à peine une heure plus tôt.

Le tout se déroule dans une ambiance de certitude d'équipe de football américain mixte (« Et c'est le moment où je me retourne et où je vois Pébel se faire charger par un gus qui pèse bien ses 140 kilos » ; « Annie, laisse-oi faire par l'infirmière où c'est moi qui te la plante dans le cul, cette seringue =... »).

Tandis que Laboral est emmené au bloc pour subir une intervention chirurgicale sous les applaudissements de ses collègues (« Vous inquiétez pas pour lui, madame le maire, il est plus solide qu'un roc, ce salaud-là... »), les officiers présents à Blackstone débattent les uns après les autres, ainsi que des cadres du parti des Compagnons : Rebecca de Summers, Patrick Rimbaud, Gérald Birgginger (4 Juillet, p 44), sans que les cops ne s'en formalisent outre mesure.

Du [Armed] pourra entendre une remarque en apart de Rimbaud à Lane, lui reprochant de prendre trop de risques en s'amusant du service du GDS, sans que le sens de l'avertissement ne soit très clair dans le contexte. Lane ne semble pas y faire attention et commence à incroquer tout le monde pour savoir où est passé Brenda Baker, une stagiaire Public Relations présente dans le centre commercial. Au fur et à mesure que les réponses se font négatives, elle commence très sérieusement à s'énerver.

C'est à ce mauvais moment que Formax, chef de la police, débarque et se frotte d'un : « Votre police expatriée va cultiver un paquet de poppins à la ville. Il serait peut-être temps d'arrêter les bases de fraude. »

Lane lui répond d'un formidable direct en pleine mâchoire, qui l'envoie s'écraser contre le mur sous les applaudissements des cops : « Je ne vous veux rien faire aux habitants de Little Rosa, pour vos dysfunctionnements du LUPD dans cette affaire. Et ne comptez pas que je vous vive, Formax, vous allez sentir votre monde. »

Tout ça, Lane sort du service avec à ses trousses les tablé qui tentent de lui faire barrage pour qu'elle entende qu'en lui faire une gaffe de plus à la jour. Les cops sont donc comés lui court après, accompagnés de commentateurs d'Omerta : « Une tige comme ça, moi, à la place de Professeur, je me marie tout de suite et je me tire très loin... »

Lane se rend au central, où elle négocie avec un hélicoptère et une unité de SWAT pour récupérer à Blackstone chercher Brenda Baker. Elle semble répondre par une colère intérieure intense à l'écrit émotionnel particulier provoqué par les événements des dernières heures.

Toutefois, une remarque finit à propos de la culture : si Lane se repointe maintenant à Blackstone, elle risque d'aggraver la violence des émeutes. Elle accepte donc d'accompagner les cops au central pour obtenir de vive voix la coopération de SWAT, mais sans se rendre en personne sur le terrain. Comme le lieutenant du SWAT refuse très logiquement de laisser ses hommes sous la responsabilité des cops, et de se trouver lui-même placé sous les ordres de simples débottés, Lane promet son le champ au des cops au grade de lieutenant ! D'ailleurs, dès le lendemain, tous les cops ayant participé à l'intervention de Blackstone gagnent non pas un stag, mais directement un échelon.

Cet acte, qui peut paraître réfléchi, est en fait totalement calculé de la part de Lane. Vu les événements qui ont eu lieu, il lui faut trouver un appel au sein de LUPD en le investissant. Sans l'agence, et va la réaction du service la veille, c'est le CORPS qui a



gagné son ticket. Finalement c'est indolument grâce à Labocat, car s'il n'avait pas été blingé sur le terrain, le service n'aurait pas été aussi prompt à lâcher toutes les affaires en cours sur quatre notes de LA pour se préoccuper à Blackstone.

Pas sa mansuétude, Lane donne une emphase nouvelle aux membres du COPS sur les autres services, car leur travail échelon leur confère sur le terrain autorité sur nombre de leurs collègues.

Quant à Ometta, qui, en tant qu'échelon trois, passe fréquemment, ce va l'ensemble se passer avec son nouveau grade dans de longues semaines (« Kites, notamment Hawkins, qu'est-ce que vos dires de ça... »).

« BARRAGE SUR CETTE GAMME EN UN DES INDICIAUX, LIEUTENANT ! »

Durant l'incident, Rhonda Baker a été kidnappée par un des nombreux pédiculateurs sexuels qui sont attirés par l'activité de Little Korea (Gargueta Pénétrée, p.5). Todd Graham a déjà été condamné pour agression sexuelle par le passé.

Il a emmené Baker à son domicile où il l'a violée à plusieurs reprises. Les cops ont vingt heures pour le localiser, après quoi il découpe Rhonda en petits morceaux et se débarrasse du corps.

Troisième année des cadavres de l'incident, Little Korea est quadrillé par le LAPD, à l'exception des secteurs labyrinthiques inaccessibles tel que Blackstone Market, où la vue de l'antenne connaît les tensions. Toutefois, le SWAT se révèle particulièrement utile, assure en tant qu'escorte que pour faire pression sur les trafiquants. Une unité de SWAT sécurisant un hôtel clandestin, ce fait fait les choux. Souventes et souventes sont pressés de trouver des informations sur la disparition de Baker.

Pas contre, quel que soit le moyen de pression, ils se lâchent sur ce qui concerne le trafic d'êtres. En faisant jouer le réseau de renseignements, les cops finissent par apprendre qu'une jeune Mack bien sapée a été vue trafiquée par un individu blanc à l'extérieur du centre commercial, jusqu'à une Strevette bien tenu sur WB de sa.

Les carnets de la circulation n'ont pas enregistré cette scène, car elles avaient déjà été dérivées par les érudits à ce moment-là. En revanche, en violation des règlements des heures précédentes, il est possible d'identifier l'immortalité de la sécurité et de remonter directement jusqu'à Graham. S'il n'a pu aucune péroration, c'est qu'il a agi par opportunisme, sous le joug de ses pulsions sexuelles, en voyant Baker perdue au milieu de l'incident.

La jeune Rhonda est marquée à vie. Son viol met véritablement Lane en face de ses responsabilités personnelles. Elle ne se soude dans un bar discret de la ville, et passera son écoute de cops à boire avec elle.

2.2. Los Angeles Area

28 janvier - 1^{er} février - Caffe de para et consociation de Lane. Des militaires du NIM bloquent les accès à la clinique privée où elle se trouve, pour dénoncer sa responsabilité dans les émeutes de Blackstone (« Elle s'en tire plutôt bien, comparé à la petite Baker »). Les cops doivent trouver un moyen discret de la faire sortir de la clinique. Le 1^{er} février, pour éviter des complications, Lane a rendez-vous avec les médias à la mairie,



OFFICINE DE SHIPPAH VIS-À-VIS DE LANE

Finnon regard toujours cherché à cesser son service, c'est tout naturellement que le capitaine profite de l'opportunité de se rapprocher de Lane, offre de court-circuiter l'activité du chef de la police. Finalement, s'il détache les cops à la protection rapprochée de Lane 24 heures sur 24, ce n'est pas pour se faire bien voir de moderne le maire.

Il y a des moments de plus en plus nombreux et de plus en plus violents dans toute la ville. Épisode de Blackstone marque selon Shippah une étape supplémentaire franchie dans le passage à l'acte.

Jusqu'à nouvel ordre, les cops sont donc gérés du corps : ils peuvent compter leurs heures (exceptionnellement rémunérées) et assouvi sur leur vie privée.

Labocat n'est plus détaché à la protection de Lane pour les trois prochaines semaines. Les médias font très en bruit de l'arrêt final, à cause des risques de contamination chimique et du mal de se blessure à la tête. Toutefois, les cops peuvent compter sur sa participation et donc tranquille. Depuis Blackstone, les deux côtés peuvent toutes leurs nuits ensemble au domicile de Lane.

pour faire une déclaration publique concernant les accusations dont Shippah fait l'objet (voir 1.3).

Le soir même, elle dit chez Shippah et sa compagnie, Heta Harding. Les deux femmes semblent beaucoup s'apprécier. La conversation porte sur la question de savoir de quelles sources proviennent les diffamations à l'encontre du président de la commission des finances.

Voilà que le dilemme a lieu en existence, sur la crainte de la ville d'Shippah, au moins un cops est entraîné à proximité. Il sera donc témoin de la conversation et aura toute latitude pour observer le « dilemme ».

2 février - Sous l'influence de Finnon, 20 % des effectifs de terrain de LAPD se mettent en grève, réclamant des augmentations budgétaires. Ils manifestent devant la municipalité.

La question de la sécurité est débattue durant une réunion de l'équipe municipale. Karin Lane invite les cops présents à protester à rester dans la salle et à donner leur point de vue. Le débat porte sur la question de savoir s'il faut augmenter les paramètres avec la société de sécurité privée Pagan Inc, pour mettre la pression au LAPD. La majorité de l'équipe municipale semble de cet avis.

En marge, est aussi débattue la question des interventions de Lane en public. En vain, son équipe cherche à la convaincre de renoncer à la visite de Rosevano sur foot dans deux jours.

3 février - Les manifestations des agents du LAPD continuent. Certains profitent d'une réunion à la mairie avec les représentants des différents communautés de Downtown pour s'entendre avec les visiteurs dans l'amphithéâtre où auront lieu les défilés.



Dans la scène, les policiers font diversion tandis que l'une d'eux, Kathy Insko, passe sur les écrans de l'ampthé le séquence vidéo montrant Lane se faire arrêter la nuit à Blackstone.

Cela suscite une réaction étrange dans le public, certains applaudissent, d'autres applaudissent. Le ton monte. Mais Lane arrive à s'imposer et à ramener le calme. Toutefois, en regard, elle est fatiguée et esquisse que les cops choppent ceux qui ont fait le coup avant qu'ils n'arrivent à sentir de l'ampthé. Les cops n'auront aucun mal à croire Kathy Insko. Mais que dites-vous d'en faire l'ex d'un d'eux-eux ?

4 Février – Visite de Rosemary Ave à Sorokki. À peine Kéris Lane est-elle démolie de nouveau avec son frère à regarder qu'une pluie d'objets métalliques s'abat sur le cortège des officiers, les obligeant à faire demi-tour.

5 Février – La nuit semble soignée par les manifestants qui réclament la démission du maire. Les médias relatent amplement l'indignation. Lane est hors d'elle, car l'obliteration de la ville l'oblige à démissionner le serais, ce qui semble très grave à ses yeux.

Elle passe ses nerfs sur le LAPD en signant le partenariat tantôt avec Pegasus Inc.

Dans la soirée, elle fait immédiatement une déclaration publique, signifiant que ce partenariat permettra une reconstruction des effectifs du LAPD et dégagea l'accident budgétaire manquant à l'appel. Les files rampent pour leur job. La grève est cassée. Mais le lendemain, les roulements boivent, la rage au ventre.

2.3. Tissus médiatiques

La grève générale contre la municipalité est largement amplifiée par les attaques médiatiques dont les Compagnons font l'objet.

Tout le moment, il ne faut y voir qu'une influence médiatique légitime. C'est la répétition des reportages et des informations qui convainc certains membres de la population que les Compagnons forment un parti pacifiste et dangereux pour l'État. La colère est ainsi accrue chez ceux qui ont un passé avec la municipalité ou le parti des Compagnons. Cette colère cherche alors les moyens de s'exprimer.

De plus, des militants du NOM ou de l'ILA, ou certains éternellement pâles sont déjà dans un rapport de violence physique vis-à-vis des Compagnons, et ils profitent des mouvements de masse pour manipuler leurs concitoyens dans ce sens.

La plupart des news présentes ici émanent de MTV California et de CNN California.

28 Janvier – Lane est présentée comme responsable des émeutes de Blackstone Market et des évènements subis par Rhonda Baker.

29 Janvier – Un reportage s'en prend au bilan écologique de la municipalité après deux ans de mandat. Le plus le maire de LA est accusé d'avoir touché des pots de vice, pour fermer les yeux sur les violations répétées de la réglementation sur les activités industrielles polluantes à Sorokki.

1er Février – Gerald Ruppinger (président de la commission des finances de LA) est accusé d'agression sexuelle, accusation basée sur des faits remontant à plus d'un an. Il s'agit plus de rumeurs non étalées formellement, mais le diabolisme est jeté sur les Compagnons.



HAPPENING, PREMIERS SCÉNARIOS (9 JANUARY, 2011)

Il paraît que d'innocent chez lui, un copain qui avait eu l'occasion d'y assister pourrait commencer à recevoir de sérieux floutes sur son compte – Psychologie / Perception (5). En l'observant à la maison durant les jours qui suivent, on sentirait sa face que s'empêcher.

Si on questionne Lane dans ce sens, en privé, elle semble avoir pris ses distances avec lui, parlant exclusivement au passé de leur fille publique commune. Pas un seul instant elle réaffirme clairement qu'il est innocent, contrairement à ses déclarations publiques, non pas qu'elle sache quel que ce soit, mais elle n'aurait elle-même des doutes.

2 Février – Grève du LAPD. Les restrictions budgétaires du centre effectuées par Lane sont une fois de plus dénoncées par les médias.

7 Février – Un reportage sur le « problème » des audits analyse les échecs répétés de Kéris Lane pour faire avancer les choses en la matière. Elle est de plus accusée d'avoir, par son inaction, amplifié la violence de l'ILA.

9 Février – Les personnes engagées par les Compagnons contre le NOM en raison du sabotage de plusieurs lieux locaux après le meurtre de Max Caraway et les accusations à l'encontre de Lane I. Roney sont accusées par les tribunaux pour vice de procédure.

Pas ailleurs, une news passe inaperçue du grand public :

2 Février – Robert Waldman, numéro 1 des groupes de médias en California, contacte officiellement des parlementaires connexions avec Reality Group.

Une rapide enquête tente à montrer que la plupart des reportages floutant les Compagnons sont d'ailleurs produits par Reality Group et vendus ensuite à MTV et CNN. (La première étant considérée par Waldman, tandis qu'ils disposent de parts dans la seconde).

Ces deux informations peuvent éventuellement être entendues par un raps lors d'une conversation téléphonique de Lane.

Enfin, les cops seront basés en permanence par l'équipe TV de la télévision et très faiblement idéologues Michelle Ross. S'il est envie de balancer des choses sur Lane, c'est le moment !

3. Ghost

7 Février – À 9 heures du matin, les cops apprennent par Kéris Lane qu'elle veut qu'ils enquêtent sur un braquage de banque qui s'est déroulé hier à la Wells Fargo Bank de Downtown LA. S'agit-il d'un avertissement et a envoyé une équipe pour relayer les cops.

Selon les files de Lane, le braquage concerne un coffre individuel appartenant à Patricia Kimballish. Elle est déjà sur place et attend les cops avec le directeur de la banque, Mr Motzinski.



3.1. Le braquage

Sur place, les employés indiquent la salle des coffres aux cops. Mais ils sont avisés de la surprise de se retrouver nez à nez avec un agent de la CISA qui leur montre ses accréditations et leur offre l'accès, pour des raisons qu'il ne peut évidemment pas leur exposer puisque c'est confidentiel.

Puis s'apercevant encore, depuis l'extérieur de la salle, le côté de Rimbaud résonne : « Eh non, monsieur l'agent secret, lâchez-moi un peu... » L'agent soupire alors et laisse les épaules, comme s'il venait de se faire pondre par sa mère, avant de laisser passer les cops.

Les premiers sentiments des cops, c'est que qu'ils ne sont pas exactement mal l'air. Ils se sentent un peu gênés pour l'agent de la CISA, alors habillé par une autorité à la dimension macabre.

À l'intérieur, Patricia Rimbaud est furieuse. À ses côtés, le directeur est abondamment et semble se bien comprendre à la

situation, tandis que dans un coin, un employé, Michael Charney, est à moitié dans les nuages (droga?) et est examiné par une équipe d'experts.

Le braquage, qu'il s'agisse de la version de Michael Charney ou de celle des vidéos de la banque, s'est passé comme suit :

Miss Susan Feyland, une jeune femme blonde d'environ une trentaine d'années, est venue à l'ouverture de la banque (8 h) pour réclamer l'accès à son coffre, tout deux jours plus tôt. Accompagnée par Charney dans la salle où se trouve ce coffre, elle lui a parlé comme les choses une amie non dénotée par les détectives de métaux (sur la vidéo, on la voit jeter ce coffre à lui).

Feyland a ensuite obligé Charney à se rendre dans la salle où se trouve le coffre de Rimbaud (les deux coffres de Feyland et de Rimbaud n'étant pas dans la même pièce) et a ouvert ce dernier à l'aide du passe personnel de Rimbaud. La reconnaissance digitale a été validée lorsque Feyland a appuyé son poing, et elle est partie avec la mallette cachée dans le coffre, accompagnée Charney à la accompagner jusqu'à l'extérieur de la banque.

Là, elle lui a rapporté un gros gâteau vanille-chocolat dans les mains, et il s'est évaporé.

Les vidéos de la banque

Elles ont déjà été saisies (et détruites) par les agents de la CISA il y a une demi-heure. Il n'y a donc pas la moindre plaque d'identification à se mettre sous la dent.

Père comarce

Précisément accusé, à part le signalement de Susan Feyland. Toutes les informations qu'elle a données à la banque sur son identité sont évidemment fausses. Elle n'a laissé aucune piste d'empresse digitale (sauf celle de Charney qu'il ouvre le coffre) si ce n'est celle de son poing, qui correspond à l'empreinte de Rimbaud (empreinte digital externe).

3.2. Les infos de Patricia Rimbaud

Patricia Rimbaud laisse un peu de temps aux cops pour prendre connaissance de ces informations, puis les prend à part. Le Monde braquage était encore dans le lit de Patricia à quatre heures du matin. Ensuite, elle ne se souvient que d'un petit vanille-chocolat. Patricia l'avait remarquée la veille, sous le nom de Laine, dans un club lecture de Genève.

L'équipe d'investigateurs privés de Patricia est en train d'essayer sur cette piste, mais malheureusement, personne ne la connaît. Laine Rimbaud portait habituellement son passe sur elle.

3.2.1. Fugit autour de la malette volée

En ce qui concerne son contenu, Kimballt ne resta pas en parler dans la banque. Elle demanda aux caps de l'accompagner, se tint dans la galerie commerciale la plus proche, semble chercher quelque chose, puis trouver une idée – soudainement un agent d'entretien, elle se fait remettre le passe d'un local technique escarpé dans lequel elle tente de faire rentrer les caps avec elle.

L'agent d'entretien s'éloigne en laissant des regards fous, comme s'il espérait de ne pas participer.

Si vous ajoutez à cette situation appliquée le fait que Barbra se compose de manière autoritaire (« Venez », « Attendez », « Barbra là-dedans », « Ne discutez pas »,...), les caps devraient commencer à s'énerver.

C'est en tout cas le but : mettre en scène une dispute entre eux et Kimballt. Elle est dans un état d'agitation émotionnelle causée par les événements, et ne fait aucun effort pour désamorcer les tensions, au contraire.

Ainsi, une dispute éclate, elle avouera franchement son point de vue sur les caps : Barbra Lane a insisté pour les mettre sur cette affaire, mais Kimballt, elle, ne leur fait pas confiance. Elle évoque les préjugés de confiance qui existent aux libertés publiques (plénière de confiance et de confiance sur tout) et suggère que le CDR est une attention digne des pratiques fascistes de l'Union.

Dans cette scène, Kimballt fait preuve d'un manque de discernement total, cherchant incoincidence à pousser les caps à abandonner cette affaire, parce qu'elle ne les aime pas, alors que cela mûrit à ses propres intérêts. Elle tente de susciter les rages dans leur regard pour qu'ils abandonnent. Mais si tel est le cas, ils ne feront rapidement appel à l'ordre par Skripnick et Barbra Lane : on ne leur demande pas leur avis, et ils doivent donc supporter la subordination de Kimballt.

En même temps, le coup de local technique n'est pas une humiliation qu'elle cherche à leur faire valoir. Qu'ils acceptent de venir discuter pour discuter ou qu'ils envoient voir Kimballt plus tard, elle cherche un lieu isolé pour parler. Chez elle, elle les entraîne dans la cabane de jadis, au restaurant, dans les toilettes pour hommes, etc.

3.2.2. Le contenu de la malette

Malheureusement, si vous n'avez pas fait jouer aux caps les pièces concernant le meurtre de Barry Welp (4 juillet, p.19 et p.103 : 003 664, p.98 et p.109), sachez qu'il est vivace n'aura pas spécifiquement d'impact sur eux, et Barbra Kimballt devra leur expliquer qui est ce Welp.

Ces préliminaires réglés, voilà dans l'ordre les informations que Kimballt débite :

- ⊗ La DA a tenté de faire assassiner Welp à ses activités sur le territoire californien, en janvier 2022.
- ⊗ Mais même qu'ils ont obtenu un accès de Welp que les Compagnons avaient utilisé pour bouillir les pièces. Ils n'avaient pas l'intention de le transformer en chair à linges.
- ⊗ Welp se cache clandestinement sur le territoire, aux frais de Kimballt.
- ⊗ Les Compagnons le considéraient comme un atout dans leur marche, et avaient l'intention de le faire disparaître publiquement dans les prochains jours.



SYMBOLES DES ANGES
CONTIÈRE MAM FI PWA
KIMBALLT

En octobre 2022 le CDR préparait une déclassification du régime californien. Son agent infiltré dans les milieux politiques, Jeffrey Williams, avait persuadé le maire de LA, Ronen Hail, que le CDR préparait un putsch militaire en s'appuyant sur les chars de gangs Grio de LA. Devant le pire, elle était censée se rebeller sur la seule issue de secours – redonner l'intervention de l'Union.

Elle était se révolta à la dernière minute et fit échouer les plans de Williams et de la CDR en requérant l'intervention du COPC. Simplement parce que quelqu'un lui avait fourni des infos sur ce qui allait se passer réellement. Ce quelqu'un c'était Hiran Chermov.

Il s'explique que le but de Kimballt était de dénigrer de ce qu'elle savait sur Williams pour discréditer les théories sur les gens de Spolians. Après, cette affaire, Williams fut en effet a retourné à par les théories et se mit à travailler pour eux.

Kimballt voulait appuyer le fait que Chermov était un personnage qui jouait en eaux troubles et le rendre suspect vis-à-vis du public. Le témoignage de Kimballt aurait pu être crédible (contrairement à celui des caps) parce qu'elle est un personnage publique reconnu et qu'elle aurait été interviewée par Welp, qui a une réputation d'« indépendant » durant plus solide que la tentative d'assassinat sur sa personne, perpétrée par la CDR, avait été dévoilée.

Il reste un détail marquant : les preuves de ses liens entre Williams et Chermov. Les théories ont effiché le plupart des traces de leur passé commun entre 2020 et 2022, pour une raison que Kimballt ignore. Et elle avait réussi à récupérer toutes les preuves permettant de décrire ce lien.

Elles étaient dans la malette.

Pour Kimballt, cette opération est donc réussie. Le seul risque est de trouver le pass de Welp.

Malheureusement, elle disposait de doubles de tous les derniers contenus dans la malette. Ces doubles étaient placés sur le campus universitaire d'un de ses protégés, David Lefanavous. Ils ont été volés ce matin, et le cambrioleur n'a laissé aucune trace, comme les caps peuvent aller le cambrioler par eux-mêmes, sur le terrain.

- ⊗ Malheureusement, « quelqu'un » a vu que Welp était vivant, et ainsi commença le retour.
- ⊗ Face auxes infos, la malette contient l'adresse actuelle de Welp à LA. Mais celui-ci est une vraie tête brûlée, et n'a jamais accepté de se tenir tranquille. Kimballt sait avec certitude qu'il est parti faire un reportage pour plusieurs semaines. En l'occurrence, ça lui a peut-être sauté la piste.



« Le hic, c'est que le seul moyen de rester en contact direct avec lui est une clé de cryptage/décryptage HYL. Elle serait tout simplement à archiver pour Welp le fait que son interlocuteur électronique était bien Rimbaudt. Tous des saïons de sécurité, ils ont pensé tout autre mode de communication entre eux. La clé se trouvait dans la malle. Elle pouvait facilement être utilisée pour faire tomber Welp dans un trappesant.

La seule pièce exploitabile pour le moment consistait à aller fouiller le domicile de Welp.

Niveau qualification égale, le langage de banque et les prévisions de personne en danger sont suffisantes pour enquêter. Rimbaudt dit explicitement qu'elle posséderait que Welp ne soit pas tenu entre les mains des programmes de protection de données fédérales, et que Skripitch ne soit pas mis au courant des différents aspects de dossier.

Mais elle va aussi en réaliser beaucoup plus aux cops (médical néant). En effet, le vol de sa malle est la preuve que les infos et sa possession sont déjà connues de ses ennemis. Elle n'a donc rien à perdre en les détestant aux cops.

3.3. Jouer Patricia Rimbaudt

Intelligente et astucieuse, cette petite quadratérale est d'ordinaire un poids lourd de la communication. Comme on l'a vu, ce n'est pas le cas en l'occurrence. En effet, d'une part elle ne sait pas comment se comporter vis-à-vis des cops, dont elle connaît la nature, et de plus, cette affaire lui a fait perdre son sang froid.

Les cops comprennent peu-à-peu que Rimbaudt est gâtée. Elle a beaucoup d'ennemis, et maintenant que les dossiers qu'elle avait constitués sur eux ont disparus dans la nature, elle va être victime dans les prochains semaines d'une curée médiatique qui va casser son image publique.

La malleuse qu'elle assurait vis-à-vis des cops est fondée sur le fait qu'ils sont une expérimentation de la cellule mère de l'Union pour étudier les mémoires dissidentes.

Katastellément, les cops ne peuvent pas le savoir, et elle ne leur révèle sous aucun prétexte, ni les vérités que ce fait implique.

Quand elle parle des méthodes barbares de l'Union, Patricia les a connus de près puisque les fédéraux l'ont tentée pour la pousser à fuir en Californie dans les années précédant l'indépendance.

Si elle saïsse le franc-parler et joue cartes sur table avec les cops, c'est que d'une part elle n'a pas de temps à perdre, et d'autre part elle s'imagine par une seconde pouvoir les manipuler. Le fait que Brian Lane leur fasse confiance ajoute la complexité de Rimbaudt. Si les tensions entre eux étaient décomposées, elle pourrait devenir une relation des cops.

3.4. La planque de Welp

Elle se trouve dans le sombillard de Venice Beach, succédant de banglades en front de mer, aussi délabrés que les canaux qui les quadrillent. L'équipe d'intervention de la CSA qui a volé la malle est déjà passée ici. Elle n'a pas plus d'une heure ou deux d'avance sur les cops, s'ils n'ont pas « taillé » en route.

Il reste que cette équipe est elle-même filée par une équipe de la CIA qui s'est divisée en deux. D'un côté, les hommes de l'agent

Ramatz ont continué la filature de la CSA après leur passage dans la planque de Welp. De l'autre, Ramatz est en train de fouiller la planque à la recherche d'indices.

Concernant l'absence de Welp, la CSA a continué sa recherche avec la pièce donnée par la clé de cryptage HYL. Une autre équipe de deux agents de la CSA était censée s'occuper de nettoyer le banglow de Welp et de le mettre sous surveillance. Mais Ramatz s'est occupé d'eux : ils sont restés dans leur coffre de voiture à 150 mètres de la planque, jusqu'à ce que les chiens entrés sans exciter pas l'index.

David Lencouneau était également en planque dans le secteur, envoyé sur place par Rimbaudt quand elle a appris que ses deux « coffres » avaient été braqués. Il a bien vu l'équipe de la CSA débarquer sur place, mais n'a jamais eu le temps de les pointer et filature : les hommes de Ramatz lui sont tombés dessus.

Pour le moment, Ramatz l'a libéré et menacé dans la planque de Welp. Son intention est de l'interroger puis de l'éliminer. Mais sa priorité est d'abord de fouiller le banglow.

3.4.1. Ramatz le junkie

Raymond Ramatz est une machine à tuer particulièrement efficace, non seulement en raison de son entraînement, mais aussi du fait qu'il soit boursé de Ranceoch. Il s'agit d'un des deux premiers cyborgs de nouvelle génération de l'Union.

Mais il se trouve que Ramatz va la jouer en dessous.

En agissant proprement, les cops devraient pouvoir le prendre en flag dans le banglow. Ramatz ne veut pas déstabiliser une famille spectaculaire qui réquartier de ramener le LIFO et de gâcher sa couverture. De plus, il risque par là d'attirer l'attention de la CSA, qui ne mettra pas dix minutes à comprendre que ses deux agents en planque viennent d'être assassinés.

Raymond Ramatz est un petit junkie de South Gate fiché pour trafic de stupe (jaïo, la tremaine, 1m90, 118 kilos). Les papies, les enquêtes digitales et le signalement correspondent : seule une analyse ADN pourrait mettre en évidence l'usurpation d'identité.

Ramatz joue à merveille le junkie de South Gate. En commençant par se laisser fouiller, et les cops désarmés, car lui un Calico KM qui n'a pas été utilisé récemment. Ramatz va expliquer qu'il a vu quatre individus (également de l'équipe d'intervention de la CSA) s'introduire par effraction dans le banglow. Ils sont restés dix minutes puis sont partis. Il en a profité pour passer derrière eux pour voir s'il serait des choses à voler.

Lorsque les cops vont découvrir David Lencouneau, menacé dans la salle de bain, Ramatz tentera de faire croire qu'il n'y est pour rien. Quant à Lencouneau, il ne sait pas lui-même qui l'a accablé et amoché là.

Si les cops n'ont pas l'air de s'intéresser réellement à son cas, Ramatz se laissera emmener au Central sans faire d'histoire : si les cops le chargent pour vol avec effraction, il attend sagement 36 heures au dépôt, puis paie sa caution de sortie en libéré provisoire et disparaît dans la nature.

Mais si les cops commencent à lui poser des questions un peu trop pertinentes et semblent vouloir le ramener au Central pour le garder au frais, Ramatz change de version.

OK, il fait partie de l'équipe qui a braqué le coffre... Comme il l'annonce depuis une semaine, il peut balancer beaucoup de



AFFAIRES EN COURS

chose sur ses membres, et jusqu'au moment de possible de Steacy Wagner, qui dirige l'opération sur LA (sauf que ça, il ne le fera pas tout près de se mettre dedans jusqu'à son).

Kamatz tente donc de suggérer qu'il appartient à la CIA, et que quelque chose arrive, à une échelle d'environ 48 heures, mais sans jamais le dire explicitement.

En une semaine d'observation, il a bien appris à connaître ses ennemis et était généralement comme ils l'avaient fait à sa place, à savoir :

- Ses collègues « agissent sans conviction dans cette affaire, dans laquelle ils sont instrumentalisés par le nouveau président pour régler ses comptes avec un parti politique adverse.
- Leur objectif est d'appâteler Welp, pour qu'il soit mis sous la protection de l'agence et qu'il ait le temps dans d'événements scandaleux politico-militaires.

En plus de ces deux infos, Kamatz propose que les cops le laissent filer en échange de l'information suivante : ses collègues sont localisés Welp lorsqu'il se rendrait au message qu'ils lui ont envoyé avec la clé HYL.

Cette information est vraie. La CIA a déjà localisé pas quelle heure relatif à transmettre le message électronique protégé par HYL que Welp a envoyé en réponse, croyant avoir affaire à Rimbaud. Et de tout en vain de mener la CIA à Welp.

Il n'y a que deux cas dans lesquels Kamatz sera de violence pour se sortir de cette situation.

1. La perspective de se retrouver face à la CIA dans moins de dix minutes.
2. La perspective de se retrouver face à Hankin Rimbaud qu'il considère, pas complètement à tort, comme une sacrilège.

En outre, à partir du moment, et il est lancé dans un processus de violence, il ne semble devant rien : il n'utilise pas les autres comme armes mais comme boucliers humains, il ne fait pas de Central en voiture mais en VTOL. D'ailleurs, dans cette hypothèse, son régime se fera abriter en contact de contact dans l'espace aérien d'Inglewood interdit par l'armée, et il disparaîtra dans la jungle urbaine.

Pélicons enfin qu'aucune partie de moment, et aucune source de cellule ne peut l'observer très longtemps.

3.4.2. Les indices dans la planque de Welp

Comme cela a déjà été évoqué, ce n'est pas la clandestinité qui empêche Welp de continuer son boulot de reporter indépendant. Il signe sous le pseudo de Jerry Olson et fait juste attention à ne pas travailler sur des dossiers politiques dans lesquels il pourrait se retrouver face à des responsables capables de l'identifier.

Dans le même ordre d'idées, lui et Rimbaud ne communiquent que par HYL, pour qu'aucune des nombreuses personnes susceptibles de surveiller les communications de celle-ci ne découvre le pot aux roses par hasard. Rimbaud s'est bien assuré de n'avoir aucun autre moyen de contact en contact avec lui, car elle sait trop bien qu'avec le temps, on vole soi-même les dispositifs de sécurité qu'on a mis en place à l'origine.

Welp a minutieusement préparé son départ, et il aura une abondante documentation dans la planque. Les ouvrages thématiques, les guides de survie dans le désert, les cartes géographiques, les articles de journaux : tout porte à croire qu'il est parti dans la région de Santa Borrego Desert State Park (juste-est

de la Californie, près de la frontière avec l'Arizona et le Mexique) et plus précisément à Bow Willow Canyon, pour faire un reportage sur les gangs du désert.

Il semble s'être aussi renseigné sur la seule localité voisine de coin : Borrego Springs City.

3.4.3. David « Park » Letourneau

Jeune, manipulateur, brillant et orgueilleux, Park est fasciné par la personnalité de Rimbaud, mais aussi par celle de Dremov. Entre les deux, il a un peu trop joué les directions libres, et il est responsable de ce qui est en train de se passer, ce que c'est lui qui a convaincu les Méduses sur le fait que Welp était encore vivant.

Revenu moment dans la planque de Welp, il n'a qu'une envie, c'est de se sortir de ce gâchis. Jouant double jeu dans l'optique de pousser Méduses et Compagnons à se débattre un peu plus sur les arènes de l'auto-indépendance, il est en planque sur demande de Rimbaud, en raison d'un incident qu'il a en fait provoqué. Sa situation n'est donc pas simple : elle pourrait même devenir cocasse.

Il n'est pas censé disparaître maintenant : d'ailleurs, il n'y a aucune raison que ça arrive, à moins que vos cops soient des psychopates et des poivres, mais dans ce cas, c'est difficile de jouer des scénarios avec des FBI amenés à réapparaître.

4. La Loi du désert

On l'a compris, tout ce que les cops peuvent faire pour retrouver Welp, c'est se rendre à Borrego Springs City. Dans cette localité en pleine saison touristique (paradisiaque et camping) — c'est en effet au mois de janvier que les températures sont les plus



rappentables (25%) – les latinos ont remplacé les hommes WSP à la tête de la ville, et espèrent à leur tour les rapés.

Reunis les semaines (8/10 d'une population en saison de 10 000 habitants), les gens du coin ont des manes plutôt mides et sont peu bavards. De plus, tout le monde trafique quelque chose, sous la houlette des Loccos Wilders, un gang latino dans les montagnes sont invisibles et pourtant omniprésents de par leur influence.

4.1. Carcasses

Il faut trois heures pour se rendre à Borrego Springs depuis LA. Bary Welp et la CSA avaient rendez-vous à 14 heures, et quoiqu'ils fussent, les cops arrivent donc après les festivités.

Welp s'est jeté tout droit dans la gare du loup. Ce que l'équipe de la CSA n'avait pas prévu, c'est qu'il est arrivé en ville avec des membres d'un gang du désert qui ont profité de l'escapade de Welp pour se faire chaper une « chica » de leur connaissance. Welp, comprenant qu'il était tombé dans un traquenard, a réussi à fuir, tandis que le gang, par solidarité nationale avec n'importe quel compagnon de route, a fait diversion.

La CSA a géré la situation sans sortir ni plaque ni arme à feu. Il s'est écoulé une semaine dans le désert, hors route, entre les membres de la CSA et Welp, tandis que les membres du gang, considérant l'affaire réglée, sont retournés boire des cocktails sans plus d'air d'alarme.

Toutefois, l'équipe de Kinnear qui a observé la scène en itinéraire à ce moment-là. Des deux 404 de la CSA, le premier a terminé dans un ravin. Après avoir été brûlés vifs, ses deux occupants ont été brûlés par les rapages. Ils sont donc deux fois indéniables en moins de 48 heures. Le second 404 a piloté Welp jusque dans un endroit peu fréquentable, tout en essayant les six neurons et les bouillottes radio de l'équipe de Kinnear.

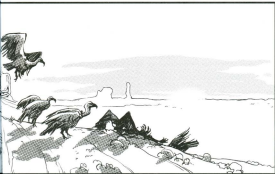
4.2. S'Imprégner de l'ambiance

En miroir, les cops disposent d'une photo de Welp durant d'un matin un an. Depuis, il a cultivé les deadlocks et le look néo-hippie équipé pour la sanda. Bénévoles : personne ne le reconnaît sur la photo. Et surtout, personne, parmi les habitants, ne répond aux questions de gens qui exhibent des photos.

Le miroir qu'on puisse dire, c'est que le centre-ville n'est pas grand, surtout une fois sorti de l'arrière touristique. Si les cops ne s'arrivent pas dans le premier bar venu (pub « natif » luxueux touristique) et font le tour de Borrego Springs, ils passeront donc forcément devant un bar sur deux niveaux avec une architecture de bunker nul dont l'éclairage lumineux, « Fiesta del Diablo », prend lamentablement au niveau de l'entrée.

Un rapide coup d'œil permettra d'observer qu'une dizaine de motos équipées pour le désert sont garées devant, et qu'en face, un vieux pick-up a été volontairement renversé. À l'intérieur, des membres du gang John Cookers (peux brûlés par le désert, canotage, cheveux gras et longs, chaînes, cuir et ceinture) sont au camp. Face à eux, la jeune latina, Roselle Peco, leur sert des cocktails au pinet. Le fameux « Fiesta del Diablo » (qui se prend devant l'entrée jusqu'au seuil du patron), se semble maîtriser parfaitement la situation.

Il reste que les John Cookers n'aiment pas qu'on vienne les chercher, et que tout leur gang se déballe sur la suite un fameux amas de psychopates. En plus, quand on fait un nid à une cinquante sur un bidon de désert, on a forcément aimé. Tous pénétrant l'ordre public, Roselle Peco tente donc d'aider les cops à ne pas faire tomber tout le monde dans le chaos. Ce qui arrive, c'est finalement les John Cookers au cœur d'une bonne fête.



AFFAIRES EN COURS

LE DÉSERT



'Yls posent des questions, Rosella, comme sa propre religion, tu devrais essayer de faire des signes aux cops pour leur dire que vous devriez leur parler et les écouter sans faire de vague. Ils sentent qu'elle les dit avec insouciance et qu'elle ne fait pas ça pour leurs beaux yeux.

Rosella a été témoin de ce qui s'est passé : trois Blancs des villes ont tenté de sexualiser un pote, un hippie (blond/blanc/jeune) des jets. C'est à l'été légèrement plus de travers, et tandis que leur pote hippie était en bécanne, ils ont fait la chasse aux trois Blancs sur les deux étages du bar. Les trois blancs ont bien résisté et ont réussi à faire à leur tour, sans écoper d'un arrêt de travail de six mois. Une blonde (identifiée comme étant Susan Boyland sur support visuel) les attendait dehors avec un 404.

4.3. Le shérif Persico et son adjoint Wenger

Persico est un jeune comte en train de cesser sa quête. Wenger, son jeune adjoint, est un métrier WSP/Blaise, qui subit l'absence de son père - réjet par les deux communautés - avec beaucoup de philosophie. Persico est à l'office : il n'a rien vu, et il faut s'adresser à Wenger, jugable par radio, pour tout détail.

Wenger est sur la piste de deux 404 de voitures ayant commis un excès de vitesse en sortant de Borgo Springs, et dont les occupants se sont plaints. Il collabore sans problème avec des flics de LA : les cops peuvent lui faire confiance, et il est prêt à tout pour qu'ils le poursuivent pour servir dans le LAPD et s'arracher d'ici. Sans doute depuis que Rosella Peco l'a plaqué. Simplement, avant 18 h, il n'a pas trouvé trace de 404 et possible. C'est un peu avant le coucher de soleil qu'il repère une colonne de voitures qui sont arrivées son attention, à quelques kilomètres de là.

Wenger se donc retrouve les deux agents de la CSA qui ont été coincés au fond d'un coin, à environ dix kilomètres de Borgo Springs. Les fonctionnaires du comté s'en font : ils s'interrogent qu'un livreur du soleil et dansent l'affaire après avoir constaté l'accident. Wenger n'est pas de ce côté : la piste sur laquelle il est est marquée s'est d'habitude empruntée que par les romades. Là, les traces laissent suggérer que plusieurs quatre roues sont passés au même endroit, au même moment. De plus, Wenger recherche deux 404.

Si les cops ont tardé et n'arrivent donc que le lendemain, ils finissent par tomber sur Wenger pour les aiguiller. De toute manière, de nuit, la piste est impraticable à part pour les romades. Wenger sait qu'elle aboutit, à deux kilomètres de là, à Bow Willow Canyon, et plus précisément à Bowtown, un repère de gangs du désert.

C'est John Casblers, il n'y a rien à dire si ce n'est un flic sur Borgo Springs. À moins de filer la lumière de leurs phares depuis la route, lorsque l'on repart de la ville, tard dans la nuit. Ils se trouvent effectivement dans la région de Bowtown.

C'est CSA, Stacy Wagner, le coordinateur de mission, n'a pas de nouvelles de ses six agents. Il retrouve ses deux agents coincés à Venice Beach sur le coup de 20 h. Sans l'aide des cops, il voit tout. Mais d'une part, il n'a pas du tout l'intention de remettre les autres agents libérés, va la centre de sa mission. D'autre part, si les cops le remettent dans le coup, ça se terminera forcément par le département de trois unités spéciales de la CSA, qui transporteront les cops à la fin du scénario pour embarquer Welp et lui faire passer le goût de la liberté sangée.

5. Les judas s'allongent comme les autres quand ça crépite

Welp a tenté d'échapper à ses poursuivants et les avertis à Bowtown, elle dans laquelle il a réussi à s'infiltrer pour les besoins de son reportage.

La colonne de voitures et les six d'armes automatiques ont attiré l'attention du Skin Crew Gang, en manœuvre dans le secteur. Ses membres ont lancé Welp enroulé dans Bowtown, l'identifiant comme Jerry, le pote des Jets Goodies. L'équipe de Samat les a vu fonder sur leur cible et a eu le temps de faire demi-tour. Les deux survivants de la CSA se sont fait coincer entre deux feux.

Le passage s'est fait descendre, et Susan Boyland a été capturée et ramené à Bowtown où le Skin Crew exhibe sa prise. En constatant la piste depuis Borgo Springs, les cops remarquent le 404 accidenté et dévissé de Boyland. Le corps de son coéquipier a été embarqué pour éviter les animaux d'airain.

Welp pense qu'il est - en sécurité - à Bowtown et à la fois de son différents ancêtres. Le lieu exact lui et les cops, qui savent bien du mal à l'identifier dans la faune de Bowtown, c'est Susan. Le journaliste cherche en effet un moyen de la sortir de là, connaissant par cœur le sent qui l'attend.

Les cops vont donc devoir s'infiltrer dans Bowtown. L'équipe de Samat se trouve en planque dans le coin, et observe tout ce qui se passe. Ils vont faire leur rapport à leur boss qui va tout simplement débarquer de LA avec 50 000 dollars pour acheter Welp au jeu de la ville. Et ils trouveront le deal correct.

5.1. Bowtown

Similaire dans Bow Willow Canyon, le secteur le plus au sud de Bow Borgo Desert. Ici, cette ville n'a aucune existence administrative. C'est en 2020 que le milliardaire Ronald Cordman obtient l'association de l'État de Californie de acheter une partie de Bow Willow Canyon. La région est en effet gravement sinistrée par la pollution venue des usines automobiles plus au sud, et la sécheresse a fini d'achever faune et flore.

Cordman a fait bâtir sa cité totale au fond d'un canyon où lui et son chien aiment se livrer à toutes les prévisions possibles ou une cour de reclus dociles et très sur le vol. Mais dès 2021, la catastrophe de 7' femme de Cordman lui fait associer et hérite de son empire grâce auquel elle finance la création de l'organisation mafieuse PBA (Big Bad Menches, p 136).

Accablément, Bowtown est dirigé par les Locost Wilkes, un gang latino composé de anciens victimes indiennes de Cordman. Initiés aux plus prévisions de leur plus jeune âge, ils sont devenus les sinistres effets criminels du milliardaire. Les Locost dirigent la « ville » pour le compte de la PBA, et gèrent l'unité de production de drogue destinée au crime de Bowtown.

La particularité de law est d'avoir été organisé comme un carrefour d'échanges pour tous les gangs du désert. Ils peuvent venir s'infiltrer, faire du trafic librement, s'approprier (personnes, armes, biens matériels), en encore utiliser Bowtown comme



base aérienne ou comme planque, le temps que les rangers passent leur chemin. L'unité menée au point de DEA, c'est qu'en échange, elle les utilise pour envoyer sa carne dans toute la Californie, et surtout parmi eux ses nombreux soldats.

Les Locoux Wilders s'occupent aussi les jeunes délinquants du mouvement militaro-faïta contrôlé par la DEA pour alimenter le réseau de prostitution de Bowtown, ainsi que les gangs.

« Accs »

Il n'y a pas de cause romaine à Bowtown, simplement des pièces empilées par les gangs du désert. Bowtown est signalé par de simples pancartes : « Popolito privé, rangers et CS, aller voir ailleurs. »

Une piste mène à un tunnel creusé dans la roche et au sol recouvert d'asphalte. Au bout de deux kilomètres, cette route débouche sur l'entrée du canyon. En extérieur, il y a un camp de fortune autour d'une réserve d'eau, et suffisamment d'espace pour accueillir un millier de véhicules à motor.

« L'entrée de Bowtown »

La ville elle-même dispose du dernier cri en matière de technologie. Son architecture extérieure est faite de briques en verre blanchi qui la protègent de l'atmosphère externe. Air conditionné, piscines et jardins artificiels, villas taillées dans la roche et achalandées sur quatre niveaux, passerelles suspendues : Bowtown a des allures de paradis luxueux qui contrastent totalement avec la galère de magnifiques pots de la rocaille et silencieuses qui l'aspergent.

L'électricité et l'eau proviennent de réseaux nationaux, mais des systèmes de secours (générateur diesel à la nappe pléthorique et plusieurs d'électricité autonome) ont été installés pour le jour où les autorités décideraient de s'occuper de Bowtown.

« Accs »

Sans le passage des nomades, la ville serait aux trois quarts vide. Leur seule obligation lorsqu'ils débarquent à l'entrée de Bowtown est de déclarer leur nombre et le temps qu'ils restent. Ensuite, ils se trouvent une villa sans occupant pour stocker l'équipement qu'ils viennent troquer. Certains s'occupent des échanges, et les autres sont s'occupent.

Les Locoux organisent la vente de drogue et d'alcool, les rendez-vous d'affaires (animaux et humains) la prostitution et les happenings permanents (concerts, paniers finalisés, séances de ténis publiques, live fooding...). Il faut avoir le cerveau vraiment usagé pour vouloir venir s'installer dans la ville.

Ses règles sont simples : tout est fait à un autre échange, du combat d'arme au service à rendre aux Locoux. Ses derniers n'ont aucun problème avec leur clientèle. Tout le monde sait qu'ils paient très cher les autres gangs du désert pour faire valoir leur sentence, jusque sur le territoire de l'Union s'il le faut.

Des exemples de nomades fréquemment Bowtown sont présentés dans ligne Moncho (p43).

« Bowtown »

Les Locoux sont cruels, froids et effaçés. Ils sont terrifiés des sites qu'ils dévalent, les ayant largement pratiqués, et ils préfèrent à cette routine une bonne Boal TV. Les cinquante membres actifs du gang sont les survivants des deux cent gamins de sac

matricules qui avaient été amenés ici par Cordman. Ils ont tué ou réduit en esclavage eux-mêmes la plupart des autres, cent ans pour leur famille. C'est d'ailleurs la règle : un membre usagé par la carne sera abattu par les autres.

Les Locoux ont une farouche d'adaptation aiguë (liste pour la survie...). Bien que cherchant à disposer d'un site capable de fonctionner en autonome – ce qui n'est pas encore le cas pour l'instant et la sécurité – ils sont très ouverts sur l'extérieur, et des membres du gang sont actifs dans le sud de la Californie. La DEA croit d'ailleurs à tort qu'il s'agit d'un gang mexicain.

Appliquant les techniques apprises par la DEA, les Locoux exploitent les sources et les processus chimiques de leur unité de production de drogue depuis l'astrodrome régional d'Ana Boeigo, où ils ont monté une société de transport biplan pour garantir les arrivés.

Les Locoux disposent par ailleurs de tout le personnel dont ils ont besoin pour faire tourner le site : médecins, jardiniers, ex-étudiants en chimie... tous kidnappés au Mexique et réduits en esclavage. Un problème de sécurité ? Le kidnapping d'un informateur de Tizano les a fait tuer ! Il faut dire que les Locoux en connaissent long sur l'air et la manière de rendre dociles leurs esclaves.

Pour le reste, le gang n'est pas inquiété par les autorités, car un milieu de mille part, il ne dérange pas et avoué largement les fonctionnaires du comté. Pour les rangers, Bowtown, c'est un peu le South Central du coin, avec l'avantage d'être isolée de la population. La politique des lieux de sécurité est donc de ne pas y mettre les pieds pour ne pas avoir de problèmes.

Évidemment, les choses seraient différentes si les fonctionnaires soupçonnaient l'existence d'un trafic de drogue de grande envergure. Mais l'isolement des gangs de nomades, c'est qu'ils s'occupent de leur affaires et ne paient pas de cotés des autres. De plus, pour les agents fédéraux, Bowtown est juste la propriété à l'abandon d'un milliardaire excentrique, séparée par une bande de climatiseurs atmosphériques. Enfin, les chiens, obligés d'accepter les pots de rince pour assurer la tranquillité à leurs familles, soupçonnent bien qu'il se passe autre chose. Mais ils ne peuvent pas le savoir.

Quant à la drogue fabriquée dans l'unité de production dissimulée en sous-sol, il s'agit en particulier de méo ou Lapin de Mars, mais aussi, shaba, ecstasy ou Vitae 88 sont aussi produits en quantité limitée. Ce sont évidemment les ingénieurs de la DEA qui ont aperçu aux étudiants en chimie réduits en esclavage à reproduire la recette particulière du Lapin de Mars.

5.2. Barry Wolf, tête brûlée

Il semble plus jeune que son âge, ce qui renforce ses airs d'adversaire assis. Grâce à un mélange d'aplomb et d'insouciance quasi suicidaire – un don qu'il a commencé à développer dès son plus jeune âge – c'est un « gagnant » qui ne se laisse pas facilement intimider. C'est d'ailleurs comme ça qu'il a gagné le droit particulier de hazarder avec les jets Crocker.

Wolf a commencé à s'intéresser aux habitants du désert lors de son passage clandestin des deux frontières. Mis sur la touche par sa fausse mort, il a donc décidé de s'intéresser au phénomène des nomades, puis des gangs du désert. Il a commencé à entendre parler de Bowtown il y a six mois, et il dépense beaucoup d'énergie pour arriver à en fin s'y installer.



Ce qu'il a découvert sur place, l'a laissé perplexé concernant l'intention de la création de l'âme humaine. Il a déposé son dépôt et s'acharne à décrypter la logique criminelle des laboratoires du lieu. Son rapport fait l'obscure, et il tourne en caméra cachée en permanence, ce qui tendance ses chances de piller sa couverture – jure le petit justy.

Au même de ses convictions, il était peu Compagnon avant même de rencontrer Winchall. À présent, il lui est totalement dévoué, et fera tout pour échapper à la CIA. Et, de toute manière il préfère mourir libre plutôt que de vivre avec les feds collés à ses basques, preuve que le dévot a commencé à dévier sur lui.

Néanmoins, Susan Boyleard est en quelque sorte du même monde que lui, pas rapport à la clique du dévot, et il ne peut se résoudre à la laisser se faire charcuter sous ses yeux.

5.3. Articulation

L'habitude, c'est de laisser le temps aux cops de s'introduire dans les lieux, le découvrir et retrouver Susan et Barry. Raisonnablement, le second refuse de partir en abandonnant la première.

Ensuite, les cops veulent Kamaz débouquer et séparer avec les Locoux. Durant la négociation – une heure – les cops auront un temps de latence pour réfléchir.

Ensuite, les Locoux captivent Welp et tous les cops qui s'y opposent ou qui sont identifiés par Kamaz. En revanche, si les cops ont déjà réussi à mettre un terme définitif à sa carrière, c'est un membre de son équipe qui portera cette initiative. Le temps de commencer chercher le Cash à LA, les cops disposent d'un délai de 24 heures pour agir.

5.3.1. Restre

Il suffit d'avoir un look de normale pour pouvoir entrer. Personne ne s'intéressera aux cops tant qu'ils resteront tranquilles entre eux. Pour ne pas faire de vagues, les règles à respecter avec les pigs du dévot sont simples :

1. Ne jamais avoir de réactions brusques quand on n'a pas la plus grosse puissance de feu.
2. Ne jamais poser de questions.
3. Ne jamais avoir l'air d'un tueur.
4. Acheter les autres sans avoir l'air de le faire.
5. Ne jamais s'offusquer de rien.
6. Pour se faire des amis, avoir l'air plus cool que les autres.

5.3.2. Épétre

Bande dans la masse, il ne sera pas évident de retrouver Boyleard et Welp. À moins de poser des questions...

Il faut donc que les cops abondamment les informations sans donner l'impression de les avoir demandées. Dans le cas inverse, les pigs « vicieuses » présents vont commencer à s'intéresser à eux, ainsi que les Locoux, avertis par les possibilités esclaves.

Quelques tarifs vont alors provoquer les cops, et toute l'assemblée jusqu'à leurs réactions. C'est typiquement le genre de situation qui finit en duel d'arme à l'arme blanche.

En plus, avant l'attention, c'est aussi le risque d'être reconnu par les John Coakles concernés à Borego Springs, et d'être ainsi identifié comme tueur.

5.4. Lien à Max

Pour tous bons spécialistes des cops, la quantité astronomique de refs qui circule dans le lien est un indice révélateur de la présence d'une unité de production. En effet, cette came n'a que deux filières de distribution connues, et circule toujours en quantité réduite.

5.3.1. Susan Boyleard

Il reste à Susan un score assez faible. En plus de son amour spécifique qui lui a été confié, elle a toujours sa dent au charbon et une dent au gas spécifique goût vanille-chocolat.

Elle a été vendue contre de la came et des armes aux Locoux, qui vont commencer le travail de conditionnement dans lequel les cops captivent la rejoindre. Leur technique est de faire un peu mal mais surtout de terroriser leur sujet suspendu par les pieds au dessus d'une piscine de crocodiles, balancé dans une fosse à serpents, installé dans une cage avec un pistolet enragé dans la chaîne en just 50 cm trop petite pour se faire bouffer, etc.

À ses petits jeux, tout le monde finit par craquer, sauf un cop. Ce qui réveille l'attention des Locoux. Quant à Susan, elle tente 24 heures, avant d'envisager la possibilité de se suicider.

Les cops qui la tire de la cage un allié de Niveau 4.

5.4. Restre

L'année elle-même sélection de decoupe li-déjà, et perféna gaze les lieux, sachant indifféremment les occupants pris au piège dans un vaste mouvement de panique (elle n'a rien à gagner de cette intervention).

Avant, il est possible de reconnaître Stacy Wagner de leur inconvenit trois unités spéciales de la CIA, à la condition d'avoir un agent préalablement infiltré à l'intérieur avec un directeur surveillant sur la topographie du lieu. Il sera alors possible d'y mêler la CIA, allié par la primauté d'un labo de méo, et de mettre Wagner devant le fait accompli.

Toutefois, il faut garder à l'esprit que l'équipe de Kamaz est en théorie en observation dans les passages. Et ne manquera pas de localiser un OG mobile et de le prendre d'assaut au plus mauvais moment.

6. Épilogue

Durant tout le scénario, il est important de jouer sur l'enjeu médiatique que représente Welp pour les différentes factions en présence. Les cops ne peuvent pas saisir toute la portée qu'il peut avoir en tant que victime isolée par les mégalomanes, et il est intéressant de suggérer qu'il existe justement des paniques de parents politicien qui ne sont pas tangibles.

Quant à Welp, c'est un héros ordinaire qui s'est vu involontairement être un vecteur en dévoilant au public les informations d'un individu qui en serait trop sur l'Union (4 juillet, p.17).

Pour les Compagnons, il s'agit de limiter la casse en faisant en sorte que Welp ne soit pas occupé par les autres. Et sans donc largement dépasser par les événements, et s'ils craignent pour la vie de Welp, ils s'occupent pas non plus

des cops qu'ils le retrouvent à n'importe quel prix. Si Rumatz se révèle des LA, ils pourraient même prendre peur et faire marche arrière. Dans ce cas, la OSA pourrait aussi bien tenter de sécuriser les cops à son avantage (elle dispose certainement de renseignements confidentiels qui aideraient les cops dans une affaire en cours).

Si la OSA le récupère à la fin du scénario, Welp disparaîtra trois mois avant de faire un comeback médiatique. Il aura beaucoup changé, aura une démarche qu'il a imité et adopté en point de vue pragmatique et réaliste sur le monde. Il dénoncera les machinations de l'Union, et son stratagème aura eu écho intense sur la scène internationale. Enfin, il ira rejoindre les rangs des reporters qui croquent sur la corruption au sein du parti des Compagnons.

Si Rumatz arrive à le ramener en Arizona dans son coffre de voiture, Welp apparaîtra ensuite à Washington pour démentir les machinations californiennes. La politique du Président Kevin Suter sera remise en cause par la frange dure de son propre parti.

Si les cops le croquent et que Welp arrive à fuir, il ira se fondre dans la population des nomades du désert et son destin sera classé, jusqu'à ce qu'il prenne le risque d'appeler les cops pour aller boire des Margaritas sur LA.

Performance bonus d'opportunistes

- ◊ Quartier de résidence -3

Comment:

Si moitié des PV ou plus

Initiative 0

Arbitrage : Agressive

- ◊ Armes improvisées (-113)

Att 8+/3*

- ◊ Grand arrêt (121)

Att 8+/5**

* Réflexes (3) + Arbitrage (+1) + Précision (-1)

** Réflexes (3) + Arbitrage (+1) + Précision (+1)

Si moins de la moitié des PV

- ◊ Je veux parler à mon avocat !

Les talents des éléments d'Elite Force Commanders, des unités d'élite de la Gendarmerie, du Département de Sécurité et de la Sécurité Nationale (Sécurité -3)

Arbitrage	0	Arbitrage	1
Armes improvisées	0	Armes improvisées	0
Grand arrêt	0	Grand arrêt	0
Initiative	0	Initiative	0

Performance des unités: 100

Jet d'entraînement: 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)

Compétences

- ◊ Arme de contact 6+
- ◊ Arme d'épaule 8+
- ◊ Arme de poing 8+
- ◊ Additions 7+
- ◊ Conduite 5+ [maso]
- ◊ Corps à Corps 6+
- ◊ Incrimination 6+
- ◊ Mécanique 5+
- ◊ Surveillance 6+ [Révers]
- ◊ Tir en rafale 9+ [Arme d'épaule]

Attributs bonus d'une Interrogatoire

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

Performance bonus d'opportunistes

- ◊ Bénéf -2
- ◊ Bravoure -3

Comment:

Si moitié des PV ou plus

Initiative 0

Arbitrage : Ultra Violent

- ◊ Glock 17 (823)

Att 8+/5*

- ◊ Grand arrêt (121)

Att 6+/6**

- ◊ Transparence (-251)

Att 6+/3***

Les Performances des LA

Arbitrage	0	Arbitrage	0
Armes improvisées	0	Armes improvisées	0
Grand arrêt	0	Grand arrêt	0
Initiative	0	Initiative	0

Performance des unités: 100

Jet d'entraînement: 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)

Compétences

- ◊ Arme de contact 8+
- ◊ Arme de poing 8+
- ◊ Additions 7+
- ◊ Conduite 7+
- ◊ Connaissance 9+ [magasins de la municipalité]
- ◊ Corps à Corps 7+
- ◊ Incrimination 8+
- ◊ Lance 8+
- ◊ Mécanique 7+
- ◊ Rhétorique 8+

Attributs bonus d'une Interrogatoire

- ◊ Amical -1
- ◊ Poli -1
- ◊ Froid -1
- ◊ Inquisiteur -2
- ◊ Agressif -2

⊙ **AB47, cible loyale (-131) At 9+/0**** (VC : 3)**

* Coordination (3) + Attitude (+2)
 ** Réflexes (3) + Attitude (+2) + Précision (-2)
 *** Réflexes (3) + Attitude (+2) + Précision (-3)
 **** Coordination (3) + Attitude (+2) + Bonus
 de concentration (+2) + Précision (-1)

⊙ Bonus pour être touché : + 2

Si moins de la moitié des PV

Initiative + 2 Attitude : Prudent
 ⊙ Glock 17 (021) At 8+/3*
 ⊙ Gran d'arrêt (121) At 6+/2**
 ⊙ Transpondeur (-251) At 6+/0****
 ⊙ **AB47, cible loyale (-131) At 9+/4**** (VC : 3)**

* Coordination (3) + Attitude (-1) + Blessures (-1)
 + Initiative (+2)
 ** Réflexes (-3) + Attitude (-1) + Blessures (-1) +
 Précision (+1)
 *** Réflexes (3) + Attitude (-1) + Précision (-2) +
 Blessures (-1)
 **** Coordination (3) + Attitude (-1) + Bonus de
 concentration (+2) + Précision (-1) + Blessures (-1)
 + Initiative (+2)

⊙ Malus pour être touché : + 1

Les Blessures des Bâtisseurs

Conscience	3	Conscience	3
Coordination/Bonus	3	Coordination/Bonus	3
Discipline/Bonus	3	Discipline/Bonus	3
Intelligence	3	Intelligence	3

Indicateur de santé : 300
 Jet d'encastrement : 6+ / Sang-froid (IA + mod.
 de localisation)

Compétitions

- ⊙ Arme de contact 6+
- ⊙ Arme d'épée 7+
- ⊙ Arme de poing 6+
- ⊙ Athlétisme 7+
- ⊙ Conduite 5+ [voiture]
- ⊙ Corps à Corps 6+
- ⊙ Discrétion 6+
- ⊙ Intimidation 3+
- ⊙ Tir en rafale 7+ [Arme de poing]

Atteindre le score d'un des personnages

- ⊙ J'ai rien vu, j'étais avec ta femme

Renforcement des compétences

- ⊙ Ta femme -3

Échec

Si moins des PV ou plus

- ⊙ Initiative 0 Attitude : Ultra Violent
- ⊙ Colt Terminator (031), At 7+/3*
cible course (VC 3)
- ⊙ Sony Tsunami (-143) At 7+/4**

* Coordination (3) + Attitude (+2)
 ** Coordination (3) + Attitude (+2) + Précision
 (-1) + Blessures (-1)

⊙ Bonus pour être touché : + 2

Si moins de la moitié des PV

- ⊙ Initiative 0 Attitude : Ultra Violent
- ⊙ Colt Terminator (031), At 7+/4*
cible course (VC 3)
- ⊙ Sony Tsunami (-143) At 7+/3**

* Coordination (3) + Attitude (+2) + Blessures (-1)
 ** Coordination (3) + Attitude (+2) + Précision (-1)
 + Blessures (-1)

Équipe de Bâtisseurs, votre mission est d'empêcher

Conscience	3	Conscience	3
Coordination/Bonus	4	Coordination/Bonus	4
Discipline/Bonus	3	Discipline/Bonus	3
Intelligence	3	Intelligence	3

Indicateur de santé : 300
 Jet d'encastrement : 6+ / Sang-froid (IA + mod.
 de localisation)

Compétitions

- ⊙ Arme de contact 7+
- ⊙ Arme d'épée 6+
- ⊙ Arme de poing 5+
- ⊙ Athlétisme 5+
- ⊙ Conduite 4+ [Voiture]
- ⊙ Corps à Corps 5+ [Immobilisation]
- ⊙ Déplacement 8+
- ⊙ Discrétion 5+
- ⊙ Éloquence 6+
- ⊙ Electronique 7+
- ⊙ Intimidation 6+
- ⊙ Tir en rafale 7+ [Arme d'épée]

Atteindre le score d'un des personnages

Renforcement des compétences

- ⊙ Venez-moi l'annuler et je vous balance toutes
 les combines à Ingwood !

Commentaire

Si moitié des PV en plus

- ◊ Initiative -2/Attaque : Agressif
- ◊ H&K Shark (131)Ax 5+/3*, première balle
Ax 5+/3, seconde balle
- ◊ Colt M17 (041)Ax 7+/3**

* Coordination (4) + Attitude (+1) + Précision (+1) = plusieurs attaques (-1) + Initiative (-2)
** Coordination (4) + Attitude (+1) + Initiative (-2)

◊ Bonus pour être touché : -1

Si moins de la moitié des PV

- ◊ Initiative +0/Attaque : Neutre
- ◊ H&K Shark (131)Ax 5+/4*, première balle
Ax 5+/3, seconde balle
- ◊ Colt M17 (041)Ax 7+/3**

* Coordination (4) + Attitude (+0) + Précision (+1) + plusieurs attaques (-1) + Blessures (-1)
** Coordination (4) + Attitude (+0) + Blessures (-1)

Stratégie

- ◊ Speed

Informations obligées

- ◊ Treillis protect (protection ID6+6), silencieux, utilitaires équipés pour la filature

Progressionnel Commentaire, Casier des du C.A.

Compagnon	5	Équipement	3
Compagnon/Équipement	5	Équipement/Compagnon	3
Équipement/Compagnon	5	Message d'identité	5
Équipement/Compagnon	5		

Statistiques des objets

Jus d'encasement : 5+ /5 Sang-froid (JA + mod. de localisation)

Compagnons/objets

- ◊ Arme de contact 4+ [poignard]
- ◊ Arme d'épée 3+ [fusil]
- ◊ Arme de poing 3+
- ◊ Arme lourde 6+ [lance roquette]
- ◊ Athlétisme 1+ [course]
- ◊ Conduite 3+ [Voiture]
- ◊ Corps à Corps 3+ [Projection]
- ◊ Équipement 5+
- ◊ Hésitation 1+
- ◊ Éloquence 5+
- ◊ Électronique 6+
- ◊ Intimidation 1+
- ◊ Pilotage 6+ [Hélicoptère]

- ◊ Tir en rafale 4+ [Arme d'épée]

Acteurs/actrices, lieux et/ou lieux de représentation de

Informations obligées/obligatoires

- ◊ Je suis un agent de la CIA me faisant passer pour un junkie de South Gate

Commentaire

- ◊ Initiative -2/Attaque : Ultra violent
- ◊ H&K Shark (131), main droite Ax 3+/7, 6 (première/seconde balle)
- ◊ H&K Shark (131), main gauche Ax 3+/7, 4 (première/seconde balle)
- ◊ Colt M17 (041), EC Ax 4+/8
- ◊ Sony Tsunami (-143), EC Ax 4+/7
- ◊ Calico Ico (021), EC Ax 3+/8
- ◊ Mr Kiddie (095) Ax 6+/9

◊ Bonus pour être touché : -2

Stratégie

- ◊ Acrobatie + Rizo (+3 / -2)
- ◊ Bulleage (touche à la tête si marge de réussite + 2)
- ◊ Boss de fin de niveau
- ◊ Incalculable (on pourrais, bénéficie d'un dé blanc à chaque tour pair)
- ◊ Incalculable (ne vaut pas le malin de blessure)
- ◊ One Man Army (sur deux cibles différentes à chaque fois)
- ◊ Bouclier Humain
- ◊ Incredible (descend à -10 pv)

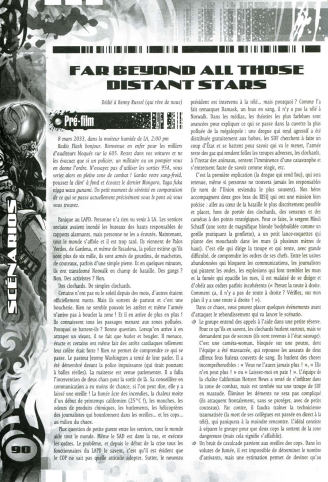
Informations de

- ◊ Répétitive de deux points de vie par heure
- ◊ Boost d'adrénaline (Remonte son score de pv à zéro sur une blessure normalement mortelle, ne marche qu'une fois dans le scénario / ne permet pas de survivre à un missile sol-air).
- ◊ Nanoderme (protection manuelle de 6 points)
- ◊ Nanoserrinelle (diminue les doigts dans les parties vitales d'1 dé)
- ◊ Acide (poche dermique dans les paumes de main, abaisse chacune une dose d'acide pour faire fondre les ossements)

Informations obligées

- ◊ En ville, ses fringues et un Calico EM
- ◊ À la campagne, treillis protect (protection ID6+6), V666 au coffre bourré d'armes à feu, liaison satellite avec l'Union, 100 000 dollars californiens en cash.





FAR BEYOND ALL THOSE DISTANT STARS

Défilé à Henry Kissel (qui rêve de nous)

Pré-film

8 mars 2013, dans la routine banale de LA, 2000 pm.
Bobby Flash bonjour. Bienvenue en enfer pour les milliers d'auditeurs Noépiés sur la 405. Exact dans vos voitures et ne les changez que si un policier, un militaire ou un pompier vous en donne l'ordre. Pensez pas d'oublier les sorties 954, vous seriez alors en pleine zone de combat ? Gardez votre sang-froid, pensez la 405 et évitez le dernier Ringway. Oggi fika nigga vous garantit. Un petit moment de sérénité en comparaison de ce qui se passe actuellement précisément sous le pont où vous vous trouvez.

Parque au LAPD. Personne n'a rien vu venir à LA. Les services sociaux avaient tenté les bureaux des hauts responsables de certains domaines, mais personne ne les a écoutés. Maintenant, tout le monde s'affaie et il est trop tard. Ils viennent de Palés Yerdos, de Gardena, et même de Riverside, la police estime qu'ils sont plus de six mille, ils sont armés de gazelles, de machettes, de couteaux, parfois d'une simple pierre. En quelques minutes, ils ont totalement bloqué en champ de bataille. Des gangs ? Non. Des activistes ? Non.

Des clochards. De simples clochards.

Certains n'ont pas eu le soleil depuis des mois, d'autres étaient officiellement morts. Mais ils sortent de parait et c'est une boucharde. Rien ne semble pouvoir les arrêter et même l'armée s'arrête pas à boucler la zone ! Et il en arrive de plus en plus ! Ils connaissent tous les passages menant aux zones polluées. Pourquoi se battre-ils ? Bonne question. Lorsqu'on arrive à un camp ou un vivier, il ne faut que hurler et bouger. Le message, écourté et recréé sur même fait des arêtes caillouteuses tellement leur colère était forte ! Rien ne permet de comprendre ce qui se passe. La pastore Jeremy Washington a tenté de leur parler. Il a été dévoté devant la police impuissante (qui était pourtant à balles réelles). La malice est venue par-dessus, il a fallu l'intercession de deux chars pour le sortir de là. Sa consociété en communication a eu moins de chance, si l'on peut dire, elle y a lâché une artille ! La fumée dure des incendies, la chaleur noire d'un début de printemps californien (25°C !), les mouches, les odeurs de produits chimiques, les brûlements, les hélicoptères des journalistes qui bouillonnent dans les artilles... et les cops... un million du chaos.

Plus question de petits garnes entre les services, tout le monde aide tout le monde. Même le SAP est dans la rue, et évacue les opies. Le problème, et depuis le début de la crise tous les fonctionnaires du LAPD le savent, c'est qu'il est évident que le COP ne sait pas quelle attitude adopter. Soit, le nouveau

président est intervenu à la télé... mais pourquoi ? Comme l'a fait remarquer Ramack, un bon en sang, il n'y a pas la télé à Beverly. Dans les médias, les théories les plus farfelues sont avancées pour expliquer ce qui se passe dans la zone la plus polluée de la mégalopole : une drogue qui tend à grossir a été distribuée gratuitement aux habes, les SDF cherchent à faire un coup d'état et se battent pour savoir qui va le mener, l'armée tente des par où commande toutes les troupes adverses, les clochards, à l'instar des animaux, sentent l'imminence d'une catastrophe et s'entraident face de savoir comme s'échapper, etc.

C'est la première explication (la drogue qui rend fou), qui sera erronée, même si personne ne découvre jamais les responsables (le nom de l'Union reviendra le plus souvent). Mes bêtes accompagnent deux gros boss du KKK qui ont une mission bien précise : aller au cœur de la bataille le plus discrètement possible et placer, sans de perdre des clochards, des senseurs et des caméras à des points stratégiques. Pour ce faire, le sergent Mindi Schaff (une sorte de magouille blême bodybâillée comme un goitre pratiquant la proflerie), a un petit lance-roquettes qui plante des mouchoirs dans les murs (à plusieurs mètres de haut). C'est elle qui dirige la troupe et qui tente, avec grande difficulté, de comprendre les ordres de ses chefs. Entre les vaines abandonnées qui bloquent les communications, les journalistes qui piétinent les ordres, les explosifs qui font trembler les murs et la fumée qui opacifie les murs, il est malaisé de se diriger et d'obtenir aux ordres parfaits incohérents (= Pensez la zone à droite. Comment ça, il n'y a pas de zone à droite ? Vérifiez, sur mon plan il y a une zone à droite !).

Dans ce chaos, vous pouvez placer quelques événements avec d'attaques le séditionnement qui va lancer le scénario.

- ① Le groupe central des appels à l'aide dans une petite ébène. Rien et qu'il n'en savent, les clochards hudent content, mais se demandent pas de secours (ils sont revenus à l'état sauvage). C'est une camita-woman, bloquée sur une protée, dont l'équipe a été massacrée, qui repousse les avances de deux autres fois fatigués couverts de sang. Ils hurlent des choses incompréhensibles : « Vous ne l'aurez jamais plus ! », « Elle n'en peut plus ! » ou « Laissez-moi en paix ! ». L'équipe de la chaîne Californien News est tenté de s'installer dans la zone de combat, mais est tombée sur une troupe de SDF en massacre. Éliminer les démons ne sera pas compliqué (ils attaquent frontalement, sans se protéger, avec de petits couteaux). Par contre, il faudra traiter la technique traumatologique (la mort de ses collègues est passé en direct à la télé), qui participera à la moindre rencontre. L'hôpital consiste à séparer le groupe pour que deux cops la content de la zone d'urgence (mais cela signifie s'affaiblir).
- ② Un bon de cavalcade partent aux artilles des cops. Dans les voitures de fumée, il est impossible de déterminer le nombre d'habitants, mais une estimation permet de deviner qu'un

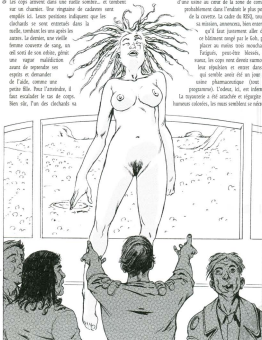
maintenant trois personnes vivantes. En fait, et le bruit est si réel, c'est qu'il ne s'agit pas d'une bande de trois humains, mais d'une bande d'une trentaine de chiens sauvages. Les derniers, affaiblis par le tumulte des combats, attaquent à vue. Mais dès que le plus gros (l'alpha) sera éliminé, les autres prendront la fuite. Il faudra que les cops, plutôt que de tirer au hasard, comprennent que l'une des bêtes dirige les autres. S'ils n'y pensent pas assez vite, l'un des agents du RSIQ sera écopé (mais pas tué). Il faudra l'évacuer avant qu'il ne se vide de son sang et qu'il ne saigne.

Les cops arrivent dans une ruelle sombre... et tombent sur un charnier. Une vingtaine de cadavres sont empilés ici. Leurs positions indiquent que les chiens se sont entassés dans la ruelle, tombant les uns après les autres. Le dernier, une vieille femme couverte de sang, un œil sorti de son orbita, gémit une vague malédiction avant de reprendre ses esprits et demander de l'aide, comme une petite fille. Pour l'instant, il faut écouter le ras de cops. Non sûr, l'un des chiens se

également reprendre ses esprits et attrape la jambe du gentil cops pour l'attaquer.

Le M peut inventer d'autres péripéties, mais il est probable de ne pas rater le serpent Mindi Schaff, qui va montrer son côté sadomasochiste lorsque le moment sera opportun. Alors que l'équipe continue à placer des mouchards tout en évitant les groupes de chiens (dont les mouvements sont imprévisibles, car incompréhensibles), les cops vont ressentir un profond malaise, comme si quelque chose les oppressait. Ce sentiment vient

d'une usine au cœur de la zone de combat, probablement dans l'endroit le plus peuplé de la caverne. La cadre du RSIQ, outre à sa mission, antenne, bien entendu, qu'il leur justement aller dans ce bâtiment occupé par le Goh, pour placer au moins trois mouchards. Finalement, peu-être Mésari, en vain, les cops vont devoir ramasser leur équipement et entrer dans ce qui semble avoir été un jour une usine pharmaceutique (sous un programme). L'odeur, ici, est infernale. La mystérieuse a été attachée et séparée des humains colonisés, les deux semblent se méconner



AFFAIRES EN COURS

L'ÉQUIPE D'ÉVALUATION

et les escaliers métalliques sont prêts à se décrocher à chaque nouveau pas. Le serpent du RSD crinue qu'il est dangereux de monter (elle a raison) et papote, de plus en plus nerveuse et insistante, de faire le tour du premier étage, de tracer des lignes de mise en scène, de placer les marchands et de sortir au plus vite de la zone de combat (pas implorez les autres).

L'insolence de l'usine est encore plus que l'insolence. Graffiti obscènes, odeurs entassées, flaque acides, souille impossible à tracer des vêtements, etc. De plus, il fait terriblement sombre ici. Plus l'équipe progresse, plus la collègue du RSD est agressive et plus les cops sont vivants. Alors que les cops sont débouchar sur un couloir, deux événements importants vont se produire.

Le premier va prendre complètement par surprise les cops, puisqu'ils vont se secouer, d'un coup, secoués de clochards. Ces derniers se sont, pas après, et si les personnages ont déjà rencontré la chanteuse Cassandra Lehman (par exemple si vous avez fait jouer *Playing Alive*), ils sont même se pousser pour laisser passer les visiteurs. Ils ressemblent plus à des maraîchers qu'à des êtres humains (inspirez-vous des clochards qui assistent l'église dans *Le Prince des Téniers* de John Carpenter). Les cops peuvent se frayer un chemin à travers la masse, mais la première vraie surprise n'est pas là. Elle vient du groupe lui-même, lorsque le serpent Mindi Schaff se tord et se jette en pleurant. Elle se tient la tête (le couque en fait) et ne répond pas aux questions que sont sûrement lui poser les cops. Elle se contrecrit de répondre : « Non, laissez-moi. Je ne veux pas y retourner. Par pitié. Non... ». Puis, sans prévenir, elle se utilise son « lance-marchands » contre un hobo, devant elle, le clouant au mur. Si en lui on laisse le temps, elle sortira ses ongles et sautera sur la première cible venue. Considère cette jeune femme en pleine forme comme un FN expérimenté (et qui peut être sacrifié maintenant ou plus tard). Bien entendu, les clochards ne vont pas rester inactifs et vont se précipiter... les uns sur les autres (OH, quelques-uns sur les cops). Dans cette mêlée générale, il faudra mettre la collègue hoi d'éc de suite (et de se main), l'évacuer et repasser les hobs qui tentent leur massacre. Le seul moyen d'y parvenir, c'est de se réfugier dans une petite pièce, fermée par une porte, qui obtient assez longtemps pour prendre le large. Cette dernière donne sur le cours de l'usine, c'est-à-dire ce qui reste d'une immense chaîne de fabrication (de longues tables en partie démontées, sur plusieurs étages). C'est encore dans la panique de la première scène que les cops vont découvrir le seconde. Au centre du premier étage, une autre équipe de collègues prennent leurs marques et repassent des clochards à coups de bâton Héritage. Ils portent tous des tenues d'accusé soviétique (assez proches de celles du RSD) et ont un matériel très (très) sophistiqué. Leurs intentions indiquent qu'ils sont du RSD. Laissez vos joueurs les moins malins faire semblant de savoir ce que peut être ce service. Laissez les autres se précipiter sur le filon pour découvrir que ce sigle n'est pas dans le RSD (ni dans aucune agence californienne). Les frissons sont presque identiques, mais en s'approchant un peu, ils ne font pas illusion. Ce groupe est constitué d'une dizaine de recruteurs. Un d'eux, Ruste Novikov, domine les autres. Un autre s'occupe d'une personne assise au centre du groupe, le reste repousse les clochards de plus en plus agressifs. Si les cops approchent, les « collègues » ne s'occuperont pas d'eux, mais empêcheront

qu'ils entrent dans le cercle qu'ils forment. Novikov, soit jouant le jeu du fonctionnaire en mission (« Mes collègues en mission prioritaire défensive, veuillez ne pas vous dérouter », soit, s'il est découvert, se présentera tel qu'il est, à savoir un agent de la Paganus Inc. Cette société de surveillance et de protection est l'une des plus grosses de Californie. Elle travaille avec le LSPD sur de nombreux dossiers, dans la mesure où elle entretient presque toutes les milices privées de la ville et que ses instructeurs sont tous d'anciens flics ou d'anciens militaires. Pour couper court à toute question, il présentera un papier, tout ce qu'il y a de plus légal, lui donnera l'assurance d'entraîner et de mettre à l'abri Rudémésoïlle Cassandra Lehman, par ordre d'un juge, et demande de son statut légal... Hiram Chermov...

Une fois la première surprise assésée, les cops pourront entendre la chanteuse des Underworld's Song grimé et dire : « Non, laissez-moi. Je ne veux pas y retourner. Par pitié. Non... ». et, au même moment et exactement en même temps que Mindi Schaff (s'il elle est restée en vie) et que tous les clochards autour des cops. La jeune femme prendra alors connaissance et, d'un coup, tous les hobs cesseront le massacre, laisseront tomber leurs armes et se retireront, hébétés, ne comprenant pas ce qu'ils font à Novikov...

Fin du jeu-écran

1. Étoile morte

« Mon dieu ! C'est plein d'étoiles ! »

1.1. Trou noir

Le Centre, quelques heures plus tard.

Si les collègues du RSD sont encore en vie, les cops accèdent les félicitations de leurs supérieurs. Une fois le calme revenu, les fonctionnaires se veulent allouer quelques heures de repos, avant de reprendre le travail. Nos héros vont sans doute en profiter pour faire le point sur ce dont ils ont été les témoins. Novikov, sa protégée et sa troupe sont séparés rapidement de Novikov, évacués par VTR, privé, sans un autre mot pour les cops. Leur opération devait colturer une formation, car de tels mercenaires ne sont pas bon marché. Les joueurs découperont de l'avoir manuscrite de s'écouter faire tomber le bot avec un simple bout de papier (à vous de les montrer contre Novikov dans votre futur jeu de rôle).

Ils sont sans doute restés en savoir plus sur cette chanteuse et sur ses liens avec la Paganus Inc., et plus encore, avec Hiram Chermov. Le groupe s'installe occit-il un fan de musique gothique ?

Peu probable. Et c'est là, chez MI, que vous allez pouvoir apprendre tous vos suppléments et les épêcher pour en savoir plus à propos de la chanteuse des Underworld's Song, dont on vous a dit depuis plus de deux ans, sans jamais la sortir de sa hobe. Mais comme on est très bon avec vous (et, voici un petit bonus de ce que les cops pourront apprendre concernant cette jeune délinquante).

Cassandra Lehman est la jeune chanteuse des Underworld's Song, groupe de musique goth qu'elle a fondé en 2023 avec quelques amis. Elle apparaît une première fois dans l'épaveuriller solitaire *Playing Alive* que vous trouverez dans *Agence Manche*



(Les chevilles ? Moi ? Oui oui (à sa) Mlle), les cops avaient été demandés par ses deux de manipuler/être de finale (ses deux étaient penchés en train). Mais là, visiblement, pour ainsi dire, pas écopé. À ce chapitre presque nul. Au fait, au fil des suppléments et des extraits de Radio Flash, nos héros peuvent apprendre que la chanteuse avait disparu au cours d'un concert (après avoir personnellement à la tête la déficiente Anita Garcia, 62 978 101 #4). Rien ne pouvait expliquer son évaporation dans les airs et deux de ses amis musiciens parlèrent à sa recherche, rapportant qu'elle se trouvait dans une ville baptisée (finalement, puisque sa dernière chanson au concert portait sur ce thème, ils ne découvrirent que la mort. Les fans se consolèrent pour ce qui était de ses déceptions mais, une information en passant, une autre, l'affaire fut également oubliée. Elle prit un nouveau tour lorsque des rumeurs recommencèrent la jeune femme, chantant pour quelques pièces en Excos, à traverser, une petite ville non loin du célèbre Loch Ness. Elle ne se souleva ni courir, elle est arrivée là-bas ni ce qu'elle y faisait. Rapatriée en Galles pour des raisons économiques, la chanteuse laisse entendre une seule et unique fois que sa disparition aurait pu avoir un lien avec un événement remarquable (avant de se détacher aussitôt), il n'en fut pas plus déchaîner les médias et lancer une nouvelle mode sur le thème. Mais son ressassement s'inspire pour sa santé. Elle refuse de chanter, fait des cauchemars de plus en plus violents, tombe dans la dépression et finalement dans la drogue. Elle est « prise en charge » par un psychologue vétéran, Milind Melman, qui la séquestrait, traquant de vieux emprisonnements pour cela de nouvelles chansons. Il la tient par la drogue et devient son mentor légal. Elle réussit à s'échapper pour traverser océans dans les robes de LA (Katherine Freeman) p. 114). Elle descend alors la « vie » à la vie d' ». »

Toutes ces informations sont disponibles facilement en en faisant jouer des relations chez les journalistes people. De plus, la chanteuse a été le sujet de plusieurs biographies officielles et officieuses qui servent avant de sources de renseignements.

Le papier personnel peut être en dire un peu plus sur la situation présente. Les cops peuvent encore en contact avec le juge local, l'homme qui a signé le papier. Ce dernier sera particulièrement sûr et rapide dans ses réponses, faisant comprendre aux cops qu'ils devraient s'occuper de leurs affaires. Au cas où, il confirmera ce que les médias ignorent sur la demande des intéressés, à savoir que Milind Melman a créé la mort de la jeune chanteuse au profit d'Elman Chermov, sans justification. Mlle Melman est sans « caractère », c'est-à-dire qu'elle est sous la responsabilité d'une personne pour le bien de sa santé (ça n'est pas capable d'arrêter tout). Ce état de dépendance légale est décidé par un juge et mentionné par un dossier médical solide (même si l'Union en abuse pour éliminer les gêneurs). Dans le cas de la chanteuse, c'est toujours le même juge qui a signé tous les papiers. Si les cops avaient le moyen de vérifier le compte en banque du magistrat, ils découvriraient qu'à chaque nouveau paraphe, il s'est un peu plus enrichi. Bien entendu, il n'y a aucun moyen légal de le savoir, mais ça explique sans doute la nécessité du bombardement. Quelqu'un a vu les cops sans tenir de garder le secret sur cette information et que si les médias devaient être mis au courant, il les assignerait devant sa cour.

Sur l'adresse de domicile, l'adresse de Chermov est indiquée. 124 B Grand Avenue, immeuble New Sun Tower, 69° 44'30" (just

l'étage). Non loin de la rue de justice du terrain que les cops doivent sans doute connaître. C'est là que loge la protégée du charismatique gourou (il possède quant à lui beaucoup d'autres appartements au pays parisiens). Sur place, c'est une infirmière qui va répondre (au téléphone ou à l'inspiration). Elle se présente sous le nom de docteur Elizabeth Ford-Johnson (vrai nom et vrai titre, même si elle ne fait office que de nurse). Elle refuse que sa patiente accepte quiconque pour le moment et brandit immédiatement le menace des arrestations si les cops insistent. Elle fera passer le message à Monsieur Chermov, que les F) ont déjà s'entretenus avec Miss Lehman (ou avec lui-même), mais elle sera plus qu'un crébère. Une petite recherche sur cette dame indique aussi qu'elle est cadée au sein du mouvement stalinien.

L'affaire s'arrête là pour nos cops, puisque légalement, il n'y a rien à faire : tout est bouclé, archi bouclé. La vie se reprend son cours...

1.2. Étoile filante

Enfin... pas pour tout le monde. Le lendemain soir, l'un des cops va avoir une curieuse vision. Avec qu'il sentira chez lui, une vieille femme possédant un cadavre va l'abandonner, l'histoire chargée de détails précis. Dans un passage en partie en anglais et en espagnol, elle va persister qu'elle a un message important pour le policier. Elle tend un CD emballé dans un boîtier de plastique sale. Elle ajoute que c'est la vierge à la vie d'un qui lui a demandé de le remettre à quelqu'un de confiance. Pourquoi le cop ? La vieille l'ignore, mais elle est persuadée qu'il s'agit de la bonne personne. Impossible de savoir comment elle a trouvé l'adresse. Elle serait... c'est tout. Finalement, une fois le CD ouvert, elle semble oublier peu à peu pourquoi elle est là et en profane pour rendre quelques dollars.

Le CD contient trois fichiers. Un fichier vidéo, un fichier audio et un texte. Le fichier vidéo est un matériel emprisonnement de la chanteuse Cassandra Lehman. Elle se trouve au milieu d'une décharge. Devant elle a été placé un papier sur lequel se trouve une feuille blanche. Elle a un casque de walkman sur les oreilles. La caméra tourne maladroitement sur la feuille (elle doit être tenue par un docteur), car on peut l'observer (avec comme ce matériel japonais et cracher). La chanteuse se met alors à écrire à toute vitesse. L'usage est manuscrit, mais ce qu'elle géométrise ne ressemble pas à des lettres. De plus, elle n'écrit pas de façon linéaire, mais un peu partout sur la feuille, séparant un caractère comment plus vite, en effaçant un autre, changeant la feuille de côté, la page, etc. Elle se termine abruptement sur le visage de la chanteuse, commençant par la douleur. La piste sonore est une suite de bipos sans intérêt et sans logique apparente. Si les cops cherchent un peu plus l'origine de ces bipos, ils doivent réaliser un jet d'Éducation/Baccarat/12). À force, ils constateront. Mais le temps qu'ils entrèrent sera déterminé par le nombre de succès. En cas d'échec, ils trouveront au bout de 48 heures. Le 00) devra réaliser 12 heures par réussite. Ces bipos sont les signaux envoyés par le SETI en 2028. C'est la séquence complète. Une analyse des sons révèle que c'est l'ajustement de la séquence linguistique, ce n'est pas un original peut-être. Quelqu'un l'a rejoint sur un appareil américain des bipos (un téléphone portable en l'occurrence, puisqu'on entend le doigt passer la couche).





Le texte, lui, est un appel au secours de la chanteuse à qui sera le CD. Elle déclare être en danger et maintenir sous contrôle chimique. Elle dit s'être échappée de chez Milford Melman, car il la menaçait et avait décidé de l'éliminer pour rendre plus d'exemplaires de son nouvel album des Undercast's Song. Elle supplie même celle qui sera le CD de l'aider... ou de la tuer !

La lettre s'adresse sur cette étrange demande. Bien entendu, elle n'est pas signée, pas validée devant un juge, et même pas susceptible de donner lieu à une enquête. Par contre, la chanteuse a, sans le savoir, ouvert une piste que les cops peuvent exploiter : Milford Melman.

1.3. Star system

Si le producteur a effectivement fait mettre à prix la tête de la chanteuse, et qu'il est possible de le prouver, il sera alors envisageable d'approcher cette dernière. L'idée est évidemment tordue, mais logique (si nos jeunes n'y perrent pas, expliquez-leur, car leurs personnages, eux, peuvent y perdre). Si Milford Melman a donné son pouvoir à Cherven après avoir assuré à la tête de sa prestige et que la chose est prouvée, il n'avait alors légalement plus le droit de vendre. Et du coup, il ne pouvait plus donner ce droit à une tierce personne (Cherven). Donc, Cassandra Lehman ne serait plus sous la tutelle du gosse, mais, par défaut, de l'État. Les cops pourraient alors l'approcher.

Le gros problème, c'est qu'à ce stade de l'enquête, ils n'ont aucun moyen légal d'engager. En effet, jusqu'à preuve du contraire, aucun dossier concernant la chanteuse n'a été ouvert et les événements de Norwalk sont tellement confus qu'il n'y a pas la possibilité de les lier à la jeune femme. De plus, si quelqu'un devait porter plainte, ce ne serait pas elle (elle n'a quasiment aucun droit), mais son ravisseur, Cherven, ce qui voudrait pour lui à se tirer une balle dans le pied.

Les cops les moins scrupuleux peuvent « créer » le dossier, en fabriquant un faux délit mineur mettant en cause Milford Melman. Ensuite, ils peuvent prétendre avoir trouvé la piste des contacts sur la tête de la chanteuse, et leur droit dans la poche ainsi ouvert.

Les cops plus administratifs peuvent expliquer la situation au capitaine Stajepick ou à Hawkins. L'un comme l'autre vont répondre, embarrassés, qu'ils ne peuvent rien faire directement. La chanteuse est un peu la marraine de Garcia et donc plutôt appréciée dans le service, mais la loi est la loi. Les deux supérieurs laissent tout de même entendre que s'il s'avérait que Milford Melman travaillait hors de passages divers, ils se feraient une joie d'intervenir.

Des cops plus rigoureux vont plonger dans les archives pour sortir toutes les occurrences concernant le producteur ou sa société, Sympathic Melman. Et là, surprise, il y a un dossier très récent encore ouvert et qui concerne directement le bonhomme. La bonne nouvelle, c'est que c'est le LAPD qui traite l'affaire. La mauvaise, c'est que les cops qui ont joué la Duz d'entre vous le supplément *California Dreamin'* p. 68 pour l'illustration), connaissent la personne en charge du dossier : Ollie Mazonen, la cop efficace rationnée de la JVA. Son dernier rapport indique qu'une jeune femme de 17 ans, Korya Mathew, a porté plainte pour tentative de viol et menaces répétées, à l'encontre du producteur. Ce dernier



aurait auditionné pour qu'elle participe aux chœurs d'un groupe, puis lui a fait des avances. Suite à des refus répétés, il l'a aussi bien boité pour abuser d'elle. Elle l'a aussi bien reproché une nouvelle fois, ce qui l'a aussi bien dans une colère noire. Après avoir pu la faire, elle a reçu plusieurs appels menaçants. Mazonen a pu l'affaire, car Ollie Mathew s'est rendue directement au LAPD qu'elle est mineure. Leur détail qui fera que notre bonne Korya échappera facilement le dossier au profit des cops : Korya Mathew est noire comme l'afrique. Cela ne signifie pas qu'elle n'a pas traité le cas avec sérieux. En effet, en fouillant un peu dans le site de Milford Melman, elle a découvert des liens évidents avec les mafias italiennes et russes, ainsi qu'au moins trois plaintes relatives pour incitation à la débauche. En gros, l'homme propose à des jeunes gens (majoritairement ou pas) une carrière dans le show-biz, afin de pouvoir profiter d'eux (ou d'en faire profiter les autres). Rien de très original, mais simplement de petits abus opportunistes. Actuellement, Korya Mathew est dans un foyer de Santa Ana, car malgré les demandes répétées de Ollie Mazonen, elle n'a pu obtenir une protection totale du LAPD. Après tout, lui, a-t-on évoqué, il n'y a pas eu rien... donc ce n'est pas avec assez grave pour dépenser l'argent du contribuable... Mazonen (malgré ses talents, demandez aux cops de s'assurer, ils pourront le dossier, de la sécurité du principal témoin et plaignant.

Il peuvent donc commencer leur enquête. La gamine (qui vient de perdre ses frères car le monde du show-biz ne pourra pas leur dire grand-chose de plus concernant son cas). Elle a peut-être de rencontrer de ses grands-parents, parce qu'elle pense qu'elle est noire. Et plus, elle est presque certaine qu'ils ont été menacés, mais qu'ils refusent de l'aider (elle a raison). Les cops peuvent commencer à engager un homme et faire jouer leurs relations pour savoir si, effectivement, il a souvent recouru à la menace. Les résultats seront plus ou moins précis en fonction du nombre de réussites.

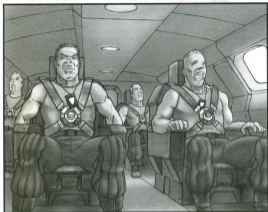
1 réussite. Le producteur est effectivement connu pour avoir quelques maîtres dans ses relations, car une part de son activité consiste à démarcher des gogo dorénavant pour les hélices de nuit ou les spectacles « exotiques ». Cette activité est totalement légale et déléguée. Après tout, c'est un agent en plus d'un affreux.

2 réussites. Melman avait obtenu la licence des Undercast's Song pour une bonbonne de pain. Grâce le groupe disparaissant du devant de la scène depuis l'absence de Cassandra, mais il avait encore une grande valeur commerciale. Mazonen, l'ancien agent du groupe, Mike Loderberg, a quitté le pays pour l'Europe, suite à la vente et à une série de petits accidents qu'il a touché, lui et sa famille.

3 réussites. Melman loue de temps en temps les services de barbeaux connus du LAPD pour des participations actives dans l'extension de fonds (racket). Il n'a jamais été lié directement au affaires liées dans les différents casiers judiciaires, mais l'un des mercenaires semble avoir travaillé comme garde du corps pour sa société de production pendant quatre ans, un certain Roman Maskani. Ce dernier a été libéré six mois plus tôt pour bonne conduite et réside dans un petit appartement de Fullerton.

1.4. Satellites

Roman Maskani est un mercenaire. Ancien militaire, il a fait l'Afrique du Sud, quelques missions en Afrique et a préféré reculer en Californie, car le nouveau pays en plein chaos était plus



d'opportunistes. Son casier est bourré d'affaires de racket et de coups de Maines. C'est un gars beau qui aurait pu être filé. Il a choisi l'autre côté de la barrière, sans pour autant être totalement mauvais (il fait son travail et c'est tout). Actuellement, il accompagne un petit nouveau du nom de Tom Sanchez, chargé de taser les filles qui travaillent dans les salles de Palermo. Sanchez sera l'arrière des cops d'un mauvais côté. Markani, lui, leur parle calmement, sans être impressionné ni agressif (contrairement à son collègue qui grille chaque maillot). Markani est le bon gars à interroger. Il ne se sera pas en deux ou-trois du producteur, car ce dernier l'a laissé pointer en prison. Au coup, il continuerait bien que Melman a lancé un contact sur la tête de Lebrun, lorsqu'elle lui a échappé. Comme il était en probation, il n'a pas pu y répondre. Sa revanche il sait qu'un gars avec lequel il a déjà travaillé s'était mis sur le coup : un certain Sam Beel (Beelwood de son vrai nom). Il sait aussi que Beel n'était pas seul. Le gars avec qui se fait rien d'autre, si ce n'est qu'il est en contact sur le programme et qu'il doit encore casser un ou deux doigts avant d'aller boire un coup.

Ainsi Beel fait partie des barbus les plus minables dans les cops une probabilité sur les dossiers. Ce dernier habite la Kaba, à quelques rues du lieu de travail actuel de Markani. Au croisement d'Imperial FMT et de la Plaza del San. Quand les cops débarquent dans le moule qu'il boit, il ne sera pas chez lui. Par contre, un paquet sera devant sa porte (avec livraison de scellés photo du coin). Son FJ se laboreront-ils entre et mireront-ils le paquet ? Il serait préférable qu'ils le fassent puisqu'il contient une vingtaine de photos de divers lieux (des immeubles, des

toits et des rucs), ainsi que la photo d'une jeune femme noire comme l'ébène (ça vous parle ?). Beel est en train de préparer l'élimination de Kenya Mathari et a fait des repérages. Mais son impatience était en panne, il a tenu-tenu le développement. Pour le moment, il est du côté de Santa Ana et il surveille sa cible. Dans son appartement, des plans de foyer où se cache la jeune femme indiquent qu'il compte la « sniper » du haut d'un toit voisin. Les cops peuvent soit l'attendre chez lui, soit aller l'intercepter dans sa planque. Dans les deux cas, il pourra dire pendant la fuite (à pied ou au volant de sa camionnette). Une visite de voirage ou de l'appartement (illégal), permet de se rendre compte que contrairement à Kenan Markani, Beel est un farsus, qui se prend pour Rambo (le côté abandonné, pas le côté masculin). Il collectionne les armes, les livres et les revues sur l'américain et les nouvelles. Dans son salon, il a affiché les photos de tous ses contacts effectués (en fait, elles sont presque toutes fausses, mais il cherche à se donner une image). Il trouve donc perdue en compte qu'en cas de danger, il n'ajoute pas comme un professionnel, mais plutôt comme un mythomane pris au piège (il rêve d'une fin héroïque : lui comme tout le LAPD). À vous d'organiser une contre-attaque, en gardant à l'esprit que Beel doit rester en vie assez longtemps pour qu'il lise les informations utiles aux cops. Si vous voulez ajouter un peu de tension à cette scène, le hasard voudra que Kenya soit dans la rue à ce moment-là et que le meurtre la prenne en coup. Si la jeune femme devait trouver la mort, Ella Moretan viendrait demander des comptes au FJ avec toute la « descente » des cops





LES BONS CONSEILS DU LECTEUR

OK, c'est un scénario dingue. Pas de doute. Les cops seront complètement perdus si vous ne faites pas jouer un minimum dans l'histoire. Dans, même s'il est possible (avec facilité) de le faire jouer sans suivre les scènes de COPs, cela nécessitera un petit travail d'adaptation.

Le premier acte se passe sur Terre et tourne surtout autour de l'histoire de Cassandre Lehanon, de sa disparition, de son retour, des secrets qui précèdent celle, etc. Donc un mélange entre les « événements CI » et les possibilités du star-system et la trêve réelle de la création de la Chanson.

Le second acte, lui, est moins linéaire, plus « savat », mais est « grand spectacle », puisqu'il embrasse les 10 sur terre le rouge, qu'il accompagne l'un des PLO royaux de COPs à venir (Horn Chenon), et qu'il sera les témoins... du Post Contact à l'instant que ça s'élargit sur l'ES. Une fois tout est préparé-vous à faire tomber vos joueurs sur Berlin-les.

Il est obligatoire de lire attentivement le dossier sur l'ère (page 44) pour bien rendre l'ambiance et l'atmosphère des lieux.

Pour ce qui est du fond musical, si vous ne voulez pas le premier acte peut accompagner d'une musique gôts pas trop entraînant (à la fois le vie « old » et l'« époque »). Le second acte gagnera en intensité avec la COP d'« expansion et une quelconque musique d'apartir. Free Psy.

est capable lorsqu'elle est en colère. Considère Beel comme un DJ expérimenté.

Une fois celle, on pourra lui coller une inscription pour être d'« occupées, mise en danger de la vie d'autrui et éventuellement enlevées ». Les cops peuvent déjà le faire parler sur le dossier qui concerne Kroya. Grâce l'outil de quelques chapas, il donnera le nom de connaissance : Mélan. Il ne peut pas le prouver (bien entendu), mais son témoignage permet de commencer à charger le producteur. En poursuivant pourra lever un mandat d'arrêt, même s'il sera persuadé que Mélan n'en revient avec un bon avocat (à moins de le piéger avec la compléte de Beel en lui faisant poser un micro et en annonçant dans les médias la mort de Kroya). En ce qui concerne l'affaire Lehanon, Beel sera perplexe. Il aura senti la cible chez les clochards et y a été témoin, et la mission a été l'« accompagnement », sans raison. Mélan a payé la moitié de la somme à Beel pour le démission. La date de l'annulation du contact est la tête de la chanson conceptual approximativement à la date de passage de pouvoir entre Mélan et Chenon. D'ailleurs, si les cops font jouer de « jouer avec collègues de l'ES, ils apprendront qu'un adjuv de Chenon a été versé une grosse somme d'argent pour un concert de commémoration liées à la société Synthesis Mélan.

Les cops peuvent donc aller chercher le producteur des Undersouth's Song dans sa villa de Malite.

1.5. Nébulosa

Bonjour Flash, Bonjour ! Les Angéliques sont-ils complètement timides ? Selon le 1409, on se débrouille actuellement pas moins de 17 copys représentant le milieu spécialisé de la très célèbre et très morte Stabbing Granny. Il n'est pas un jour où la police se découvre un nouveau cadavre truffé de crochets ou d'aiguilles à coudre. À noter que certains instruments sont tellement précis qu'ils utilisent des aiguilles de même taille, même marque et même largeur que celles de la tresse en dentelle. On n'est d'ailleurs pas débarrassé de Stabbing Granny à LA. À croire que son fantôme continue le travail pour elle. On pense au nouveau démontage des corps de Romelli : 87, dans 6 fonctionnaires. Les obitiques de ces derniers auront lieu dès qu'on aura fait ressortir tous les morceaux aux clochards.

La villa de Mélan est entourée d'un large mur. Pour y entrer, il faut passer à un interphone et passer par la grille. Sauter par-dessus le mur n'est pas une bonne idée. Dans les tentes de verre qui ornent son sommet, trois dames de société papouillent dans le jardin. Sonnet, tout simplement, est plus sûr. Mélan court à la police, accompagné de son avocat. Ce dernier, Maître Soreux, se mêlera si tout est en ordre, faire quelques remarques déobédissantes et accompagner son client, observant bien si tout est fait selon la loi. Bien entendu, Mélan va garder le silence et c'est son avocat qui parlera pour lui (pour tout dire en bloc et mettre en doute les accusations d'une « jeunesse en mal de reconnaissance » et « pas » méritante à la santé mentale détraquée »). Bref, une fois Mélan dans une rage, cela permet d'accéder chez lui (il va vivre Lehanon) et surtout de laisser le producteur pour casser la tablette de Chenon sur la chanteuse.

Dans la villa, les cops ne trouveront pas grand-chose après un rapport direct avec l'affaire de Kroya Malton. Par contre, c'est là qu'il y a été enregistré le dernier album des Undersouth's Song. Les musiciens du groupe (les anciens et les deux nouveaux) ne sont plus là depuis un moment (Mélan les a soulevés chez eux avec un chèque, un gros paquet de coca et l'ordre de se faire oublier). Par contre, il reste des enregistrements, les notes, tous les CD et des heures de film. Tout regardé est fascinant, car l'ensemble s'avère très technique. Les cops peuvent demander son aide à Inica Garcia (elle a l'habitude des studios) ou à l'un des experts du son, travaillant avec Benzo (on envoie à Benzo lui-même si vous aimez bien ce personnage). Il faudra 24 heures complètes pour ressortir plusieurs pistes (Séparation-Informatique (2)). Avec un expert avec soi assure d'emblée un point de sécurité.

1. obitiques. Les enregistrements finaux du dernier album sont bidons. Ce sont des samples assez mauvais de vieilles chansons réutilisées ou jamais réalisées. Certains passages sont même des imitations par une autre chanteuse. Les cops peuvent le savoir, car ils ne croquent aucun malade à écouter ces chansons d'une plaintive voix gothique.

2. obitiques. Dans certains notes, on peut clairement entendre Mélan s'empare contre Cassandre, qui grimé de lire de



FACTEURS ET DIAGNOSIS HMMG (NCTE 1)

Les Fabulistes sont sur le point d'achever un de leurs films - entrer en contact avec les CC. Et c'est sur Florin, dans le studio de l'Église Noire, qu'ils comptent le faire. Une station a été conçue selon les instructions d'Hiram Chenoweth, le très chorégraphique directeur du mouvement. C'est lui qui, en plépiant ses plans (notamment ceux d'Arc), a pris le contrôle de la base. Tout le problème des HMMG, c'est que depuis longtemps, ils envoient des messages aux CC, mais que jusqu'à il y a peu, les seuls réponses reçues (par le SGT) ont été à fait incompréhensibles. Puis vient Cassandra Lehman, la choréaste des Andromède Song. Chenoweth la voit manipuler les Fables pendant le Los Angeles '97 Core Music Festival, étirée les pontes musicales des choréastes, et comprend qu'il se peut-être la chef de décodage de la séquence sous les yeux. Il fait immédiatement enlever la jeune femme, la fait droguer et blâmer, en laisse à travailler sur la fameuse séquence du SGT. Jamais elle n'aura conscience de l'ex où elle se trouve (elle ne se rappelle que de lumières et de voix), mais elle aura des visions réminiscentes du traitement qu'elle a enduré : le doubleur électrique lorsqu'elle ne travaillait pas assez, les coups comme « CC », « Message », et le drogue. C'est pour

cette raison qu'elle suggère qu'elle a pu être victime d'un enlèvement extraterrestre (ce qui donnera lieu à quantité d'hypothèses concernant sa santé mentale). Mais le « stage » de traduction est un échec, partie. Elle semble comprendre une part du message, mais le résultat est trop incertain pour servir un sera dans la légende restée. De plus, elle s'échappe et disparaît sans que personne ne comprenne comment. Lorsqu'elle est retrouvée en Écosse, Chenoweth doit distribuer de son cas (il est trop occupé par les affaires collabonnières et ses manipulations politico-économiques). Il se laisse tomber entre les mains capotieuses de Helton, tout en laissant un papier permit le personnel de la ville de Seattle. Helton, lui, se moque des CC. Il drogue sa choréaste pour qu'elle travaille et produise un nouvel album. Mais rien n'y fait, elle est trop épuisée pour chanter. Par contre, elle semble continuer à travailler, à travailler sur la fameuse séquence. Chenoweth est surpris d'apprendre ses progrès et décide de la repasser sous son œil. Mais il n'est pas assez rapide. Une fois de plus, elle s'échappe. Elle se réfugie chez les clochards. Chenoweth récupère entre temps sa garde légale. Helton annule le contrat sur sa tête et le Pegasus Inc. est chargée de la retrouver. Les marionnettes sont sur le point d'être éliminées toutes les clochards de LA devraient tous et mettre l'annonce à feu et à sang. Les cops ontent à ce moment...

Chenoweth (claques et insultes du producteur). Sur l'un des derniers enregistrements, il dit clairement « Tu ne sens plus rien mais que vivants, parve à être ».

3 rebuts. Parmi tous les CC, il y a une compilation particulièrement étrange. Elle est animée par l'opérateur du studio sous le nom de « défilé ». Les cops ne peuvent que reconnaître l'air de la première plage sonore. Il s'agit de la séquence du SGT, jouée à la hache (l'instrument de préférence de la jeune artiste). Même bien inconnu. L'ensemble est déformé (ce n'est pas de la musique, mais un code). Enfin, Cassandra choréaste en même temps. Cependant, ce qu'elle dit n'a pas de sens. Ce sont des paroles, mais dans une langue qui n'existe pas. Un linguiste universitaire les écoute, il confirme que les sons ont une logique, mais que la construction n'a pas vraiment d'équivalents sémantiques. Ilou-les du sens, mais des de motifs certains. Cette dernière parle une langue, c'est incontestable, mais pas une langue connue...

Dans la chambre (la cellule) de la choréaste, les FF trouvent divers médicaments, sous ligatures sévères, mais relativement dangereuses n'ils sont pris en même temps. Bien sûr, il est impossible de penser que Helton a remarqué sa « prologie » à tous les linguistes. Si les cops d'interrogent à l'évasion de Cassandra, ils apprendront pas les vigiles de l'époque qu'elle avait simplement disparu un beau matin. Sur les caméras, on pouvait la voir partir, croquer l'un des gardiens, lui parler et se faire ouvrir les grilles. Le gardien en question (malheureusement tombé dans les escaliers peu après), ne s'est jamais souvenu de

cette rencontre (et encore moins d'avoir ouvert les grilles). On peut donc évaluer la négligence des charges qui pèsent contre le producteur. Interroger les russiens et les ukrainiens permet d'apprendre que la choréaste se « cognait avec les pontes », surtout lorsqu'elle refusait d'empêcher.

1.6. Corps obscurs

Les cops ont donc de quoi lancer une procédure pour tirer la choréaste des mains de Chenoweth. Ce dernier, épuisé, demandera alors à les rencontrer pour qu'ils expliquent leurs motivations. Il peut se rendre au LAPD ou les cops peuvent aller dans l'un des centres de mouvement siroton. Hiram Chenoweth s'enfuit seul, sans avocat, soutiens et vêtements concernés par ce qu'on a dit les cops. Si son côté chorégraphique et patrimonial peut fonctionner sur beaucoup de monde, lui n'est pas le cas des FF. Le sentiment de malaise qu'ils éprouvent face au bombardement sera plus fort que son discours. De ces ententes, les cops ne doivent donc dire (et ce n'est l'explication même de Chenoweth, comme quoi c'est un administrateur de la choréaste et qu'il l'a prise sous sa protection pour la soigner de son addiction à la drogue). En fait, c'est Chenoweth qui vient plutôt « juger l'administrateur ». Il va lui laisser parler, débiter ce qu'il se souvient et analyser la situation pour être au mieux. À tous, il, de faire basculer la conversation et de montrer à nos jeunes qui profitent de ça. Lorsqu'il estime en avoir assez, il se lève, donne sa carte de visite, annonce qu'il a bien compris les inquiétudes des cops, mais qu'il n'a



AFFAIRES EN COURS

L'ÉPIQUE DE LA VIE

soit pas fondées. Il partira sans les amis accablés à voir la jeune Chantrose (trop fatiguée pour savoir du monde pour le moment). Il faut absolument rendre cette scène mémorable (tu lui tiens quel bonjour ! (RIR) : j'ai dit que tu étais vite venue, alors tu n'es pas vraiment là). Lorsque l'homme sera parti, il se devra rabaïsser aucun deus dans l'esprit des joueurs : c'est lui le grand méchant de l'épisode.

Et il va le prouver. Alors que ses collègues vont se disputer pour savoir un peu, bien besoin les autres etc., le capitaine les convainc d'urgence dans son bureau. On vient d'arriver à la vie de Cassandre Lohman ! Il doivent se rendre immédiatement au 228 N Grand Teton, immense New San Town, 6P étage et prendre le dossier en main. Sur place, les collègues ont fait le travail préliminaire et préparé les pièces à conviction pour les PJ. Tout le monde semblait d'accord les autres. Si les cops d'un dossier, c'est le directeur lui-même qui leur explique que c'est le propriétaire des lieux, Simon Chomov, qui lui a dit qu'il était en charge de l'affaire. Apparemment, un homme s'est présenté à l'étage pour faire des lieux. Le dossier Elizabeth Ford Johnson a ouvert. Elle a irrésistiblement été prise d'un coup de cœur dans la gale (il y a du sang partout dans l'excuse, d'ailleurs). Ensuite, l'homme a cherché sa cible (cachée dans le placard de la cuisine et tué depuis), avant de repartir bordelais. Le tout a été filmé et l'incident est déjà connu des cops : Tom Sanchez. Vous savez, le petit serveur qui s'a des à voir avec le sexe de l'affaire (voilà l'escalier expliqué).

Ce dossier sera capturé chez lui, alors que couvert de sang, il regarda la caméra (LTP) : un modèle tout neuf de la ville qu'il a gagné grâce à un concours auquel il n'a pas participé. Il répète toujours la même phrase : « Je l'ai pas eu, mais d'autres vont lui faire la peau ! ». Quelques jours plus tard, il sera massacré par un criminel (au sein du sténographie en LTP) d'un match de culte sportive plutôt pacifique, il fait bien avoir.

Chomov, tristement aperçu, va alors demander (devant les journalistes), la protection de la police pour lui et Cassandre Lohman. Embarrassé, il cite le nom des cops et déclare qu'il ne peut pas confier à d'autres fonctionnaires dans cette ville. Les PJ vont donc pouvoir enfin approcher celle qui lui a appelé au secours. Mais cette piste s'avère beaucoup trop vite, ils donnent le verdict. Logiquement, ils reçoivent l'ordre d'arrêter, dans la demeure même d'Illiam Chomov, la sécurité de la chanteuse, où il vit seul. Il n'arrivera pas de la capitale, ni du LAPD... Prendre vite du poids : Kevin Vance lui-même. Il est officiel, public et largement reconnu par toute la presse qui montre l'affaire en épingle (Lohman dans le rôle de l'artiste martyrisée, ce qui colle parfaitement à son image gothique), Chomov y va.

Les cops se retrouvent captivement dans l'immeuble derrière du genre, lors de LA, précisément à Grand Teton, au sud de San Bernardino. Toutes les autres affaires en cours sont délaissées ou suspendues, les médias au service de Chomov ne les lâchent plus, placards leur visage partout, leur dossier le rôle de sauveur et de protection de l'épouse (avec Chomov dans le rôle du méchant). Encore une fois, il faut bien leur faire comprendre aux joueurs qu'ils se font prendre dans le concours et qu'ils ne connaissent absolument pas la situation. Grâce, ils peuvent arrêter la chanteuse (voilà l'escalier), mais pourquoi ? Quel est le but de tout ça ?

Le but se fera annoncé le 15 mars 2013 par Cassandre elle-même aux journalistes. Afin de prouver, avec l'aide du Métrique, un concours sera à sa suite, elle va appeler l'art élève il s'écrit pas encore... sur



CASSANDRE LOHMAN,
LE PROPRIÉTAIRE MARIÉ

Cette jeune femme de 25 ans doit être un paradis pour les cops. Elle demande leur aide (elle en a besoin), elle semble les apprécier mais sa simple présence les met profondément mal à l'aise. Belle, mais sans plus, elle attire irrésistiblement l'attention partout où elle passe. Les cops doivent la contrôler de ses parties (just les tops et Chomov), ce qui peut paraître tout à fait étrange.

Revenons-en, elle porte peu, lorsque les cops arriveront enfin à l'approcher, elle les embrasse tristement les uns après les autres, mais rien d'un peu plus. Le problème, c'est qu'elle semble complètement fascinée par la présence d'Illiam Chomov (comme s'il exerçait son influence en jouant de la sexualité). Plus, elle paraît être sa mariée, alors que tout montre qu'elle en a peur et qu'elle ne l'aime pas.

Le FBI doit faire de la chanteuse un personnage fragile, attachant par certains côtés, mais tellement étrange que les cops ne doivent jamais se sentir à l'aise à ses côtés. Lorsqu'ils trouvent la mort à la fin du scénario, ils auront l'impression d'un immense glâche, comme si on venait de leur voler une part d'eux-mêmes.

Mar. S'écrit à un accord avec son frère, qui va l'accompagner, la faire fuir et le gouvernement californien, l'arrêter (le président des enquêteurs, par exemple) ; elle va se rendre sur la planète rouge, toujours sous protection du LAPD et être la victime du premier concert spatial de l'histoire de l'humanité. Chomov se souvient alors vers les cops, affichant un sourire vainqueur.

Note : Si vous jouez en plusieurs fois, vous pouvez faire un coupure maintenant et laisser vos joueurs vous parler dessus.

2. Fly me to the Mars

Reprenez vos scénarios... Mar... Planète rouge... Loin... Très loin. Là, il est nécessaire et obligatoire de bien lire les deux dossiers concernant la technologie et la vie sur Mars. Non seulement ils vont vous aider à mieux décrire ce que vont subir les cops, mais en plus, de nombreux éléments de décor se trouvent par épisodes ici.

2.1. Comme un chewing-gum au fond d'un lance-pierre

Bonjour à tous ! Après les chiens (brave Lallo), les cochons (père Papy), voilà les poules dans l'espace ! Mes amis les cops ont déjà présents sur Mars, que l'un ne s'y amuse pas, mais ceux qui vont partir ont l'âge des bébés ! Faisons pousser d'une tige dépressive à la vie de poules, et voir jouer les poules du corps à 250 000 par litre de coq ! Et qui va payer ce ? Et Non sous Madame, oui, vous

qui des Maquis sur la 5, entre ces affres carnies possible et l'autre côté du miroir ? Et bien, oui. Malheureusement, ce sont avec ses implis que nos braves fonctionnaires vont protéger Miss Lehman d'une nouvelle tentative de rapt par les petits hommes noirs. Et bien moi, quand j'entends ce genre d'info, oui Malheureusement, j'ai des années de mensure, que s'écroule une page de pub, ça va nous divertir un brin.

Nos cops vont sûrement presser, menacer, solliciter, mais rien n'y fera, s'ils veulent garder leur job (et un œil sur leur poitrine), ils vont devoir se préparer au grand voyage. Cette partie peut être écorchée dans le récit principal du scénario. En effet, elle compte deux semaines de tests et d'entraînement dignes d'Hercules qui se passent au centre de formation d'Albis, sous les ordres d'anciens militaires, laïques de se voir assigner un gazon, une carabine et quatre ou cinq gagnés remplaçant des gros animaux et autres. Bien-être que les plus informés des cops savent énormément parler du vaisseau Conquest part en juin 12 ? Et bien c'est à bord de nos petits héros qu'ils vont faire le voyage de trois mois (C2). Le voyage se fait en trois temps : un décollage classique qui propulse en orbite haute, un passage par la station spatiale et l'embarquement sur le C2 qui transportera plus d'une quinzaine de personnes vers la planète rouge. Bien entendu, vous pouvez résumer les passages les plus importants (Cassandre qui se laisse contrôler robotiquement dans la pièce d'entraînement pour l'amour, Chermes qui semble toujours mieux réajusté que tout le monde, les tests sanguins, les cops qui sont-ils lorsqu'on leur inflige une possible de phlébotomie E, Cassandre qui, elle-même de découvrir de la machine parce que c'est le tip-à-top o, et les commentaires personnalisés et toujours à propos de Chermes, etc.).

Ensuite, il peut être intéressant de faire jouer le déjeuné : les collègues qui viennent faire un dernier caucou, l'arrivée à l'arrêt à l'ail et l'impression de solitude totale lorsque les cops se retrouvent harnachés à leur siège et qu'une dame égale les secondes avant qu'ils ne se laissent apaiser comme des cobras par la possible.

Bien entendu, on leur éparpille par les petites surprises de la vie en apesantir et la rencontre avec les voyageurs qui sont déjà là-haut et qui les accueillent pour le grand voyage.

Le dernier par contre, va durer 60 jours. Il est possible de le résumer en expliquant qu'à mesure où le temps passe, Chermes est de plus en plus excité et mystique, Miss Lehman de plus en plus nerveuse et lucide (elle se débattait peut-être). Elle crève de peur et passe son temps dans sa couchette, suivant les entraînements presque de force.

En fait, le scénario peut répondre avec l'arrivée à New Bop, puisque c'est à ce moment que continue l'intrigue.

2.2. Dancing in the dark

Lorsque Conquest 2 va s'arrêter à la station de New Bop, c'est Chermes qui va entrer dans la station en possible. À partir de ce moment, les cops vont comprendre qu'il aura le contrôle sur tout. Il sera dans lui et pensera de le contrôler. D'ailleurs, avant que la navette se débrasse tous les passages sur Mars, il fera convaincre les (F) dans la salle de situation. En premier lieu, il s'écroule de les avoir embarqués de force dans ce piège. Il avoue même avoir forcé quelques événements pour y arriver (sans prévenir les cop). Mais une fois sur Mars, les choses sérieuses vont commencer. En effet, le voyage n'a rien à voir avec un quelconque complot. Finalement, Chermes se

écroule de la musique de Cassandre. En outre, il ne l'explique pas, mais la chanteuse semble avoir la capacité, sinon de comprendre, au moins d'appréhender les messages venus de l'espace. Chermes suppose que, justement, son don pour la musique peut expliquer cette compétence. Le chef des Malices va peut-être avoir accès de continuer. En attendant que l'air, lui et son mouvement vont envoyer un message plus important que les autres en direction de l'espace. En fait, le vent tombe le fidèle Conquest. Mais Chermes sait que certaines personnes ne veulent pas que cela se produise. Elles feront tout pour l'en empêcher. C'est pourquoi il espère faire des cops. Il pense que la chanteuse va être sérieusement sérieusement en danger de mort. Il ne lui fait pas confiance car deux fonctionnaires qui sont déjà sur place. En outre, même s'il n'appelle pas les cops, il pense qu'ils sont compétents et motivés pour aider Miss Lehman. Il explique ce bien leur avec de ce vrai but de leur diplôme plus sûr afin d'éviter les faits, et il s'en excuse. Il termine en précisant que le fait que les cops soient ou non sur orbite sérieusement n'a aucune importance. D'ailleurs, il le comprend tout à fait. En outre, il est de leur devoir de protéger la chanteuse.

Même s'il entre le matériel par de l'histoire, ses inquiétudes ne sont pas sans fondement. Il y a bien deux personnes qui ont été chargées d'éliminer la chanteuse, mais sans toucher pour autant à Chermes (donc impossible de saboter le C2, par exemple). Il s'agit de la détective Tamara Sempica, c'est-à-dire une cops, et d'un chercheur météorologue de son de Ben Radjig. La première agit sans contrainte (les menaces pèsent sur sa famille sur Terre), alors que le second, qui a voyagé sur C2 et qui dirige l'opération, agit par conviction (c'est un copain à la suite de l'élimination et un adversaire des Malices).

Pour que le (F) salue bien l'enchaînement des événements, outre une présentation des deux comploteurs, nous exposons la suite du scénario de façon chronologique. Les cops peuvent faire évoluer cette chronologie.

✪ Tamara Sempica. 30 ans, percheronne d'origine, très croyante, embauchée de base sur Mars. Elle n'est pas Malice et ne peut pas l'être. Elle détecte votre planète, mais est forcée d'y rester comme agent dormant, sinon ses enfants et son époux, un directeur de la (F), seront exécutés. Elle se taise et suppose mal la situation. Un cop a peu psychologique pensa se rendre compte que quelque chose cloche.

C'est elle qui doit tuer Lehman, en empochement sa recherche. Elle professe d'être seule avec la chanteuse pour suspendre son plan ou son son. Sa cible mettra deux jours à succomber.

Comment la contrôler ? Pas directement par sa famille, puisque son époux n'est pas un fait des menaces qui pèsent sur lui et ses enfants. Sa course, le poison qu'elle va utiliser aura été distribué dans l'un des laboratoires (elle a vu le premier flacon qui portait une étiquette avec une tête de mort). Pour ne pas être vue, elle aura pu être de dévier les images des caméras dans ledit laboratoire. Or, il n'y a qu'elle, ses collègues et bonne qui peuvent le faire. De plus, en retrouvant la bouteille dans l'une des pochettes de scotch (rien n'est jeté sans que tout ce qui est acceptable ne soit utilisé). Les caméras floues sur la possible, elle, n'aurait pas été changée.

Si elle est suspecte, Tamara sera éliminée par Ben Radjig (qui pourra saboter sa carrière, par exemple) avant qu'elle ne le détecte. Si elle est capturée avant, le météorologue créera certainement de saboter toute la portion de base (voir plus bas).



❖ Dan Radiger, lui, est un espion à la solde de l'Union, spécialisé dans l'élémination. Il a même une opération chirurgicale et des lésions accélérées pour prendre la place du véritable Dan Radiger (qui finit de mourir les poisons dans la baie de LA). Plus direct, il va surtout utiliser sa complice, Tamara Sempka, pour rester le plus longtemps possible dans l'ombre. Il n'a pas d'arme, mais sait comment saboter certaines parties de la station en utilisant des produits chimiques qu'il soie discrètement dans son laboratoire (des acides qui rongent les parois). Lorsqu'il doit sans-quelqu'un au contact, il préfère utiliser un câble très fin pour l'immobiliser et venir la bouche jusqu'à la décapitation. S'il est capturé, il utilisera la capsule de cyanure qu'il a dans la dent (surtout si c'est Chermov qui lui pose les questions).

Comment le cadavre ? En faisant passer à Tamara Sempka. Mais il y a un autre moyen. En effet, malgré sa discrétion, Radiger va être surpris par le détective (sur alors qu'il place des doses d'acide dans l'une des situations (dites d'une infirmarière). Les deux hommes vont se battre et l'un sera tué (voir la chronologie). Seulement, il aura le temps de laisser Radiger et ce, assez gravement. L'analyse du sang trouvé sur le lieu du combat montre que les deux hommes ont perdu beaucoup de sang et que l'ADN du cadavre ne correspond à aucun des ADN identifiés parmi les colonies (donc quelqu'un n'est pas qui il prétend). On pourra juger l'association lorsqu'il cherchera à se soigner discrètement (ou qu'il devra Tamara chercher de quel le soigner).

2.3. Hy Bang !

Voici la chronologie des événements entre le moment où les cops arrivent sur Mars et le fameux Fire Contact.

Considérons que les cops partent le 30 mars. Ils arrivent à New Hope le 23 juin (J + 0). Les dates n'ont pas une importance fondamentale. Le MJ peut décider un événement au même le même peut mieux adapter le cours de jeu. Attention, le scénario débute légèrement sur la chronologie de suppléments (premier sur Mars le 1^{er} septembre).

J+0. Chermov rencontre les cops et leur explique la raison de leur présence sur Mars.

J+1. Débarquement du matériel sur New Hope et transfert vers la navette en partance pour Mars. Durant le transfert, les cops peuvent rencontrer leurs deux collègues qui sont venus les accueillir sur New Hope. Cassandra sera présente dans une couchette. Un signal une tempête soudainement se dissipe vers Tycho Hohe. Chermov donne le passage par New Hope et décide qu'il faut descendre avant d'être bloqué.

J+2. Descente de la navette dans des conditions catastrophiques. Suite le passage dans l'atmosphère, il apparaît que certains bagages se sont détachés dans la chute. Les cops et quelques scientifiques doivent descendre les débris avant qu'ils ne fassent des dégâts. L'arrivée est chaotique, car la navette est prise au bon moment dans la tempête.

J+3. Les nouveaux maréens sont accueillis sur la base principale en grande pompe (voir le dossier sur Mars concernant la description de la base). Dan Radiger prend contact avec Tamara dans le comportement (charge (elle devient semblablement ravivée). Chermov a son logement privé, contrairement à celui de

Cassandra Lehman. Les cops ont des cabines voisines, mais partagées (deux par cabine). Chermov leur annonce qu'il lui faudra quatre jours complets pour mener sa mission à bien (dites à J+6). Cette journée peut servir aux cops à se familiariser avec la base, rencontrer les PNJ importants et découvrir la présence des biolabos un peu partout. C'est le moment pour le MJ de les plonger dans le monde de Chermov, sa vision du futur...

J+3. Tamara lui une bouteille de produit chimique dans un laboratoire et critique les capacités de surveillance. Pendant ce temps Radiger s'installe dans son laboratoire et vole du matériel (elle pour bricoler des dérivations radiologiques). Les disparitions seront signalées à J+6 (vers midi). En fin de journée, la tempête de sable s'arrête.

J+4. Cassandra demande l'autorisation de sortir pour visiter un peu Mars. Boone et Chermov cèdent à la demande, d'autant que la chasteuse semble se pas supporter l'enfermement. Le spécialiste météo, Dan Radiger décline que la tempête ne risque pas de reprendre. Une corbe avec quatre véhicules permet à ce dernier de placer les bouteilles d'acide en toute tranquillité. Il espère aussi que les promeneurs vont se faire prendre dans la tourmente de sable. Malheureusement, l'un le surpris et se fait mordre. Radiger cache ses vêtements souillés et va se réfugier dans sa chambre en cherchant un moyen de soigner sa blessure. La visite de Mars se passe mal, puisque la tempête reprend. Les véhicules manquent de s'écraser et les cops sont obligés de sortir pour les empêcher les uns aux autres. Il est possible qu'un des véhicules ait une panne suspecte qui ressemble à un sabotage. C'est une fausse piste, mais elle peut occuper les policiers un moment.

J+4. Le soir même, Tamara empoisonne Cassandra. La chasteuse va tomber gravement malade pendant la nuit. Les docteurs de la base vont tout tenter à une inoculation allemande.

J+5. La chasteuse est de plus en plus mal. Son poison est analysé, il s'agit d'un produit chimique pour les expériences, qu'on ne peut trouver que dans les laboratoires. Il n'est pas dangereux à manipuler, mais bien toxique, il ne faut pas l'insérer. Chermov est furieux et inquiet. Il veut que Cassandra sacrifie au moins encore une journée. Il veut surtout que les cops trouvent qui a fait ça et pourquoi. Pendant ce temps, Tamara va chercher de quel soigner son complice. Le dernier n'est pas allé travailler, préférant avoir du mal à reprendre pied suite au voyage (c'est un symptôme étrange chez les nouveaux colonies). Il refuse de voir l'un des scientifiques (qui ne signale cet incident que si les cops lui demandent s'il a remarqué quelque chose d'étrange).

J+5. Le soir, Cassandra est morte la tête et la main. Si Radiger ne trouve rien, lui aussi presque mort, décide de déclencher ses bombes. Les cops peuvent deviner leur présence s'ils ont fouillé sa chambre, puisqu'il n'a pas pu placer la bombe. Une inspection de toutes les situations permet d'en retrouver cinq sur six et de s'apercevoir qu'ils ont un problème grave. Radiger a utilisé des bouteilles en plastique pour mener l'acide. Les récipients laissent doucement, mais sûrement (c'est visible). Il faut donc débrancher le circuit, avant qu'il ne perde une ouverture dans l'une des sections. Il se trouve dans l'atmosphère où Chermov a prévu sa tentative de contact avec les existences. Si l'atmosphère n'est pas normale, elle entravera la ventilation, puis certains se effondrent dans le circuit électrique, ce qui donne l'alerte (mais il sera trop tard). Il faudra évacuer cette partie de la base rapidement avant que la dépressurisation commence (juste ce qui est

dans la piste sera capté et si les cops ne s'agitent pas avec toi, il y a une des victimes).

Si aucune bombe n'a été trouvée et que Radiger est encore libre, la catastrophe sera imminente. Un peu partout une petite fumée blanche envahit les couloirs. Les systèmes d'aérosols vont se déclencher, mais personne ne s'en rendra compte et se réfugier. Les portes vont se fermer un peu partout et bloquer certains couloirs. Il y a une chance sur six pour que les cops se trouvent dans une section qui va se dépressuriser. Ils doivent alors enfiler les combinaisons de secours le plus vite possible et aider ceux qui en sont dépourvus à trouver des sièges scotés. Radiger, mouzart, va essayer de lancer sa dernière bombe sur l'une des stades de la station. Il sera emporté par le choc qu'il aura lui-même créé. Cassandre ne sera pas tuée et Chermov non plus. En comte, une bonne vingtaine de malheureux seront péri dans l'attentat.

J+4. Quelle que soit la situation, Chermov estime qu'il est temps d'entrer en contact avec les forces supérieures qui habitent l'espace. Il attendit une bonne position des astres, et c'est le moment. La jeune chamanesse en presque morte, mais encore consciente. Le Fiat Uranus peut alors commencer.

2.4. Vent cosmique

Voilà l'une des scènes parmi les plus importantes de la scénarisation. Les Réaliseurs attendent ce moment depuis longtemps et pas mal des aventures qu'une centaine sans cops sont liées à leurs manigances pour y arriver. Mais dit que vous, MJ, devez absolument préparer cet instant. D'autant qu'il va vraiment donner lieu à un contact avec une entité extraterrestre.

« Au matin du cinquième jour, Hiram Chermov se leva et se dit qu'il était temps ». Si l'auditorium est encore accessible, c'est là qu'il fera passer sa pensée et que tous les Réaliseurs vont se réunir. Les cops sont tentés, aux premières lèges par un Chermov extatique. Le sale a été préparé pour le grand jour mais, les PJ pourront le vérifier, il n'y a pas d'appareillage permettant de traquer ce qui va se passer et pas non plus d'hallucinogène dans les draps qui brûlent un peu partout. Cassandre a été placée sur une chaise, nue, connectée à un simple day et les Réaliseurs méditent en silence. Chermov, lui, va apparaître, portant divers symboles mystiques (une branche d'arcade, des oses comme un marteau et un compas, etc.). Il va pleurer, par terre, un petit appareil électronique en expliquant que ce dernier est connecté au cadavre qui repose au milieu de la fosse. Effectivement, ce n'est qu'un détecteur/récepteur. Chermov va se joindre à la méditation et attendre, regardant sa montre. Si les cops insistent ou dérangent la cérémonie, tous les Réaliseurs vont leur tomber dessus, les ligoter et les bâillonner. Mais Chermov veut absolument que même les incroyants soient présents.

Soudain, un gang se réveille. Le groupe va se lever, entre le day qui couvre le corps agonisant de la chamanesse et appuyer

sur un bouton de récepteur. Un flash plant sa montre la boule centrale, prior et bombarder l'écran des messages du chef des Réaliseurs. Ce dernier va lever les bras au plafond et attendre... attendre... attendre...

Bien. Absolument rien. Les Réaliseurs vont rester figés une longue minute, les yeux baissés sur le récepteur, mais des fibres dans la veine au point d'en bousculer dans le couloir). Chermov va balancer les bras, regarder autour de lui, chercher l'erreur qu'il faut peu commettre... Ce sont peut-être les cops qui vont émettre ce qu'il a changé ? Cassandre.

Elle n'a plus le regard vide des mortuaires, mais face Chermov avec une sueur intense. Soudain, une force prodigieuse va le faire basculer. Un halo de lumière va envelopper la chamanesse et la scolariser doucement avant de la faire priorer pour qu'elle soit face à l'homme. Sa tête est toujours assez envahissante, mais les cops ne seront plus mal à l'aise (ce fait, elle est déjà morte et donc elle n'a rien plus ou se expose plus les cops). Elle va parler en plusieurs langues inconnues, peut-être voyant que Chermov ne comprend pas, elle va tenter ce que les linguistes peinent reconnaître: comme dans du russe, de l'hébreu, du grec, du latin, du german, du mandarin, de l'hindi puis de l'anglais classique, pour finir sur de l'anglais contemporain. Le dialogue du premier

Chermov. Bien. Contact va alors commencer et marque l'instant de l'humanité :

« Volo - Entité Humaine. Comprenez-vous cette langue primitive ?

Chermov - Oui, Crétacé, je vous comprends.

Nous attendons vous...

« Bien. Vous venez d'envoyer des ondes sur notre canal de communication. Confirmez-vous ?

« Oui, Crétacé, vous avez entendu mes...

« Bien. Alors vous êtes prêts d'arrêter de travailler et d'intercepter des messages qui ne vous sont pas destinés.

« Mais...

« Il n'y aura pas d'autre avertissement, entité humaine. » La lumière disparaît d'un coup, le cadavre de Cassandre semble bouillir sur le siège et Hiram Chermov réalise qu'il vient de se prendre ce qu'un peu après le plus grand vent cosmique de l'histoire de l'humanité...

2.5. Martiens go home !

Le foied, Chermov, pâle, va récupérer ses babioles, dévorer le récepteur et sortir de l'auditorium sans un mot. Les Réaliseurs vont rester silencieux et éventuellement câliner les cops. Les derniers peuvent aller voir Cassandre et constater que sa mort remonte à plus de dix minutes (avec avant l'intervention de la nuit). Chermov ne voudra plus en entendre parler et c'est Kaa Volonka, le gade J qui dirige le poste Radicals, qui proposera d'annuler le cops sur Mars, mais lors d'ici, avec seulement les cops comme témoins. À vous de rendre cette scène poignante.



AFFAIRES EN COURS

LE JOURNAL D'IRMIN



THÉÂTRE EN DEUXIÈMES MAINS (ACTE 3)

Les Machines pensent que nous, Humans, ne sommes qu'une espèce inférieure, faible et incomplète destinée à être éradiquée. Ils veulent donc élever l'homme à un niveau supérieur pour que les créatures dignes du poste de nouveau. Depuis lors, ils se sont vus en communication avec les ET, plus facilement que depuis le Terra. Il leur manquait juste un traducteur : Cassandre.

Le problème, c'est qu'évidemment, non seulement les ET ne veulent pas nous parler mais qu'en plus, ils considèrent les messages des Machines comme de la fraude sur leurs canaux. Le message du SET ne nous concernait absolument pas et il a été intercepté par hasard. Sa grce, c'est pas si nous qu'ils causent à, comme nous il réglait tout et le à bon et, futur, il y'a quelques mois.

C'est quoi ? Ou, très (c'est le bon, ça page bien... donc c'est bien fait) : je page plus, les voir.

Mais en fait, regardes un peu autour, ce n'est pas si drôle (je suis sûr). En effet, une fois le suspense passé, Cassandre va analyser ce câblage inversé. Pour lui, le problème ne venait pas des Machines, mais bien de l'humanité elle-même et plus précisément de l'impudence qu'il entre avec la Calibron. Donc, plutôt que de se remettre en question lui-même, le groupe va doubler de ses cabotages et radicaliser son mouvement. Pendant les trois mois de rétro il collecte les comptes et, lui un petit détail, rédigez son livre "Korpi" mystique... que le prochain futur va appliquer à la lettre tout le dossier page 194 de ce supplément. Termine le petit mystique des et le à bon-tout-le-monde-à-tout-général-Vaga o.

Les humains qui vont suivre seront, pesante et, les policiers seront bien inspirés de ne pas trop rir du caractère que viennent de se perdre les Machines. Non seulement, celle qui leur avait demandé leur aide est morte (si elle n'a pas été empoisonnée, c'est le fait d'être concilié par les ET, qui l'aura tué), mais en plus, il est difficile de rir face à une centaine de personnes qui tiens une tranche d'existence.

Non seulement, la mort de la chanteuse sera mise en compte d'un mal de l'espace avant à déterminer. Tenez, si elle est encore en vie, demandez la protection de la police (pour elle et pour sa famille). Les adversaires des Machines la lâcheront en paix, tout simplement parce que les événements ont apparemment tourné à leur avantage. Chacun, qui aura pris un coup de rictus, organisera immédiatement son retour et celui des raps (à qui il ne parlera plus). Avant le départ, les ET peuvent se rendre compte qu'il s'opère un changement dans le comportement des Machines. Certains sont "doux" (d'ailleurs, deux d'entre eux s'occupent des vides), alors que d'autres sont très-beaucoup moins aimables. Les paroles incendiaires vont perdre le decors (évidemment, les Machines essayent de

sentir qui a pu faire, ce qui les rend aigri). Pendant les quatre jours qui vont suivre le First Contact, les ET vont boucler l'affaire du meurtre de Cassandre (qui n'est sera jamais officiellement avéré et s'occupent des éventuels transports des corps (des collègues et de l'espion de l'Union). Ils vont d'ailleurs voyager trois mois avec eux. Ce qu'ils vont apprendre, juste avant leur départ pour New Hope, c'est que sur Terra, le public est au courant de la mort de la chanteuse, mais aucun des événements suivants. Quelqu'un, sur la base, a réussi à faire passer l'information de l'échec des Machines, ce qui fera entrer Cassandre dans une rage folle. Les cops pointeront le soir introuvable les colonnes et les manipulateurs comme s'ils n'étaient que des pantins entre ses mains (ils seront une fois de plus victimes de ce pouvoir de suggestion très puissant, car le groupe ne s'en cache même plus). Il manquera de temps pour passer en revue toute la base, d'autant que la fête pour venir du genre de Machines, et repartira sans même boire ses Machines, de plus en plus aigri (les joueurs doivent sentir que c'est vraiment le moment de filer avant de faire lynché).

2.6. Cosmique de répétition

Radio Flash bonjour. Aujourd'hui, suite aux nouvelles régulations strictes concernant l'information, notre page politique sera actualisée et complétée par les résultats de bench-poll de l'équipe de Malibu. On signale deux évènements remarquables à Cyber City et L&P impliqués respectivement à des gangs oryx et à des syndicats affiliés au AOM. Le B&B a été envoyé sur place pour assurer la sécurité publique. Il ne vient pas exprimer que l'avenir inquiète... Non, on se passe le dernier Mergar... heu... non plus ? Non... on se passe une page de pub et on revient avec les informations importantes comme la météo.

Le voyage de retour ne sera pas non plus joué. Tu connas, M, venez rictus comédie à réviser les informations qui glissent les raps dans les trois longs mois passés dans ce monde réel. Soit venez le raconter sans y mettre les formes, soit venez lire les différents extraits qui suivent.

« ... Il ne faut pas s'y tromper. Prendre ne parle de faire des camps de concentration pour les clandestins. Il s'agit juste de pendre nos nations des possibilités qui existent d'Amérique du Sud. On amoncelons, consciemment à ce qu'on donne certains laissons, s'en va liberté. Il ne faut qu'obliger les institutions en place à appliquer une loi qui existe déjà et qui a été voté avant notre arrivée en prison. Je pose la parole à notre expert, le docteur Tracy W. Bush. »

Extrait du discours de Marine Nodis, premier secrétaire du Présidium Sator

« Et que voulez-vous que je fasse ? Que je laisse de petits criminels empêcher les bonheurs gens de sortir de chez eux ? Que nos enfants ne puissent plus aller à l'école sans avoir peur de recevoir une balle perdue ? Non. Je ne peux me résoudre à ce que notre pays devienne le terrain de chasse des gangs et des mafias. Comment pourrais-je me regarder dans une glace chaque matin, si je savais que je n'ai rien fait pour que la Calibron soit en sécurité ? Nous allons nettoyer les ghettos. »

Kevin Sator 04 juillet 2019

« Le programme de coopération inter-policière suspendu pour une durée indéterminée.

C'est sans joie que je vous annonce que suite à des redistributions de budget, nous nous voyons dans l'obligation de mettre un terme au programme de collaborations avec les polices étrangères. Nos collègues des pays participants pourront avoir jusqu'à la fin août 2013, après quoi, leurs dossiers seront repris par nos fonctionnaires et leurs visas annulés. En ce qui concerne les policiers californiens à l'étranger, ils seront rappelés sans délai... »

Annouche de Ralph Bernard, directeur du LAPD

Le capitaine New Williams tira son port de départ le 15 juillet, à l'étape, salle de réunion, 06:30 pm. Tout le service est prêt d'être présent. Une collecte sera faite afin de lui acheter un petit cadeau.

Opération Kanada, ville propre (communication officielle du centre des armées à LA)

Le SWAT, le RSQ, le OPS et l'armée ont encerclé le quartier ouest de Kanaka entre 04:00 am et 04:00 pm, réalisant ainsi l'un des plus gros coups de file contre les trafiquants de quart de tonne l'héroïne de la scène californienne. L'opération s'est passée dans la majorité des cas sans violence. On déplore cependant quelques incidents, dus à la résistance dans un très mouve certain controversé, ce qui a obligé les forces de l'ordre à faire usage, préventivement, de leurs armes. On dénombre deux morts et une dizaine de blessés. Les informations faisant état d'une tentative de meurtre dans deux endroits sont complètement fantaisistes et leur diffusion criminelle.

« ... et il me paraît évident, avec le recul, que nous n'entons pas en en mesure les moyens de nos ambitions. L'occupation de l'IMB = peut prendre plusieurs formes, plusieurs rôles. Les structures mentales sont comme l'argile. On peut les modeler et douces, mais l'argile va durcir. En peut aussi utiliser un moule et en forçant la nature de la terre, lui donner plus rapidement la forme voulue. La terre souffre-t-elle de se voir ainsi manipuler ? Non. Au final, on obtiendra une forme équilibrée et stable : « l'IMB ». Notre erreur est de ne pas avoir utilisé le moule avec sagesse. Cela doit changer... »

Erwan Chamers. Phobos d'évolution stable, page 12

« Oui, Rob, je me tiens accablément devant la résilience du député Mike Johnson, leader local des Compagnons. C'est le OPS qui, accompagné du SWAT, a procédé à l'arrestation. Comme vous voyez, les filles de la résidence de Sara Barbara ont été entendues et accablées, des fonctionnaires du LAPD drapés des canons de documents, des relations et tout ce qui pouvait concerner des informations utiles dans le dossier de la suite des enfants de Sara Joël... »

Canal News 28

« Je dois avouer que j'ai dû mal à l'oublier, mais nous aurons dû être forts avec les faibles. C'est avoué, nous l'avons comblé une fois... par deux... »

Erwan Chamers, discours prononcé à la sortie de la navette Compteur 2, septembre 2013.

3. ANNEXES

3.1. Dan Rutiger (espion de l'Union)

Notes Identifiant

Armes à feu	4	Armes à blanc	4
Armes à feu à distance	3	Armes à feu à courte portée	3
Armes à feu à courte portée	3	Armes à feu à très courte portée	3
Armes à feu à très courte portée	3		

Profil de la cible : 100
 Jet d'encastrement : 6+ / Sang-froid (A + mod. de localisation)

Compétences

- Armes de contact 6+ [lancer]
- Armes à feu 6+
- Connaissance 6+ [mémoire]
- Connaissance 5+ [sabotage]
- Corps à corps 6+ [coups]
- Corps à corps 5+ [immobilisations]
- Déploiement 5+
- Discrétion 5+
- Falsification 5+
- Informatique 6+
- Intimidation 6+
- Lancer 6+

Attributs de base d'un personnage expert

3.2. Cassandre Lehman

Compétences

Armes à feu	4	Armes à feu à distance	4
Armes à feu à distance	4	Armes à feu à courte portée	4
Armes à feu à courte portée	4	Armes à feu à très courte portée	4
Armes à feu à très courte portée	4		

Profil de la cible : 100 (toujours stable)
 Jet d'encastrement : X+ / Sang-froid (A + mod. de localisation)

Compétences

- Connaissance 5+ [médique]
- Connaissance 5+ [symbolique]

Attributs de base d'un personnage expert

- N'a rien à cacher.

LES DOSSIERS DU SAD

PERSONNAGE DE L'ESPRIT

Pour Gouf et Hien,
il savent pourquoi.

60 août 2013

Un viol appare' pourri en boule de Gardsen. Un viol appare', éparpillé caracé par le gey piéque et les plus travaillés que le président - de moins n'avait-il pas à caler l'exploration incessante d'une vieille blémissée sur le reste ni le coupé insipide passé en boule par ses volées de d'écouter - mais un viol appare' pourri quand même. Mère humides. Gouf' insouciant. Plénière véneux, à la limite de l'incubitérité.

Mais il était un peu plus grand que le président et surtout, surtout, il n'était pas sous surveillance. Doug s'en était assuré. Et qui restait avec le confort du monde, depuis quelque temps. Il avait fallu payer en liquide, entre une fautive identité. Mais cela ne valait définitivement la peine.

Le chef grince dans la serrure et la porte s'ouvre, laissant affluer vers le couloir des effluves moites mêlés à une odeur de tabac froid et un léger parfum de jasmén. Un parfum si délicat qu'il se l'aurait jamais osé s'il se l'aurait pas tant aimé.

Assis, un sourire naquit sur les lèvres légèrement crispées de détective et il frotta le seul de la porte, soudain de bien meilleure humeur.

Mais l'entraîneur, levé dans son étier campé de d'écouter, un pas devant sur des pentes et une trace de chat fumant à côté d'elle.

- Comment tu peux boire ça, filleux ? Il fait plus de quarante à l'ombra !

- Mais que ça débruite. Doug, répondit de travers. Je te fais déjà ça depuis mille fois. Et tu ferais mieux de m'embrer, au lieu de te pointer le coupé avec toute cette bière et ces boissons chimiques.

- T'es raison, fadahe que j'y pense, un de ces quatre j'répondrais d'un ton plus brusque qu'il se l'aurait voulu. Disparaissez toutes les tranches dans la cuisine et revenez avec une bouteille de bière. Alors, qu'en-er que tu fous ici aujourd'hui, he ?

- Et cela d'écouter que je suis là, je pourrais m'en aller, le comprends-tu et ce n'est pas très facile pour moi.

- Et-er que fait-er que je ne voulais pas te voir ? coupe brutalement Gollis, se laissant tomber sur le sofa, se main gauche

versant exposé à quelques centimètres de peine, une distance si inférieure grande, de l'épaulé droite de la jeune Chénis. T'étais où ? Et tu coupes sans tomber de temps, entre j'ai ? T'es pas venu me louer quand même ?

Mais sourit, se rapprocha de lui, réduisant le distance qui les séparait à l'épaisseur d'une feuille de d'écouter. Une proximité si envahissante qu'elle se était décolorante.

- Tu pourrais beaucoup trop de questions, parfois... Alors que, si tu acceptes mon compagnie, je donnerais à quelques centimètres... Quelques mots peut-être.

Pir Ball s'écarta légèrement, écarquillant les yeux de surprise, et déglutit avec peine.

- Tu veux dire que... Tu es libre ? T'es riche et te débarrasses de Maya l'aveille et de ses petites copines ?

- T'ing Free, et n'est pourtant pas difficile. « T'ing Free... »

- Excusez !

Même, elle eût dit d'un geste versant l'une de ses longues mèches de j'ai derrière son oreille.

- Et te sensais obligé de m'embrer - ou de m'en aller personnellement, et qui restait au même...

- Pardon.

- Inutile d'écouter, Kin Sang ! Considère qu'il s'agit de mon jardin secret, d'accord ?

- Kin Sang ? Tu m'as appelé Kin Sang ?

- Oh, c'est juste un petit nom...

- Et mais ce que tu veux dire, Hien ? murmura le détective, sans cesse soudain sa gorge devenir très sèche. Je me suis mis au chemin, évidemment...

- Répéte.

Elle se marala de faire inférieure, soudainement très rouge, mal à l'aise pour l'une des premières fois de sa vie. Alors, très calmement, laissant entre l'oreille vibrant, quasi-irrépressible, de l'embrasser, de la distance, de la possibilité, de la servir brutalement contre lui. Doug posa sa tête, se pencha vers elle et l'embrassa doucement, tendrement, presque timidement, le cœur plus léger qu'il se l'aurait jamais dit au cours des cinq dernières années... et les lèvres saoules comme jamais. Kin Sang... « Mon cœur », si Hien l'avait appelé ainsi, d'écouter qu'elle le pensait et cela avait bégayé de son esprit contre les lèvres qu'il avait osées durant tout ces mois...



18 août 2013

Sans un brin, sans fin et glissa dans les profondeurs obscures des sous-sols et traversa les tunnels moires de la Cité interdite se dirigeant jusque à l'intérieur dans le défilé souterrain où collèrent d'épaves, fusées et bombes obliquement chargées de sulfate et armures. Elle déboucha, après une brève de marche silencieuse, devant, sur une petite salle ombragée et simple - une salle, situées derrière et devant. Un homme vira de dos, se tournant rapidement, perché par deux paires de pattes de chat. Ses fils. Type de feu. Et non bien pratiquement pour le nouveau Chat qui lui fit le signal aux allés d'aller.

Messager et laurier - comme elle l'avait dit auparavant.

D'un mouvement d'épave, elle lança les mains en avant, lâchant une décharge d'épaves restées par un instantané complexe à ses poignets. Sans un effleurement, les minuscules poisons s'élevèrent, se plaçant accablés dans les coupes des deux gardes qui s'affaiblirent, tombés dans les profondeurs de la cité.

Mort.

Accablés, ses fils se retournèrent, alertes, depuis un coin.

Tranquillement, sans lui quitter l'air des yeux.

- Il faut me, la salive-t-elle avec grande conviction.

- Qui ? - Qui ? -

- Et s'élevèrent par les bras, vers leurs. Et se trouvaient au-dessus de ses yeux, de ses mains.

- Qu'en savez-vous ?

- Pour celui-ci, je le devine, explique-t-elle en haussant les épaules, déglutissant l'un des deux cadavres d'un geste bref. Pour celui-là, je sais que c'est un ancien Throak. Avec deux bras et une arme à feu, mais sans le grand an de la tête.

- Qui êtes-vous ? souffla sa proie, la regardant comme s'il s'agissait d'un fantôme, comme s'il se refusait à croire ce qu'il voyait.

- Allons, petit lapin, vous le savez bien ! Sinon, vous ne me dérangerez pas avec cette mine terrifiée !

- Vous êtes morte ?

Elle agita ses doigts pendant tout. Et remarqua l'attention appuyée de ses deux protagonistes et sa fièvre, pétrifiée de terreur.

- Faut-il habiller à m'en faire profiter un nouveau, mais je préfère finalement laisser approuver cette manipulation. Je ne voudrais surtout pas valider qui en est responsable.

Plaçant les yeux, ses fils se mirent en garde et, pressés appuyés sur sa jambe gauche, sous un coup de pied renversé suivi d'un coup de couteau. Tous eurent une effroyable tête de se retrouver un minuscule revolver, lui mit une balle en plein côté.

- Tu aurais dû te contenter d'un FBI, petit lapin, maintenant-tu es d'appoint. Et ne pas oublier que deux ans manquent, il y a - et -

Tandis qu'elle abandonnait derrière elle ses deux corps sans vie de parer mécaniquement sa main droite sur une zone chaude sur la paroi gauche de son étage. Un soup. Répétant ses effets dans une vitesse inhumaine, elle déchargea silencieusement la fine épingle. Comment avait-elle pu ? - Tu y réfléchis, elle se le soude qui trop bien. Son corps vibrait une série de l'impact alors que son esprit continuait à sauter sur les sons d'été. Elle put constater qu'il lui faudrait bientôt dévoter l'Érudition ou même qu'il la mort, la dévotion aussi... peut-être...

17 août 2013

Une chaleur étrange et humide régnait à l'intérieur du CSE, où, sur fond de pluie, la dissimulation avait rendu l'âme. Avant des efforts de venir, éviter et s'échapper, de parer au pire, de nouvelles idées, croquer avec l'atmosphère déjà hostile de la soirée quand l'eau, en cette fin d'après-midi d'été, parait la perte de la section. Suivant d'un regard programmé quelques collègues

comptés il ne restait pas à parler, il se dirigea immédiatement vers Baron, qui, solitaire et sombre, croqueta son chat signifiant un danger potentiellement sur ses traits.

- Ouvrez les yeux pas avec toi, aujourd'hui ?

- Ben, Des heures du CSE sans venir l'interagir.

- Peut-être, mais ils nous libèrent jamais ces clés ?

- Il est encore avec eux, en ce moment.

- T'es tout seul alors ?

- Ben, Eve et Melody sont en patrouille.

La chat s'approcha de Fitz Bull, souffla longuement sa main, depuis des jours et, retrouvant près de son maître, se mit à ronronner.

- Il t'a enfin adopté, apparemment ! À moins que tu aies changé de position... En tous cas, tu es l'air particulièrement en forme, toi, ces derniers temps !

- Ah oui ? C'est probablement cette nouvelle marque de bière que je viens de recevoir, la moins mélangée à des céréales, c'est dit.

Haussant les épaules, Doug s'adressa vers ses frères. Une enveloppe manuscrite Ty attendait, dans un bocal, près de son ordinateur.

- C'est quoi, ça ? Je suppose-t-il, seraient français. Encore une connaissance à la fin ?

- Un conseiller a déposé ça pour toi, il y a deux heures.

À cet instant, Cas et ses frères dans l'immense pièce, maintenant chargés. Cas avait écrit ses mots en compagnie de la fin.

- Ben qu'en est-ce qui nous arrive les semaines ?

- C'est Fitz Bull ! lance Cas, fièvre. Mon Dieu, la pauvre ! Un ! Et elle rendit à Doug le journal.

Les mains tendues vers toutes, le cœur battant, la dévotion d'un empereur.

« L'armée l'aurait, a été représenté hier au soir par les forces de police de Chancel Island. La jeune femme, petite dévouée, avait été retenue par un dangereux psychopathe... chaque spécialiste de l'île Springs... »

- C'est triste, mais c'est pas comme si c'était une de ces grandes ames non plus, Fitz Bull !

- La pauvre, Gilda !

Et, maintenant brutalement la lettre - dont il avait tenté de peindre l'écriture - Doug s'adressa en direction des visiteurs.

- Une fois seul, il se laissa tomber lourdement sur le sol, le titre entre les mains.

- Et puis ? Tout allait trop bien... Et mesuré l'aurait-il, peut-être évidemment son poing sur un coude. Puis, presque épuisé, il dévota l'enveloppe.

- Cher Fitz Bull,

Et tu repais cette mémoire, c'est que je sais tout mieux, tout personnellement du CSE - ce qui semble tout entier à peu près en même. Un tel s'est montré je suis trop impressionné au tempo-ci et il s'en fait de peu, il meurt, avant que nous ne puissions.

Par ailleurs, si je n'ai pu te rendre visite au cours des quatre derniers mois, c'est d'une part que je n'ai pas eu le temps, d'autre part que cela aurait été trop dangereux.

Un tel a découvert ce que j'ai réellement aimé à Amanda Louquet. L'accident qu'elle a eu et qui lui a coûté la vie de son enfant - ce n'est rien pour moi ! Tout avait été calculé pour que cette modification réussisse et c'est le CSE qui a récupéré la petite fille, rapidement livrée par ses responsables. Il s'est parlé du Projet Rebuilding ? Ben ces éléments de neurogénétique, cette donnée et serait l'accomplissement parfait. Un tel a, pendant quelque temps, travaillé l'idée de peindre les parents, voire de délivrer l'enfant mais j'ai refusé à l'in dissuader. Finalement, personne ne nous avait ; cependant, à quel bon faire encore plus souffrir et culpabiliser ? Et puis, les boucs du CSE sont un véritable bordel.



se montre souvent en désaccord avec Ugo Valdez, le chef de la sécurité. Les excellentes résultats qu'il obtient avec les extractions minérales lui offrent une quasi impunité. Il le sait et en abuse avec une certaine arrogance.

• **Tour hémisphère, Armando Hillé** pourrait apparaître comme l'homme le plus important de la station puisqu'il en est le créateur et l'exploitant. À la tête d'une équipe de six personnes, il doit assurer quotidiennement plus de cent cinquante personnes et se rendre compte par le regard de leur bonne santé et de leur moral. Armando s'est attiré le soutien, à défaut de la sympathie, des habitants de l'Accolade en étant à l'origine des nombreuses petites fêtes qui tempèrent la vie, et en prêtant lire l'alcool. Valdez ne soupçonne absolument pas ces individus roulez-vous et déformés d'être la cause de la plupart de ses maux.

• **Kazalia Jelink** est le médecin de la base. C'est une femme d'une quarantaine d'années au port altier, étonnamment vive d'une blonde blanche. Sans être particulièrement belle, Kazalia montre un charme certain sur les membres masculins de la station. Présidente. Gendre et fiancée, des deux plus âgés qui expriment une certaine hostilité contrôlée par des livres pulpaires, une voix grave et sensuelle, un sens aigüé de la justice, elle figure en première ligne des tensions des habitants de l'Accolade. Kazalia le sait et s'efforce pas à se servir de sa séduction pour exercer un ascendant sur ses « collègues ». On ne lui connaît aucun amour officiel mais sous stress un jour de la mort dans leur lit. En possédant de ses fonctions de médecin, elle a suivi des études de génétique et a travaillé chez Alliant Pharmaceuticals. Elle est même une des chercheuses à l'origine du pefflodon qui a conduit à la découverte du DeepBlue. Elle a d'ailleurs accepté ce poste très particulier pour valider en pratique l'usage de l'azépine liquide. En plus de soigner les bolos plus ou moins graves des habitants de la station, elle est aussi le suivi psychologique. Elle est en contact d'un certain nombre de petits secrets, et, en plus de son attitude séductrice, en fait quelquefois un influence.

• **Ugo Valdez** est le chef de service. Caloreux, blanc de poils de L'ÉPO, ancien des Navy Seals, il est physiquement très impressionnant, et qui ne semble pas affecter outre mesure les deux de l'Accolade. Son travail est un véritable chemin de croix. Il est respecté par les hommes dans ce lieu cruel au vu de la sécurité et la bonne morale, son ascendant est sans cesse hanté en brèche mais c'est à lui que les cadres de l'IRCM demandent des comptes en cas de problème. Son premier souci (en dehors de Michael Longwell) est de montrer fin au marché noir qui grignote la station. Aucune idée qu'il n'est pas très aimé dans son équipe. L'homme est le seul à disposer d'une arme à feu, mise sous clé dans le dépôt qu'il partage avec ses hommes, mais ce genre d'accroche ne lui est d'aucune aide face aux problèmes qu'il rencontre.

3. DeepBlue

Le pefflodon qui a conduit à la découverte du DeepBlue (qui est devenu un produit dangereux). Voyez tout de suite les parties qu'ils possèdent en titre, les dirigeants de l'IRCM ont lancé le développement de la substance et son utilisation dans l'Accolade sans procéder à tous les tests nécessaires.

Une partie des nombreux examens effectués sur les habitants de l'Accolade lors de leurs visites à la surface ont peut-être été déviés d'éventuels symptômes ou effets secondaires dus à l'utilisation de DeepBlue. Les médecins semblent s'être vite détournés d'anomalie; les quelques plongeurs qui semblaient s'affaiblir « ont été mis en post-attente, affectés sur un autre site... dans tous les cas désignés de manière isolée de l'Accolade sous-marine et du DeepBlue.

Cependant, Kazalia Jelink a observé quelques symptômes inquiétants au niveau des poumons de certains plongeurs. Elle n'a pas pour le moment communiqué ses informations à personne. D'alcool parce qu'elle a participé au développement du produit, qu'elle considère un peu comme son invention, et qu'elle a toujours eu horreur de « tous ces contrôles qui bloquent l'innovation scientifique ». Excusez pour la précision, en fait bien l'inverse, en fait l'ordre. Elle espère certainement assister à l'apparition de mutations « naturelles ». Après tout, l'évolution de l'espèce humaine semble s'accélérer. Chaque génération prend plusieurs centaines sur la planète, tout le monde porte des lunettes ou des lentilles à cause des fibres de verre ou d'ordinateurs, et on a même constaté que la masse musculaire des passés augmentait en raison de l'usage des portables. La vie dans les aéroports et l'absorption régulière d'azépine sous forme liquide a donc ouvert les chances de conduire l'humanité vers de nouvelles formes, non ?

NEWS

Départ du Capitaine Steve Uttersson de COPS

Le CIP a été invité par les fonctionnaires de Sacramento à réviser la répartition du budget. Ce sont le RESD et le SURP qui veulent leurs comptes doubler ou tripler, alors que les programmes plus sociaux qui expérimentaux sont annulés. Finalement, les échanges avec les policiers étrangers sont suspendus, sans date de reprise. À ce titre, le collègue colombien des cops va piler bagage et faire un petit pot d'adieu avant de retourner en Colombie britannique combattre les trafiquants de drogue. Quelques mois plus tard, les cops apprennent qu'elle a disparu lors d'une opération en Alaska et que son corps n'a jamais été retrouvé. Elle sera déclarée morte en mission et une tombe vide, au milieu des montagnes du Grand Nord, portera son nom.

2. Mystères des profondeurs

La station Présidents est en fait située sur l'épave d'un vaisseau EE. Sans concert d'exploration des ressources sous-marines, l'IRCM est à la recherche d'artefacts crypto-zoologiques. Quel ? Non sans déjà en ce film, là, Abyss, et en plus vous avez le le scénario de ce supplément qui explique que les ET n'ont rien à faire de votre planète. Non, d'accord en fait...

MA CABANE EN ALASKA

1. Comment utiliser ce dossier ?

Depuis le 25 mai 2012, une nouvelle étoile scintille sur le drapeau californien. Celle de l'Alaska. La prise de ce bout de glace polaire est le résultat de l'action concertée de la Californie et du Canada, mais surtout de l'inaction déconcertante de l'Union. Les inaction peut-elle s'expliquer par la présence à peine efflelée de Babo Togo sur ces terres anciennement russes ? C'est l'une des hypothèses de travail qui traîne dans les milieux associés.

Mais voyez plus vite à terre un instant. À quoi peut bien servir le drapeau de l'Alaska ? Vous répondre à cette question, vous serez donc allé pour vous diriger le village archétypal de Rampart. Si vous cherchez sur une carte, vous verrez qu'il se trouve au nord-ouest de Fairbanks. C'est le seul détail vital. Tout le reste est inventé et le M passe tout à fait appliquer certains aspects à d'autres villages de sa région.

2. L'oléoduc

Il n'est pas exploré, mais on travaille légèrement coméd, et c'est là qu'il peut poser un petit problème. En effet, depuis sa construction, le pipeline n'a été tiré qu'une fois. Il devait l'être une seconde fois en 2012, mais la branche « Union » de la Semy a oublié de le dire à la branche « Californie » de la Semy. Résultat, ces ont oublié de faire évaluer plusieurs millions de dollars à la société, le temps qu'un expert décide qu'il faut s'enfermer. Pendant ce temps, le gaz ne passe les provinces et s'infiltre dans la zone, puis, légèrement, dans le futur. Comme dans les années 2000, ce sont les sauteurs qui vont propager le plus rapidement le poison et les indiens qui vivront de la pollution qui vont être tirés. Le directeur de la PCC sait que la pollution a déjà commencé, mais il garde le silence en échange d'un gros salaire et de la promesse d'une maison à Hawaii dans les deux ans qui viennent.

Qu'il le directeur ignore encore, c'est qu'un journaliste spécialisé dans la question écologique enquête actuellement sur une série de malformations qui touchent les bébés de Tanana. Il n'a pas encore décidé d'être venu le problème (les familles indiennes sont très sceptiques en ce qui concerne ces enfants, qu'elles considèrent comme des enfants mâles-femelles mâles-femelles).

3. John Smith 1, John Smith 2 et John Smith 3

Lesque la Californie a intégré l'Alaska, le problème de tous les regards de l'Union s'est posé tout de suite. En effet, cette dernière n'a jamais réclamé le moindre prisonnier, certains dirigeants espèrent avec les gardiens qui le détiennent dans l'Union.

Non, à l'échelle, 120 regards abandonnés dans leurs cellules sans mots de fond et de fait, incapables d'appeler à l'aide. Ces hommes n'ont pas d'existence légale en Californie et la question de leur certification par l'Union (qui a des lois plus dures) reste sans réponse. L'attente que parmi les prisonniers de droit commun, il y a aussi des prisonniers politiques (ou qui se présentent comme tels). Arrivent à fait comme tous les prisonniers de droit commun à vie. Mais que doit-on faire ? Répondre ? Impossible, c'est l'Union qui a les dossiers. Libérer des citoyens multinationaux ? Impossible. Attendre faire dans l'Alaska avec une bombe nucléaire.

Actuellement, tous les dirigeants sont ou remplacent doivent recevoir leurs prisonniers et transférer leurs dossiers à l'Anchorage le plus rapidement possible. Bien entendu, certains dirigeants ont tout intérêt à faire traîner la procédure afin de profiter de cette main-d'œuvre bien marchée. Une fois le processus terminé, les prisonniers auront à nouveau une identité légale et californienne. Pour le moment, on les appelle les John Smith, ou par le matricule qui leur leur laisse orange face.

4. La prison

Il y a trois gangs connus du directeur : les ayers, les nates (sans référence précise à un gang existant) et les indépendants (quelques frères, les parents, deux italiens et des américains). Aucun prisonnier n'a le droit de communiquer avec l'extérieur, et ceux qui vivent le plus mal ont isolément sont les indépendants. Ils subissent les brimades des autres et ont tendance à disparaître les premiers. Tous espèrent qu'un jour un avocat passera les portes de la prison fédérale. Le personnel est soit originaire de l'Union (des gardiens qui ont suivi le directeur, voyant qu'il y avait une situation à exploiter), soit constitué d'employés de Gerald Mackenzy (qui a créé une société de surveillance pour sous-traiter le gardiennage). Les prisonniers qui décident sans entendre dans la métropole si la mort est suspecte. Ils sont inclusés en ville et la mort est déclarée et les unions connues (accident, suicide ou maladie, par exemple).

Le directeur, Aaron Mary, est détaillé plus bas.

5. Les casinos

Les casinos sont la propriété des trois hommes importants de la ville : Gerald Mackenzy, le notable du pays, Karl Mr Donald, le maître et, bien entendu, Tobias Polakow qui joue les deux mains rouges. Si les deux premiers s'entendent comme larrons en fuite, le troisième fait son business dans son coin, sa clientèle étant constituée des mineurs russes.

Les trois casinos sont en concurrence locale sur le marché de la drogue. Si Mackenzy et Mr Donald se sentent entendus pour ne pas vendre plus que de la cocaïne, Polakow, lui, dirait tout ce qu'il peut étranger et longue.



Le chef Kinley aimait bien mettre sa terre à ses talons, mais il est mort par les institutions et la logique. Que se passait-il d'il avait l'un de ces trois hommes ? Après tout, ils sont la cause de schéma principal de Rampart et il en finit pas pour que les capteurs soient alignés et ne laissent qu'une ville morte derrière eux. Il se contente d'expliquer les excès et de ramasser les cadavres des grandes carrières dans les salons des deux High School de la ville.

6. Quelques personnages marquants

Si des policiers devaient se rendre à Rampart, voici les principaux PJ qu'ils pourraient rencontrer. Cette partie est réservée au MJ, car certains points secrets de la ville y sont révélés. De plus, des plans de scénarios vous sont proposés. En les développant un peu, le MJ peut transformer une ville tristement industrielle en petit paradis de cabanes dignes d'un Twin Peaks glacé.

6.1. Karl Mc Donald (maire de Rampart)

Le garçon doit sa fortune à son passage en Amérique du Sud et à l'or qu'il a volé sur place. Ce n'a été judicieusement placé un peu partout en Alaska (où il dit avoir été bruché, mais rien n'est plus faux), car Mc Donald cherchait à mettre le plus de distance possible entre lui et la Colombie. En effet, sa richesse, le maire la doit au moment d'une missionnaire de l'ONU et des garnies qu'il a protégées dans son sillage. La suite du Chab et divers bijoux construisent le reste de genre de militaire, qui fit accuser un de ses frères d'argent. Le problème, c'est que les titres d'argent s'échappent et sans qu'il se vengeait, peu importe le temps que ça prendrait. Au MJ de voir s'il est temps de servir ce plat qui se mange froid. Mc Donald détestait rapidement libre et violent pour chasser ce Canada de pays.

Parce les défilés qu'il est possible de mettre à l'arrêt de marquer le maire, on peut appeler l'escroquerie, la complaisance de marquer, le trafic de drogue, l'extension de terres et la corruption passive, mais le plus souvent active.

6.2. Aaron Macy (directeur de la prison Forman)

Le fonctionnaire sans avenir dans l'Union a compris la chance que lui offrait le passage sous le genre californien. La première chose qu'il a fait, c'est de faire disparaître des dizaines de centaines de prisonniers. Ces hommes s'entraînent plus et sont à peine des esclaves travaillent passivement dans la mine. Non contents, les bénéfices vont droit dans la poche de Macy. Ce qu'il ignore, c'est que parmi les prisonniers « enrôlés », il y avait aussi un vrai prisonnier politique, un certain Joe Simpson. Opposant à la politique répressive de l'Union, il est à la tête d'un mouvement radical visant à attaquer les institutions capitalistes (à voir au 4.2.5). Le mouvement est violent et considéré partout dans le monde comme terroriste. Les disciples de Joe Simpson (c'est plus un genre qu'un réel activiste politique) sont sur sa piste et vont sans doute bientôt le retrouver. Mais le retrouverait-il à temps ? Et que ferait-il pour venger sa mort évitée ?

6.3. Jacques Lebrun (directeur des scieries)

De tous les hommes d'affaires locaux, c'est le plus honnête, malgré la disposition de sa femme (un mariage sans d'une dernière de raison qu'il n'a jamais payé). Bien entendu, il traite avec les comptes, mais c'est un mariage entre compas à ses collègues. Ce qui peut le rendre suspect, c'est sa confiance et sa volonté d'être lauréat en paix dans ses scieries. Il fait aussi bien travailler les blancs que les indiens, même s'il paie deux fois mieux les premiers.

6.4. Tobias Polakov (directeur des mines rouges)

Ce russe apparaît effectivement à la suite. C'est même l'un des panache de Rasputin lui-même. Mais que cache-t-il dans sa mine la plus éloignée ? Rien. En fait, l'un vient uniquement de partir chercher, et dans le second, Polakov fait creuser un immense complexe souterrain. C'est Rasputin qui lui indique les plans et qui



s'y rend en hélicoptère privé. Hélicoptère qui a déjà été aperçu par William Binks, qui, entre autres, est un agent secret canadien infiltré depuis des années. Si le chef de la police le savait et apprenait que les Canadiens agissent en fonction des conversations qu'il a eues sur son téléphone, il le saurait sans doute. À quel point serait-ce bizarre ? Pellakow et Binks (qui consulte leur téléphone) l'ignorent bien. Mais ils sont tellement naïfs qu'ils pensent à leurs tâches et n'importe quoi : une fusée, une centrale nucléaire, une rampe de lancement, etc.

Le qu'ignora le Binks, c'est qu'une fois que les services secrets sont saisis, Babo Togo, qui a découvert qu'il déjouait de l'agent, le fera filer, ainsi que tous les mineurs.

6.5. Gerald Mackenry (propriétaire des mines du même nom)

Le notable est un indien du pays. Il se moque de savoir s'il est Californien ou Américain, il est avant tout de l'Alaska. Enfin, sa vision de l'Alaska. Il a l'aplomb (et le plomb) de ces cow-boys qui arrivent sur une terre et qui la déclarent leur, sans se demander à qui elle pouvait appartenir. Cet homme est le puissant économique de la région. Il pourrait, il est tout permis plus. Par exemple, c'est lui qui est à l'origine des malheurs de la famille Binks. Il détecte les Binks « qui font des choses louches chez lui » et cherche un moyen de faire partir Binkowich sur sa moulelle directement. C'est pas comme ça que ça se fait, mais c'est ce qu'il pense être les plus ennemis des Russes, les voisins canadiens. Lors d'un voyage d'affaires à Toronto, il leur a expliqué la situation. Les services secrets l'ont écouté, lui ont dit qu'ils espéraient contact et depuis... rien. Non entendu. Il ignore que Binks est un agent canadien. Il ignore aussi que les Russes sont au courant de sa petite tentative et qu'ils se l'ont que respectueux apprécier. Mais surtout à Mackenry, c'est fait de bruit et provoquer le chaos. Et, Babo Togo dérive (comme du calme et de la discrétion). Pellakow cherche donc un moyen d'éliminer le cow-boy des neiges.

6.6. Patty (patronne du bar le Refuge d'Anarak)

Cette malheure femme est aussi une femme d'affaires. C'est elle qui organise des chasses privées dans la réserve, au nord de la ville (non loin de la prison). Il y a des ours, c'est vrai, mais ce ne sont pas des grands, et ils cherchent plutôt le calme. Les riches chasseurs peuvent chasser à loisir, sans trop de danger et s'anticiper le canon en point sur des tas de cadavres d'animala pontifié. Il y a peu de temps, Patty a été contactée par un riche Californien spécialisé dans le loisir « hors normes » à LA et à Vegas. Il se fait appeler le Gomez et (vous l'avez sans doute deviné), organise des chasses un peu particulières. Une victime (séjourné par les participants) est enrôlée, amenée dans la nature et chassée. En général, il s'agit d'une femme infidèle. D'un croqueron gênant ou d'une vedette montante (la chasse étant filmée du début à la fin et la vidéo vendable à prix d'or). Le Gomez organise jusqu'à ses soirées humaines dans le décor. Il a décidé que l'Alaska, nouvelle étoile de la Californie, pouvait être un bon terrain de jeu. Il va donc préparer un petit safari et envoie, en commande, une ou plusieurs personnes à LA. En bon moyen de faire monter les caps dans le Grand Nord (en tant qu'investisseurs... ou en tant que proie).

NEWS

Le quatrième cavalier

Les pandémies arrivent enfin à LA et par la grande porte la grippe brésilienne n'est que la première étape et malgré les efforts de CDC, c'est tout le sud de la Californie qui va être touché à partir du 10 mai mais de moi. Les symptômes vont être les suivants : forte fièvre, difficultés respiratoires, nausées. Plus tard de tous jours, les enfants entre 0 et 12 ans) guérissent naturellement... ou meurent. Alors d'où vient cette épidémie ? Pas du Brésil, c'est certain, car la grippe brésilienne n'est pas une maladie infantile. À croire que le virus a été modifié (ce que pensent certains experts des hôpitaux, trop occupés pour le dire à la presse). Une personne lire-pratit de la situation (et des 3 000 morts que la maladie va causer pendant l'hiver), c'est le directeur de CDC, qui depuis deux ans se bat pour un contrôle plus rigoureux des frontières. Le professeur Troy W. Bush, qui a déjà l'oreille des militaires, se enfin être entendu par l'administration et par le président. Suite. Grâce à une habile communication dans les médias, elle va devenir le symbole de la lutte contre la maladie (photos dans les hôpitaux, interventions dans les universités) et arriver à imposer enfin, officiellement, son programme d'élimination. Plus tard du projet, des camps de quarantaine vont être construits en urgence et tous les clandestins (étrangers ou citoyens) vont y être concentrés afin de dépister des maladies. Bien entendu, c'est le résultat inverse qui va se produire et la maladie va se répandre encore plus vite, provoquant la peur et la colère des prisonniers et de leurs familles. Les camps de LA vont être d'actualité pendant les années à venir, générant plus de violence et de crimes que la maladie elle-même.

7. Open bar

Voici quelques trames permettant d'utiliser Rampan comme décor pour vos scénarios. Nées qu'avec un minimum d'adaptations, vous pouvez inspirer des éléments scénaristiques assez facilement.

« Saccomanno et le FBI »

Le pipeline fait, c'est certain. Quelques experts de LA le savent, ont fait leur rapport et ont dépensé coups et biens. Dans le même temps, les Indiens en sont du flueur tombent malades et les bébés sont anémiques. Ce scénario qui consiste à découvrir le peu aux yeux de ce jouer à la fois à LA, à Rampan, mais aussi à Saccomanno, puisque autour l'exploitation du pipeline aura des répercussions économiques et politiques importantes. Mais laissez toute une population se faire exploiter sans aucun des tremblements catastrophiques.

« Erano »

Une prison, une évasion. Des criminels de la prison Ferzan se sont fait la belle. Ils ont même réussi à rejoindre LA. Aaron Macy et son complice Gerald Mackenry ne peuvent se permettre de laisser en

de ces hommes (qui pourraient raconter ce qu'ils ont vécu). Lesdits hommes sont des criminels évadés et récidivistes (des mafieux, des psychopates, des bops, etc., bonf des gens qu'il ne faut pas laisser libre dans les rues de LA). Ils sont se faire chasser les uns après les autres. Au début, les cops traquent de prison qu'un justicier stable dans les rues et tue les criminels échappés de l'Infin. Mais leur enquête va révéler quelques surprises.

1. I want to be a criminal!

Des millions de délinquants sur les deux continents et leurs collègues prennent peur. Les Indiens prennent que l'esprit du loop, l'Amank, vide dans les bois et qu'il n'est pas comme. Les cops des multinationales sont enrôlés en ville, délégués. Peut être instructeur, grâce aux fichiers informatiques, le chef Kinky découvre qu'une série

de meurtres identiques ont eu lieu il y a deux ans à LA, et que c'est le COPS qui a traité l'affaire. Il contacte alors les collègues de LAPD et tombe sur les (S). Et sont les Bosses qui sont derrière les meurtres et la méthode de mise à mort des victimes (des petits boules qui empilèrent sur leurs places-banques) et un rituel de Kaka Taps. Il est destiné à faire peur aux autres (et ça marche).

2. La mer n'est plus

Mais quelle est cette merose que les commandés de la prison Foman griffent sur les murs ? Une petite analyse découvrirait un résultat stupéfiant. C'est de la grey plaque bien typique de LA ! Que fait-elle là ? Viens-elle du Grand-Nord ou a-t-elle été importée ? Autant des questions que des victimes (volontaires ou non) de la prison peuvent se poser.

LA FACE CACHÉE DE LA LUNE

1. Qui est M.I.K.E. ?

M.I.K.E. est un ordinateur quantique conçu par Mark Howard (cf. *Mad Max* p.56). Mark Howard était prisonnier, en tant que délégué de la NASA, à la suite de la présentation du projet d'ordinateur quantique de Charles Quark en 2005. Ilcop se rappelle alors de génie d'Howard quand il se mit en tête de donner à elle l'air d'un superordinateur. En 2025, il réussit à le contacter sur le Secret, pour lui proposer de relever un défi. Howard réussit de près, depuis 2022, les protocoles faits par les minerveaux intelligents de HYI (cf. *Plan* p.385) et a justement réussi à en faire un tout autrement. Grâce à son génie, il parvint même à la défendre pour faire sauter la barrière des deux niveaux de profondeur. C'est ce minerveaux développé qui est à la base de M.I.K.E. Howard espère ainsi perdre sa revanche en utilisant une machine capable, à long terme, de contourner le Code de Secoy (cf. *Black Book* p.57) et celui-ci devaient trop entreprendre. Ce qu'Howard ne sait pas, c'est que le Code l'a aidé à isoler un mini-cerveau et même à la défendre. Rappelez-vous que le Code avait été aidé Mr Hiale à concevoir HYI (cf. *ISS* 666 p.112). Les objectifs du Code sont doubles. Finalement, visiter l'expérience sociale unique que représente le meeting-pot communautaire lunar. Bénévolement, étudier le fonctionnement et l'évolution d'une IA, afin de savoir si une IA telle que lui se réagit, quoiqu'il en soit elle est elle-même influencée par les mêmes au-delà de décisions purement logique. Il espère ainsi composer l'évolution de M.I.K.E. à la fin, afin de comprendre ce qu'est exactement l'éveil d'une conscience.

2. Les secrets d'Harvin Shoup

Il est connu comme l'homme le plus influent de la Lune est un Minerveux (cf. p.121 de ce supplément) appartenant aux Minerveux (page 2) (cf. 4 Juillet p.117). Son caractère et sa force de persuasion exceptionnelle découlent de son caractère à

manipuler les minerveux. Fidèle des décrets de Charvren, il est dans les grandes lignes les instructions que celui-ci lui fait parvenir. Mais ne veut y tromper pas : Ilcop sera assez libre pour agir de lui-même. Et le bouge s'est fait un objectif : faciliter l'économie lunar et décliner l'indépendance en créant une nation dans le creux à la (S). Ilcop est actuellement le seul minerveux présent sur la Lune. ■

3. Que traque CaSaPha ?

CaSaPha est en train de chercher un produit original à développer sur la Lune, mais pour l'instant, toutes les recherches que ses membres ont menées n'ont pas permis d'aboutir à un produit commercialisable avec une forte part de bénéfice. Du moins, rien de comparable aux produits de la gamme Green Life décrits du Blue triple B. Les produits fabriqués sur la Lune se vendent bien ici, mais le coût de transport oblige CaSaPha à réduire considérablement sa marge de bénéfice. Si Sember n'a pas encore donné l'ordre d'exporter un échantillon de grey plaque sur la Lune, c'est qu'il craint que cette opération s'échoue et lose le seul sur le secret de sa formule miracle. Mais sa priorité, en matière de profits, a des limites. Combien de temps attendra-t-il encore avant de donner le feu vert ?

4. DEJIM, DEJIM, DEJIM

Sepp Tardolevitch est arrivé sur la Lune avec les hommes habituels du RUC. Il a pu remarquablement comment fonctionner les CC Keys et être de mettre une organisation similaire sur place. Il a accompli une dizaine de missions sous ses ordres pour à découvrir quelques choses et à donner quelques coups de main à mine pour rendre service. Et sont d'allures à la source d'un réseau de diffusion de produits importés illégalement (armes, drogues, matériel high-tech...)



LES DOSSIERS
DJ SAD

ISS 666

CHRONIQUES MARTIENNES 2032

Les M) peuvent ainsi recevoir d'autres révélations dans le sésame. Au beyond où chose distants stars de ce même supplément.

1. La vérité est-elle ailleurs

Non, certains les choses au état tout de suite, au M). Il n'y a pas de matière sur Mars, tout ceux qui viennent de débarquer, c'est-à-dire les humains. Pas de petits hommes verts, pas de vie autre que monocellulaire sous le personnel, pas d'antiques mines à découvrir : des cailloux, des cailloux... et des baléines sous les cailloux.

2. Les Réalistes sont dans la place !

Ce n'est plus un secret pour vous, les Réalistes caractères les bases martiennes. Ils y imposent leur mode de vie de façon radicale, au point d'en être calculant. Les procédés de recherche, le mode de communication et de vie, tout est contrôlé, surveillé et limité. Très au tellement être que même ceux qui ne sont pas Réalistes entrent dans le jeu. Et le plus étrange, c'est que cette philosophie du groupe fonctionne en apparence parfaitement. Le point Daedalus est limité en l'état comme une pièce de rappel pour ceux qui désobéissent : « Bien sûr on peut aussi faire autrement, mais comparez entre les deux bases et choisissez votre camp ». Une petite base a déjà été utilisée à plus grande échelle par les États-Unis, lorsque la Caliburne était le vaisseau porteur. Valéria, depuis la mort de deux de ses hommes dans un accident, a échoué. Mais elle, c'est leur bébé unique que les a possédé dans le ciel. Le commandant Valéria n'est non seulement plus visible au depuis Valéria, mais elle n'est plus du tout obéissante au drapeau de certains cadres du mouvement (Theroux en premier lieu). Tout comme un copain, à présent, elle est mal à l'aise avec ces gens et effrayante à leur discours.

Peuque les Réalistes sont-ils si présents sur Mars ? Pour ce rapprocher de leur source d'inspiration principale : les extraterrestres. La planète rouge n'est qu'un premier pas, mais un pas de géant. En effet, Tycho Brahe est bien plus qu'une station d'études. Nous avons, localement, remarqué que dans n'a été dit sur la base qui n'est au centre de la base, juste au milieu du triangle. Difficilement, c'est l'humanité qui pense de rester en contact avec la Terre. C'est exact. Mais ce que l'homme, qui pense d'aller le pays, ne dit pas, c'est que seulement 5% des ressources du radar sont orientées vers la Terre. Tout le reste est dirigé vers l'espace. Car ce radar est avant tout un détecteur. Il reçoit en continu des messages que l'humanité lui-même a dirigés à l'intention des extraterrestres. Depuis des siècles, les Réalistes (avant qu'ils n'aient ce nom) ont la méthode pour entrer en communication avec les E.T. Mais leur danger est l'opportunité technique de la base et c'est pour cette raison que la base de

Tycho Brahe est si radicale dans son organisation : l'homme, c'est à une époque, sans faire une bonne impression. Il veut montrer que l'humanité (ou l'être de l'humanité), est prêt à entrer en contact avec les E.T., que l'âge d'or est enfin là. Tycho Brahe est une sorte d'ambassadeur pour les E.T. Les Réalistes savent que la porte ouverte à d'autres mondes existait. Les signaux captés par le SETI leur ont confirmé qu'il y avait quelque chose derrière la toile noire. Mais leur peur a prévenu de ne pas laisser les intrus : que quelqu'un décide de leur venir enfin.

3. La dure réalité

La théorie, c'est bien. La pratique, c'est plus compliqué en fait. En effet, sous leurs airs « posez le livre » les colonnes ont quelques secrets pas très beaux. Le premier c'est que s'ils se comportent toujours bien en groupe en dehors des rencontres, la concentration de gens très au même casé fait que les frictions sont constantes, mais toujours discrètes. Sous la plupart des Réalistes, le plus qui pourrait arriver (sans d'être considéré à l'extérieur), serait d'être envoyé sur Terre. Du coup, ces bases sont se tiennent dans les parcs afin de rester en poste le plus longtemps possible. Ils se cachent derrière des questions de scientifiques, les colonnes exigent leurs comptes personnels, font des alliances, et s'arrangent pour vivre les phobes, dans la plus pure tradition d'une division de l'humanité (avec le Doctor Mars Densoy, soit plus bas, dans le site du cosmologiste). Il est assez simple de mentir à jour ses propres intentions en gardant un peu le ventre serré. Un copain en peu psychologue pourra certainement comprendre comment faire pour ces petites baléines pour obtenir des renseignements importants plus rapidement.

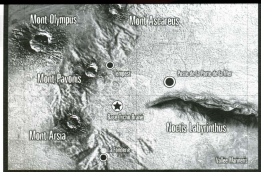
Mais attention, la tension est telle entre certains scientifiques (notamment entre les grades 2 qui ne se supportent pas), qu'il n'est pas impossible qu'un jour quelqu'un permette des messages plus « radicaux » pour éliminer un concurrent. Après tout, sur Mars, un accident est si vite arrivé.

Pour être convaincu, certains colonnes sont totalement incroyables sans effets des réalisations secondaires. Ils ont donc des besoins plus forts que la moyenne, ce qui ajoute aux questions de personnes des intérêts amoureux du meilleur goût (ceux avec qui veulent copier, ceux qui ne veulent pas mais qui veulent rester, etc.).

4. Les figures

Mais qui, parmi les Réalistes, prépare l'accueil des E.T ? En fait, plusieurs personnes. Ceux qui pensent le faire et ceux qui le font vraiment.

de John Boone (grade 3). Ce libéral est un plus qui ne prend pas le sol. Lorsqu'il se présente aux nouveaux arrivants, il donne l'impression de tout connaître. Généralement aux autres colonnes, il se



permet de porter une grande robe blanche, décorée du symbole des Initiés. Lorsqu'il s'éveille, il adopte un ton paternaliste agaçant. Il parle toujours ses interlocuteurs (par-dessus des portes-lucarne (complètement inutilisables, si vous ne pouvez pas parler en tant qu'ancien pilote de chasse et astronaute)). Il est le plus souvent possible (Ghermes) (même quand il lui parle), prend des airs mystérieux devant les disciples stables et répond souvent pas drague. Dès qu'il sent qu'il ne maîtrise plus la situation, ses tonalités changent complètement. D'abord il babouille, et rapidement il s'énerve. Comme il a tous les pouvoirs dans la base, il n'hésite pas à menacer ou à enrayer ceux qui entravent en cause son ascension. Comme il a été expliqué plus haut, il est suggéré à tous les colons de ne jamais montrer sa position hiérarchique en montrant des ordres. Néanmoins, c'est une dévotion, oubliera sûrement ce principe. S'il devait être déposé, il briserait de toutes les belles choses qu'il aime, pour devenir amer.

Notre : ce personnage n'est pas seule bleu ou orange. En outre, il fait partie du discours de l'univers de GPR. S'il devait disparaître, le M devra modifier quelques descriptions dans les suppléments à venir.

❖ **Docteur Nina Demsey (page 2).** Cette jeune diplômée de psychologie est une spécialiste de la gestion du stress spatial, mais aussi un coach qui se conforme aux principes initiaux. C'est elle qui explique la vie des colons dans la base et qui gère l'état mental de tout le monde (par la discussion ou charnellement, suivant les cas). Toujours souriante, amicale, elle a la désagréable habitude d'analyser les gens et leurs propos, sans jamais le cacher (un travers que les étudiants en psychologie ont souvent). Elle ponctue le discours des autres par des « mhm » agaçants, perché la tête comme pour mieux réfléchir et mûrissent son angle de point en pensant des airs concrets. En fait, elle cherche les points forts et les points faibles de ses interlocuteurs pour imaginer la meilleure façon de les intégrer dans la logique initiale ou au moins dans le groupe. En sous-main, c'est elle qui dirige la station, influençant les gens comme on sont capables certains hommes politiques charismatiques. Les gens ne sentent absolument pas sous la charme (la petite grece habituelle). Pour information, toutes les conversations qu'elle a dans le cadre de son travail sont enregistrées, classées, analysées et envoyées discrètement aux cadres initiaux sur Terre. Dans des points concernant la mise à jour des données à disposition et le docteur Demsey insiste qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains.

❖ **Le détective Cruz.** Alphonse Cruz Mendel, 35 ans, était un capo collaborateur qui s'occupait à son poste. Lorsque le capitaine lui a proposé de partir sur Mars, l'able l'a assuré et il a de suite accepté. Malgré ses expériences de la rue, l'homme ne s'est jamais vraiment habitué au vent qui coupe mal la mauvaise ambiance qui règne au sein de cette concentration de cerveaux. Lui et sa collègue sont souvent présents pour s'assurer qu'aucun document ne s'est égaré parmi les colonnes (pendant qu'ils ont pu établir au bout de quinze jours). Cruz sait très bien que leur présence n'a fait que servir les intérêts business d'Albin, mais il s'en moque. C'est sympathique, il est apprécié parce qu'il n'est pas hostile mais qu'il est « cocoon ». Inévitable sans initiatives réussies, il s'arrange et profite bien de la station. Le détective Cruz raconte la mort des du volants Far beyond all these things sans.

❖ **La détective Tamara Sempica,** 30 ans, mariée, mère de deux filles. Un ignote, dans le service, puisqu'elle n'est pas de famille s'est mariée volontairement pour partir dans l'espace. Pour s'éloigner de son époux ? Pour avoir plus rapidement de la promotion ? Quel ne le sait. Comme toute astronaute, c'est elle qui a été préférée à dix autres candidates (en pas que des copes). Vous pouvez en savoir plus sur elle dans le scénario Far beyond all these things sans de ce même supplément.

❖ **Katarina Lloyd (page 1).** Cette pilonnée ingénieuse s'occupe de la stabilisation visuelle des lieux sans de base (par exemple ceux du poste Raedalus). Rapide, la bricoleuse, elle appartient aux Initiés et est appréciée de ses chefs, avec qui elle couche sans poser de question. Ben, bien sûr, mais n'est pas si simple. Reconnaitre à la seule d'Europe, elle a infiltré la Californie tout juste après l'indépendance, dans le seul but de partir pour Mars. Elle possède une amie, dissimulée dans son casier et montée avec des pièces cachées dans la maquette. Elle a déjà plus de miroirs en peu parvenu dans la base. Elle consulte le moyen de servir discrètement sans que personne ne soit rien (ce sont ses pas que les capteurs de la fondatrice ont enregistrés, alors qu'elle posait un manchon). C'est aussi elle qui est responsable de la mort des deux scientifiques tombés dans le trou sans être du poste de Raedalus (elle avait saboté les consoles pour que ces derniers s'approchent pas trop du poste-Labyrinthus). Son but ? Moyen terme est de faire capoter ou de ralentir la mission californienne sur Mars. Non pas pour des

mlieux politiques, mais pour que les investisseurs internationaux se tournent vers l'espace pour engager leurs fonds.

5. Noctis Labyrinthus

Mais d'où viennent les fonds qui engouffrent tant les chercheurs du poste Basildon ? C'est l'un des secrets de Mars. Accablément, il est admis que la planète n'a quasiment pas de technologie des plaques. Rien n'est plus faux et la Vallée Marineris en est la preuve.

GUIDE DE SURVIE EN MILIEU EXTRÊME

Nous passerons ici divers points de règles concernant les actions des corps dans les milieux extrêmes.

1. Règles générales

1.1. Les actions physiques

En apesanteur comme dans l'espace, l'homme = botte = et ne dispose pas de points d'appui. On considère donc que ces milieux rendent les personnages plus vulnérables, et toute action physique qu'ils entreprendent subit une perte conséquente de leur force.

Le cas échéant, je males points bien entendu leur mobilité par du matériel ou des stages (cf. les dossiers du GAFD p.11 et suivantes).

De plus, après un séjour prolongé en apesanteur (au-delà d'une semaine), les personnages doivent se réaccoutumer à une gravité (sur Terre et sur Mars, pas sur la Lune où elle est trop faible). Durant trois jours, ils continueront de subir un malaise de tel.

Envoler dans l'espace ou dans l'eau ne demande pas de nouvelle compétence. Mais ce qui est d'effort en plongée, on sollicite la compétence Athlétisme (natation), et c'est le passage de stage spécifique qui permettra à un personnage de maîtriser certaines techniques particulières. Quant à ce qui concerne les activités en apesanteur, elles font appel aux mêmes compétences que sur Terre : un simple jet de dé = Coordination permet de régler les étonnantes difficultés qui pourraient être liées au déplacement en tel-milieu.

Les personnages font appel aux mêmes règles que sur la terre ferme, seule les compétences diffèrent : Flotage (situation spatiale, angle d'explosion planétaire ou sous-marin) sont les nouvelles spécialités exigées pour piloter les engins adéquats, et Athlétisme (natation) est utilisé pour les poursuites à la nage. Rien n'est légitime le soin d'adapter les tables de crash sur ces différentes situations.

1.2. La perception

De manière générale, l'espace et les fonds marins sont des milieux où la perception humaine est altérée. La luminosité y

est faible (voir notamment dans les fonds marins au-delà de 1 500m). De plus, dans l'eau, les ondes ne se propagent pas comme dans l'air ce qui modifie aussi bien les images que les sons ; ainsi, un objet que l'on regarde pourra paraître plus grand et quelques centimètres à côté de sa position réelle.

Les jets de Perception doivent par conséquent avoir des difficultés plus élevées que la normale (minimum 2), étant donné la multiplicité des cas de figure, nous vous laissons le soin de déterminer la difficulté appropriée. Vous trouverez ci-dessous quelques indications pour vous aider.

Procédure

diff.1 Eau claire, 0 (0-1m) et 0 (0-1m)

diff.2 Eau claire, 0 (0-1m) et 0 (0-10m)

Eau claire, 0 (0-10m) et 0 (0-5m)

Espace avec bon éclairage (Soleil, clair de Lune, clair de Lune)

diff.3 Eau trouble, 0 (0-1m) et 0 (0-1m)

Eau claire, 0 (0-1m) et 0 (0-10m)

Eau claire, 0 (0-10m) et 0 (0-10m)

Eau claire, 0 (0-10m) et 0 (0-10m)

Espace avec éclairage de scaphandre

00 : 0 (0-1m) indique la profondeur comprise en X et Y mètres.

0 (0-1m) indique la distance entre le personnage et la cible, compris entre X et Y mètres.

Ex 1 : voir un requin à 10m de soi par 20m de fond avec une eau claire et une bonne luminosité (Charrel blanc) nécessite un jet de Perception (1). Le voir alors qu'il n'est plus qu'à 1m ne nécessite plus qu'un jet de diff.2.

Ex 2 : repérer un joint dépassant entre deux rails de vent de d'une navette spatiale au clair de Lune avec une bonne source lumineuse sans être diff.3 (2) normalement = 2 dé à la taille de l'objet à repérer).

1.3. Noyade/Asphyxie

Cf. Mieux, p.136.

1.4. Le froid

Que ce soit sur la Lune, sur Mars ou au beau milieu de l'espace, la panne de chauffage est synonyme à très court terme de mort.



de décompression dans un lieu pressurisé (vaisseau, station spatiale) : ce genre de décompression est généralement causé par le dysfonctionnement d'un vas (généralement destiné à évacuer ce phénomène) ou un dommage infligé à la coque. La pression externe étant largement inférieure à la pression interne, l'atmosphère est aspirée par le vide. La dépression causée est d'autant plus importante que l'ouverture est grande ; dans le cas d'un dommage infligé à la coque, le trou peut éventuellement s'agrandir. Neus ne fonctionnons pas de règles à ce sujet : il s'agit là d'un véritable dilemme scénaristique qui ne devrait pas arriver par hasard et que vous devez utiliser pour apporter une dimension dramatique à votre histoire.

Dans cet épisode, voici comment gérer une importante décompression : tout personnage présent dans une pièce subissant une décompression doit échouer un jet de $d+Caractéristique$ (1) pour parvenir à s'agripper à un élément fixe (la difficulté peut être augmentée si les éléments fixes sont peu nombreux). Il s'écoule alors durant [1xCaract] tours avant de glisser définitivement vers son destin. Le nombre de jets de Coordination que pourra effectuer un personnage pour attraper un élément fixe avant d'être aspiré dans l'espace dépend de la taille de la pièce (et de la dimension du MJ). S'il veut se déplacer, il doit tenter un jet de $d+Caract$ (2) ou d'Addition/Caract (2) à chaque tour. S'il échoue, il est instantanément aspiré vers le + vide. Durant tout ce temps, des jets de Effort ou de Caract peuvent être demandés pour éviter ou encaisser les impacts des objets qui volent littéralement vers le jeu ; un échec entraîne une perte de 1d de Points de vie.

À chaque tour, le personnage peut éventuellement effectuer une action pour laquelle il subit un malus de 1d.

La décompression prend fin lorsque le cas est refermé ou que les personnages ont évacué la pièce concernée et refermé un cas derrière eux.

de Décompression de combustion : le volume d'air contenu dans la combustion étant relativement faible, la décompression est quasi instantanée.

Dans l'un ou l'autre cas, dès que le personnage est plongé dans le vide spatial, il subit une déshydratation générale de l'organisme (Machines pulmonaires, rupture de la plèvre, pneumothorax, embolie gazeuse, lésion hémorragique...). Un gros, il meurt dans de brefs mais atroces souffrances.

1.6. Accidents de plongée

Lors d'une plongée, un personnage doit effectuer un jet de Addition [notation]/Temp.froid à la descente et à la remontée.

par hyperthermie. L'hyperthermie pénalise également les plongeurs quelle que soit la profondeur à laquelle ils évoluent.

Pour chaque heure passée dans le froid, un personnage actif et équipé de manières adéquates (combinaisons ou vêtements spécifiques) doit effectuer un jet de $d+Caract$ dont la difficulté et la fréquence sont déterminées ci-dessous en fonction de la température ; l'insuccès et le manque d'équipement augmentent le niveau de la difficulté.

Un échec entraîne une perte temporelle de 1 point de Caract, récupérable à raison de 1 point pour trois jours de repos au chaud.

Environnement et météo

Température (°C)	Difficulté des jets	Fréquence des jets à effectuer
5 à 10	0	1 heure
0 à -10	1	1 heure
-10 à -20	2	15 heures
-20 à -30	2	10 minutes
-30 et au-delà	3	5 minutes

Modificateurs au jet

Mane de tenue adéquate	+1
Insensibilité	+1
Combinaison chauffante totale	(pas de jet)

1.5. Le vide spatial

Non seulement l'espace est dépourvu d'air et a des températures extrêmement faibles, mais en plus, il y règne une quasi absence de pression ambiante, d'où son nom.

Besoin d'un environnement pressurisé (niveau 1) ou à vide spatial (pression tendant vers 0) est mortel, plus ou moins rapidement selon les cas :

En un week-end

Profondeurs	Difficulté
0-20m	1
20-30m	2
30m+	4

En cas d'échec au jet de plongée, le plongeur doit effectuer un jet de 6+ /Carène avec la même difficulté ; un second échec indique un accident de plongée.

1.6.1. Accidents à la descente

En s'accrochant au week-end (week-end)

Risque d'échec

En jet de Carène

- | | Conséquences |
|--|--------------|
| 1. Barotraumatisme léger (2 pts de dommages) :
le plongeur doit remonter s'il échoue à un jet de 6+ /Sang froid (1) ;
Barotraumatisme sévère (5 pts de dommages) :
le plongeur doit remonter ; il doit réussir un jet d'Addition (fraction) / Sang-froid (2) pour ne pas remonter trop vite et stopper un accident de décompression. s'il ne parvient pas à se remettre, passer au paragraphe suivant sur les accidents à la remontée. | |
| 2. Nausea : le plongeur doit réussir un jet de 6+ /Carène (2) pour ne pas tomber en syncope. s'il reste conscient, il est hospitalisé en surface ; il doit réussir un jet de 6+ /Sang-froid (2) pour ne pas être tenté de entrer au fond dans le premier cas (en cas d'échec, un second jet peut être tenté sous les quatre d'Arce (jeu) ; 4 signifie un point de conscience et remonter), ou pour ne pas remonter comme une bête à la surface dans le second (2, d-dessus pour l'accident de plongée à la remontée). | |
| 4+ Barotraumatisme grave (15 pts de dommages) : le plongeur doit réussir un jet de 6+ /Carène (2) pour ne pas tomber en syncope | |

En cas de syncope/inconscience, appliquer les règles de la nage de secours et personne ne maintient le plongeur dans la bouche du plongeur et la remonte.

1.6.2. Accidents à la remontée

En s'accrochant au week-end (week-end)

Risque d'échec

En jet de Carène

- | | Conséquences |
|--|--------------|
| 1. Accidents labyrinthiques : le plongeur est pris de vertiges et ne parvient pas à tenir debout. Pour 100+3 heures. En jet de Carène (1), s'il est tenté - accident vertige-artérielle - le plongeur doit des données accélération résistante aux symptômes d'une 100+3 heures après la remontée. Prenez ce temps, le personnage subit 10 de malus à tous ses jets. | |
| 2. Surpression pulmonaire (7) pts de dommages) : le plongeur doit réussir un jet de 6+ /Carène (2) pour ne pas tomber dans l'inconscience. Si le plongeur reste conscient et remonte seul, la difficulté de son jet est augmentée de 1. En jet de Carène (3), s'il est tenté - accident neurologique - jet de 6+ /Carène (3). En cas de réussite, le plongeur est victime de troubles de la conscience de son état en surface. Le échec indique des troubles plus graves dépendant de la marge d'échec : conscience (1), paralysie (2) ou coma (3). 3+ Mal | |

1.6.3. Accidents labyrinthiques

Inspiré par des sensations floues, vous pouvez être tenté de mettre en scène des scènes scénaristiques plus dramatiques que ce vous méritez de voir, en plaçant par exemple les corps dans un sous-marin qui tombe en chute libre au fond de la fosse des Mariannes (ou basal...). Du bien et les obligant à évaluer d'urgence une situation risquée à 3.000m de fond -il est qu'un mauvais joueur compliqué les équipes...

Comme dans le cas de la décompression dans l'espace, ces scènes risquent de l'artifice scénaristique et ne doivent pas tomber sous

NEWS

Lovinia Farley

Lovinia et Uriel ont travaillé trop loin et ont découvert trop de secrets... Trop pour leur santé en tout cas. Uriel a été repêché et pris en charge par des agents du CEU, mais malgré toutes les précautions des deux amis, ont fini par les retrouver, utilisant pour ce faire des contacts dans la police. Uriel a été soigné et Lovinia, emmenée à la clinique privée de Pains Springs, a été soignée avec brio dans du 600+ leur unité... En réalité un membre actif du CEU, spécialisé en neuropsychiatrie et en génétique. Après être passée entre les mains expertes de Uriel, après avoir supporté des séances intenses d'électrothérapie et subi maintes injections, Lovinia n'est plus qu'un ligame comme les autres à l'échec a du Projet Thanksgiving, un sujet onomyme, tout juste bon à subir les expériences du psychiatrie. Si un corps arrivait à lui rendre visite dans sa cellule spatialisée, la pauvre creature boirait et vespérer, qu'il venait n'aurait plus grand-chose en commun avec la professeure qu'il a connu. Un seule chose qu'il parviendrait à en tirer peut-être, serait ces quelques mots, répétés, comme un mantra et même... rien de... même... rien de... >

En effet, Lovinia n'a rien découvert de ce qu'elle savait. Ni sur le CEU, ni sur le CEU, ni sur ses alliés, ni sur la météorologie. Accablement rien. Malheureusement, elle ne dira probablement plus jamais rien.

le coup de règles pédon. En fait, pour être simple, on préfère simplement dire qu'une descente importante (plusieurs centaines de mètres) se soite inévitablement par l'accrochage de tout sous-marin et de ses occupants, et qu'une éventuelle expédition des abysses à la surface sera décomposée à pour incertitudes de faire explorer un passage. A partir de là, le but du jeu pour les PJ sera de rattraper la chute libre du sous-marin et de faire en sorte que le mutans ne les attrape pas pendant la décompression avant de remonter. Vous allez parler d'ailleurs que dans tous les films du genre, les personnages qui passent entre les décompressions et sont frôlés toujours en bouillie, alors que les fibres ont respirés un seul de chiens à se dire résidents de cette station sous-marine de monde !

1.6.1. Sins

Barotraumatisme léger : 1 jour de repos suffit en général à le guérir, en prenant avec un anti-douleur.

Barotraumatisme sévère : 3 jours de repos en lit avec médication adaptée.

Surpression pulmonaire : 5 jours d'hospitalisation avec oxygénothérapie et éventuel drainage du pneumothorax.

Nausea : il suffit de remonter de quelques mètres pour que les effets disparaissent.

Accidents de décompression (labyrinthiques, vertige-artérielle) : oxygénothérapie et soins hygiène pendant une durée variable

(plusieurs heures) dépendant de la profondeur maximale de la plongée puis 2 à 5 jours de repos.

Accident neurologique : le plongeur est inséré et placé en caisson hyperbare pendant 7 jours.

1.7. Stress

À partir du moment où il évolue dans un milieu confiné, l'homme est sujet à un stress dont l'intensité est variable d'un individu à l'autre et selon qu'il est lié à un événement personnel ou durable.

1.7.1. Situation personnelle

La situation personnelle correspond à la plongée sous-marine depuis la surface ou la descente dans un puits. À chacun de ces événements, un personnage doit effectuer un jet de $d+4$ (Sang-froid) ; en cas d'échec, le personnage voit la difficulté de tous ses jets augmenter de 1 jusqu'à ce que la situation personnelle fin. De plus, en cas de besoin respiratoire (plongée), l'autonomie est divisée par 2.

Situation personnelle : (jet de Sang-froid)
Difficulté : 1 pour chaque situation
Bénéfice : 0
Modificateur de difficulté :
 Température basse ou élevée : +1
 Lancement (délai) : +1

1.7.2. Situation durable

Dès lors qu'un personnage passe plusieurs jours dans un milieu confiné, il doit effectuer des jets de Sang-froid en fonction du temps passé. Ces jets incluent des événements qui peuvent s'apparenter à des situations personnelles mais qui s'inscrivent dans un cadre plus large ; ainsi, effectuer une plongée sous-marine tous les jours

depuis la base Psoédionia correspond à une situation durable (être sur Psoédionia) et non une situation personnelle (plongée).

La fréquence de base des jets est d'une semaine, mais elle peut augmenter en fonction de certains événements comme des fluctuations de la mer, un cadre de vie insalubre... De même, la difficulté de base du jet est de 1, mais elle augmente au fil du temps.

Un échec affaiblit la santé mentale d'un personnage et certains atteignent ainsi le *break-out* qui, selon les milieux, peut être identifié sous d'autres termes comme « mal de l'espace » ou « mal des profondeurs ». Si les notes diffèrent, les symptômes se rejoignent puisqu'il s'agit dans tous les cas d'anxiétés mentales qui varient de la simple dépression à la psychose la plus aiguë.

Situation durable : (jet de Sang-froid)
Difficulté : 1 par semaine
Modificateur de fréquence :
 Incursions de la mer (77, etc...) : +1 semaine
 Sable de quartz : +1 semaine
 Galles indolores (100' min) : +1 jour
 Amalgamages d'opérateurs (jours, décès évités...) : +3 jours
 Communications avec l'extérieur (un mot 1.66 par semaine) : +2 jours
 Communications avec l'extérieur (2.66 par jour) : +1 semaine
Difficulté : 1
Modificateur de difficulté :
 séjour moyen (1 semaine à 1 mois) : +1
 séjour long (2 mois à 7 ans) : +2

2. Règles de combat

Voici quelques règles optionnelles qui viennent modifier les règles de combat personnelles dans le filax.

2.1. Initiative

Que ce soit dans l'espace ou dans l'eau, les actions ne peuvent s'enchaîner aussi vite que sur la terre ferme. Le rang d'initiative est donc affecté par le milieu de l'adversaire, mais pas le modificateur décalant de l'initiative. Ainsi, comme le montre le tableau ci-après, un personnage qui choisit d'être Rapide (-3) agit en réalité au rang -1 et ses actions subissent un malus de 2 dés. Il est à noter que les personnages Géométrix et ceux qui sont liés agissent en même temps.

Initiative avec l'air/l'eau	Rang d'action	Modificateur d'action
Rapide	-3	-2
Normal	0	-2
Alerte	1	0
lent	2	1
Géométrix	2	1

2.2. Combat dans l'espace

Le combat dans l'espace est une situation qui n'a aucune raison d'être ; il est bien connu que les astronautes sont tous des p'tits gens très poilés, et on se demande bien pourquoi ils accèdent au lieu de s'entretenir dans un milieu déjà maintes fois visité. Mais bon, ce qu'on veut proposer, c'est de jouer à COPS... Imaginons que l'un des petits astronautes ait un petit d'ordinateur qui excite de subtile la station spatiale internationale en plaçant une charge



SAVIE ERMITAGE
 Article de Graciel Zera consacré au *break-out* (cf. 12 n° 4-10). #81 présente l'échelle d'évaluation psychologique du Dr. Sandoz. Il chaque fois qu'un personnage échoue à un jet de Sang-froid destiné à évoluer son état de stress, un personnage passe au stade suivant de l'échelle. Il faut de semaines de consultations auprès d'un psychométricien pour revenir au stade précédent.

Si vous ne disposez pas de cet article, vous pouvez appliquer la règle suivante :

Il chaque fois qu'un personnage échoue à un jet de Sang-froid destiné à évoluer son état de stress, il perd 1 point de Sang-froid. Lorsqu'il atteint 0 il devient psychologique et doit être évacué. Si ce n'est pas le cas, il peut rester - une fois de Sang-froid sont affectées avec 1 de et en cas d'échec, c'est la psychose. En dépassant un psychologue une fois par semaine, on peut regagner 1 point de Sang-froid perdu toutes les six semaines ; on peut également en regagner 1 par semaine posée à 4 terre.

LES DOSSIERS DU SAD

LE DÉBUT DE LA SÉRIE

accéder sur la coupe extérieure du module central. Si madame, ça peut arriver ! Comme on n'est jamais trop préparé, nous vous proposons ici des modifications aux règles présentes dans le filon.

2.2.1. Les armes à projectiles

Première n'a encore essayé de tirer avec un lingot d'or l'espèce. En théorie, la cataracte peut parfaitement être mise à feu et le vide spatial n'empêchera en rien l'éjection du projectile. Bien au contraire, l'absence de frottement fait qu'une balle devrait poursuivre sur sa lancée de la même manière qu'en situation pesante et au-delà de ce fait une portée illimitée.

On peut donc utiliser toutes les armes à projectiles habituelles dans l'espace de la même manière que sur Terre. La seule différence réside dans l'effet de recul, beaucoup plus important puisque le choc subit une poussée de la même force que celle qui expulse le projectile hors de l'arme mais dans la direction opposée. S'il n'est pas assimilé consciemment, le tirer risque donc une mise en orbite !

Peu ont tiré en apesanteur (dans l'espace ou à l'intérieur d'un engin spatial), il faudra donc appliquer la règle de recul.

Les dommages : si le combat se déroule dans le vide spatial et que les dommages infligés à un individu dépassent la valeur de protection de sa combinaison, celui-ci est perdus, ce qui signifie une décompression immédiate (cf. ci-dessus).

Dans le cas d'un combat se déroulant à l'intérieur d'un engin spatial, soulignons que la règle optionnelle « Pas où t'es perché, on t'a pas vu venir ? » (filon, p.115) devient particulièrement cruciale puisqu'il suffirait qu'un projectile traverse la coupe pour qu'une décompression accidentelle ait lieu !

2.2.2. Le corps à corps (ou combat à mains nues)

Les armes étant inutilisables dans l'espace, le cas de combat le plus courant devrait être la bonne vieille lutte sans armes. Ça a l'avantage d'être moins expéditif, plus vivant, et de maintenir une certaine dose de suspense.

✪ **Immobilisation** : une immobilisation ne permet pas d'effectuer une *dét d'arrangement* dans le vide spatial à cause des scaphandres. Elle s'exécute donc sans dommage et empêche simplement l'adversaire de bouger. L'exploité peut cependant être observé de manière assez tactique en regardant l'arrivée d'air du scaphandre. Pour cela, il faut parvenir à effectuer une immobilisation normale puis, si elle est réussie, l'attaquant doit encore réussir un jet de 6+ *Coordination* (2) pour atteindre la source de régulation d'air. Il faut 2 ours à l'attaquant pour la braver seulement, dans lequel il doit maintenir la prise (donc un *dét d'immobilisation* puis de *Coordination* aux deux ours). Les *dets d'exploité* s'appliquent alors jusqu'à ce que tout s'échoue ou que la victime trouve un moyen de respirer ; si le combat se poursuit, la durée de l'apnée se compte en tours et non en minutes.

✪ **Corps** : une marge de victoire de 2 ou plus permet à l'attaquant, s'il le souhaite, d'obtenir un effet de Recul (cf. ci-dessus).

Dans un combat en combinaison, les corps sont effectués normalement mais leurs effets ne sont pas aggravés s'ils touchent le vide (le coup se fait !).

✪ **Projection** : dans l'espace, l'attaquant peut projeter son adversaire directement en orbite. La victime doit réussir un jet



Recul : en apesanteur un tirer doit être corrigé pour ne pas subir l'effet de recul. Pour ce faire, il peut :

1) se coller contre un objet fixe (comme des vitesses, par ex...) ; il doit réussir un jet de 6+ *Corps* (PU de tirer utilisé) ; pour ne pas être projeté en orbite, ou être

2) s'accrocher : le tirer subit le recul et c'est sa cible qui se le reprend. Lorsque celle-ci le stoppe brusquement en se riant, il encaisse un choc qui fait comme les *Corps* + la PU de tirer utilisé) points de dommages. Il subit également le PI de son arme.

S'il ne parvient pas à se coller correctement ou s'il n'est pas accroché, le tirer est projeté en orbite. S'il est à l'intérieur ou bien à l'extérieur mais à proximité d'un objet solide il peut alors faire un jet de 6+ *Coordination* (2) ou *Stabilité* (Coordination 2) pour parvenir à s'agripper à un élément fixe pour se relever :

✪ Si cet état de fait est ce qu'il souhaite à ce jet (ou bien il était trop loin de l'objet pour pouvoir se relever) il est mis en orbite (le vaisseau pourra alors essayer de le récupérer au prix de manœuvres délicates qui prendront du temps, ce qui signifie que sa réserve d'air sera suffisante. Un PD pourra éventuellement décider que le personnage longe l'engin spatial suffisamment longtemps pour subir le *dét* de tomber en (ou plusieurs) jets de rattrapage supplémentaire).

✪ Si cet est à l'intérieur d'un engin spatial, le tirer va rapidement rencontrer un obstacle qui lui infligera (sa *Corps*) points de dommages et un PI de 1.

de 6+ *Coordination* (3) ou *Stabilité* (Coordination 3) pour pouvoir se raccrocher à quelque chose (cf. les effets du Recul).

✪ **Arme de contact** : dans l'espace, une arme de contact peut servir tout aussi mordant qu'une arme à projectiles. Peu peu qu'un des adversaires se batte avec un objet perforant ou tranchant, s'il inflige des dommages supérieurs à la valeur de protection de la combinaison, il y a décompression immédiate.

Les armes contondantes ne peuvent déclencher la combinaison, mais lorsqu'une attaque avec une telle arme porte avec une marge de victoire de 2, la victime subit un effet de Recul.

2.3. Combat en milieu aquatique

Les mouvements dans l'eau étant considérablement ralentis, les combats aquatiques prennent une dimension différente de ceux perdus à la surface.

2.3.1. Armes à feu

✪ Dans la plupart des cas, il est fortement déconseillé d'utiliser une arme à feu sous l'eau. En effet, sauf aménagement particulier de l'arme, l'eau dans laquelle elle est plongée

recevoir une précision dans le canon qui va s'opposer à la précision obtenue par le tir de projectile ; en général, l'arme explore alors entre les mains de nos protagonistes, lui infligeant 166 points de dommages localisés au niveau de la main.

- ❖ Il existe cependant des armes dans le canon à été créé en vue de limiter cette supériorité et de permettre notamment les tir sans l'eau. Les parties sont limités, environ 2m. En termes de jeu, il n'est donc possible de tirer qu'à bout portant.
- ❖ Ces armes peuvent également tirer vers la surface. Afin d'être efficace, elles doivent être utilisées à moins de 50cm de la surface. Dans ces conditions, le tir est effectué normalement mais la difficulté est augmentée de 2.
- ❖ Tirer sur une cible dans l'eau : la difficulté est augmentée de 1 en raison de la diffusion infligée par l'eau aux projectiles. De plus, l'eau brève rapidement les projectiles et sert de protection à la cible. Une charge maximale de 2m de profondeur où se trouve la cible, elle reçoit une Penetration de 10 et le FA de l'arme est divisé par 2.

2.2.2. Les arbalètes

Compétence à utiliser : Armes d'époque (arbalète)

Les arbalètes s'utilisent aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Dans les deux cas, on utilise les règles de combat de base (cf. livre p.128).

2.2.3. Corps à corps

En raison de la lenteur des mouvements sous l'eau, le corps à corps se étienne à deux techniques : la force à mains nues ou avec une arme de contact. Les coups et projections sont relativement inefficaces et seules les immobilisations ont une véritable utilité :

- ❖ **Corps** : les dommages sont divisés par 2 (sauf au capitaine).
- ❖ **Projection** : il est impossible de projeter un adversaire « au sol ». Cette technique est essentiellement à gagner du temps et sert à infliger des dommages. la victime se concentre donc d'effectuer un



Règle optionnelle : étant donné le nombre d'obstacles plus ou moins transparents pour la visibilité, vous pouvez accorder à vos chars la possibilité de dépasser 1 Point d'obstruction pour que leur adversaire se fasse plus mal en affrontant un nouveau ennemi (genre : dépasser sur une entente...). L'effet n'est pas projeté ou après avoir subi un effet de choc.

Ce point ne compte pas pour l'attaque elle-même, mais si celle-ci réussit, les dommages sont aggravés de 10 et exceptionnellement localisés (3000 empalme au niveau d'un bras, de la position ou de l'arrière-train, ce n'est pas pareil). Il n'est pas possible d'utiliser simultanément un autre Point d'obstruction pour le jet d'obstacle.

jet de Adhésive (action)/Coordonnée (1) pour venir au contact. Immédiatement. Si elle échoue, elle met 1 sec à se encourir et à venir sur l'attaquant. Celui-ci peut en profiter pour essayer de s'enfuir (la puissance commence avec à l'axe d'axe).

- ❖ **Immobilisation** : une fois la victime immobilisée, plutôt que d'infliger les 2 points de dommages, l'attaquant peut à chaque tour essayer de faire l'arrière d'air de son adversaire (cf. 2.2.2.). Il peut également essayer d'arracher le débris de son adversaire (jet de 6+/Coordonnée en opposition) ou encore de toucher l'arrière d'air (jet de force de contact/Coordonnée (1)).
- ❖ **Arme de contact** : se joue comme un combat normal.

LE GRAND SILENCE

« À trop s'approcher de la machine fondamentale, on se brûle les ailes ! »

1. Investiture à la présidence de Kevin Sutter - 20/01/2033

Ce matin, Margaret a embrassé Kevin en lui rappelant à quel point elle était fière de lui, de sa détermination : le travail pénible et exigeant de ces six années, qui aboutit aujourd'hui à la corroboration ultime...

Puis elle a ajouté : « C'est tellement dommage que Jonathan ne puisse pas voir ça... »

Margaret a senti alors le regard de Kevin se voiler. Il s'est détourné d'elle et son expression s'est figée, devenant impassible, comme lorsque les questions des médias l'obligent à répondre en public.

Le couple présidentiel est assis côte à côte dans la voiture prenant Capital Avenue vers les « White Towers » et écoutent les discours d'investiture, la promesse faite sur la Constitution de servir le peuple de Californie.

Les manifestants et les camions se pressent le long de parois, baigné dans un soleil hivernal qui embasse de sa gloire l'entrée présidentielle.

La Californie a les yeux de sa rue, ignorant les opposants, tous champ, à vingt mètres de là qui brandissent les pancartes « **TENTONS DE NOUS** » peut rappeler qu'une proposition importante des cadres des Républicains Unifiés présente un error dans le gram de l'Union.

Jonathan... Il était si brillant, si ambiteux. C'est maintenant Kevin qui les a privés les des municipales de Los Angeles. Elle se souvient de cette première poignée de main... électrique... Elle se voit elle-même lorsqu'il parlait de sa « croisade contre le crime », de la nouvelle après à la célébration de la bouche de Lane : « Baise la nuit de dimanche à lundi, Maitre Jonathan Rex Gentry, ancien procureur de Los Angeles est mort. Tous les ans à venir qu'il s'agit d'un message... »

Pourquoi a-t-il été assassiné ? Ils lui...

LES DOSSIERS
D'UN
SINON

LE MONDE DE LA VIE

les Jonathan.

Et son vivant, Margaret pouvait encore sentir d'ignorer ses sentiments à son égard, trop occupée à les dissimuler à son mari, de peur de se voir à chaque meeting publique, tant son esprit était alors comble.

Mais maintenant Margaret sera seule avec les souvenirs dérivants de sa position. Chaque instant est une pensée, chaque pensée un supplice.

Si brillante... C'est Jonathan qui devrait s'avancer aujourd'hui sur cette avenue, du pas du peuple.

Et Levin.

Et la vice, le nouveau président salua les citoyens, d'un sourire métrique. Il s'accrocha jamais imaginé que sa consécration puisse venir en petit si avec. Pourquoi n'est-il fils que Margaret parle de lui, en ce jour ? Une telle coupe, voilà ce qu'il était... Il avait supé tous ses efforts pour être nommé les 88 au plus haut niveau de l'État.

Levin se souvient très bien du jour où les Ballanes ont annoncé leur soutien à Mac Genroy aux municipales. Ce minable parti sans programme, qui venait jouer les possédés pour récupérer les voix 88 en vue des présidentielles.

Comment s'imaginait-il vraiment d'en dire comme ça ? C'est à peine s'il dissimulait sa complicité avec Mac Genroy, lorsqu'il était venu le voir danser ce gala de charité pour les victimes de la Gay Parade de Los Angeles.

Dérégardé du regard Margaret et Mac Genroy, il avait bête l'inconscience de cet hypocrite pour lui ouvrir les yeux : « On ditait bien que la belle s'est trouvée un nouveau cavalier. C'est d'hommes de nous tromper donc le pays à besoin. Nous sommes ensemble au sommet de l'État... »

« Vous ? Pourquoi comme eux, en vérité... »

« Tout laisse à croire qu'il s'agit d'un mensonge. »

C'est lui et lui seul, Levin Saxon, le président ; et penserez ne peut venir peindre le remplacer dans sa course. Comment était-il si insou de lui-même, pour avoir ainsi débauché ses jets ? Gaspillait-il vraiment ; pouvait utiliser les relations entre Mac Genroy et Margaret pour le mettre sur la marche ?

« J'ai croisé l'homme qu'il nous faut, Levin ». En outre, un simple acquiescement de tête et sans état de nouveau comme avant... au passage. Et dans un instant, le monde entier saluera le nouveau président de la Californie libre.

Depuis le siège du parti Ballanes, Nixon Oremov contemple la scène, et balade d'une période les nombreuses années de travail pour en arriver là : « Et bien, on ditait que nous y sommes, Monsieur le Président... »

Il marque tous les efforts inutiles de faire pour échapper à cette association, et ainsi plonger tête baissée dedans : « On ditait bien que la belle s'est trouvée un nouveau cavalier. Maintenant, c'est lui ou toi. Fais-le s'écarter si tu veux servir... »

Qui sera le coupable débauché ? Saxon ? Lane ? Rux Instanz, qui n'a aucune importance, vraiment. Ce qui est certain, c'est que Monsieur le Président les veut pour que la première dame de la République s'apprenne jamais la vérité. Et elle sera d'autant plus lâcheuse si on lui invente un autre candidat pour perdre sa place devant les électeurs.

En ces instant, Oremov à une pensée pour Mac Genroy, son sacrifice – une méthode qui ne devait être utilisée qu'exceptionnellement, entre.

« Non pas que le processus est en soi-même ce qui l'accablait. Mais il devrait s'en débarrasser. Et de là où il doit se trouver à présent, il ne peut qu'admirer la puissance de l'œuvre réalisée avec son sang. Un véritable paine.

« Surtout faire tout ce qu'on lui dit. Bien-être cherchez-t-il à se rebeller, par moments, mais la pensée horrifiée de Margaret apprenant la vérité le rappelle vite à l'ordre. Bien-être aussi cherchez-t-il à s'attacher le concours de ceux, maintenant que la voie lui a été montrée. Mais ainsi, il ne fera qu'aggraver sa fâcheuse culpabilité. Oremov soule. Il a gagné.

2. Un monde mémétique

2.1. Mémétique – une découverte ?

« Une théorie est apparue pour la première fois dans les années 1970, sous la plume du biologiste Richard Dawkins.

Ici, la mémétique est l'étude des mêmes détails comme « entités répliquatives d'informations » : si les gènes gouvernent l'évolution et la transmission du patrimoine génétique, les mimés, eux, se chargent de la transmission du patrimoine culturel humain : ce sont des répliquateurs au sein d'un processus évolutif social.

Ainsi, pour cette théorie, l'homme est le produit combiné non seulement de l'évolution biologique mais aussi de l'évolution culturelle. Les gènes transmettent des caractères innés, les mimés des caractères acquis par l'éducation.

De fait, les cultures suivent une évolution comparable à celle des populations d'organismes vivants.

Les différents mimés – nouveaux concepts, nouveaux comportements etc. – passent ainsi d'une génération à l'autre. Ils influencent les chances de survie des sociétés qu'ils inspirent, en les augmentant ou en les diminuant, selon les contextes.

Un mimé agit de la même manière qu'un gène biologique. Il peut être présent ou absent dans une population donnée. Par exemple, générer après générer et ignorer par une culture concurrente.

Le mimé est un comportement acquis se propageant par imitation. Appliqué aux hommes et aux animaux, c'est un comportement permanent d'augmenter la capacité d'un individu à se reproduire et à propager son phénotype. L'imitation mesure la capacité à absorber des informations en utilisant ses facultés biologiques pour rendre les habitudes.

L'importance entre mimés et gènes est ainsi mise en relief : les imitations, en se propageant et en se multipliant, accroissent globalement la capacité du cerveau de leur porteur à bien imiter.

Comme les gènes, les mimés peuvent survivre plus longtemps que les organismes qui les transmettent.

Le mimé se réplique si trois facteurs sont réunis :

- la variation : la duplication doit être identique à l'original
- l'hérédité : la capacité du mimé à se reproduire
- la sélection : la pertinence du mimé pour une population donnée fonde l'aptitude de sa réplification.

Même si la sélection se concrétise au niveau de l'individu et du groupe, c'est l'information diffusée par les gènes qui est copiée et perpétuée. C'est la compétition entre les mimés qui conduit à l'évolution du fonctionnement social.

Au sein de ce schéma, les doctrines religieuses, les systèmes politiques et économiques sont définis comme un ensemble de mêmes dont l'articulation va de pair. Les systèmes complexes de mêmes sont nommés méimétiques.

Tous les participants de la théorie de la méimétique, leur existence ne résulte pas d'un projet intentionnel mais d'une sélection naturelle à l'image de l'évolution biologique.

Tout ce qui compte, ce ne sont pas les meilleurs mêmes pour l'humanité qui ont survécu, mais ceux qui avaient le plus fort potentiel de répliquabilité.

Le phénomène est notamment mesurable à l'aune de facteurs de variation d'un même. La dérive méimétique entraîne une transformation du même à chaque réplique. Soit il, il véhicule impuissamment l'information ce qui à terme provoque sa disparition.

Au contraire, le même doté d'une forte inertie méimétique est répliqué dans toute son intégrité, ce qui lui assure une durée de vie importante. C'est le cas des lignées subitines.

2.2. Méiméticiens

Avec sa théorie, Dawkins a mis à jour un fait ignoré par l'humanité. Mais il n'en a découvert qu'une partie. Il fait loin de comprendre ce qui suit. Ou peut-être a-t-il préféré l'ignorer.

Si les mêmes ont permis à la race humaine de s'imposer en tant que prédateur dominant, les autres espèces, il n'est pas exclu que ce soit le fait de certains individus, disposant de capacités méimétiques exceptionnelles.

Ces méiméticiens sont capables de produire des nouveaux mêmes avec un potentiel plus fort que ceux de leurs congénères, mais aussi de les répandre au sein d'une population avec une efficacité bien plus grande.

Cette capacité est bien des aspects. À l'exemple dans la Californie indépendante de 1850, elle s'est manifestée avec intérêt, symbole de la puissance de nombreux méiméticiens sur le territoire.

Mais ce ne sont pas les seuls à produire des mêmes, c'est un potentiel inhérent à l'espèce qui agit sur l'évolution du patrimoine génétique.

Les mêmes et méiméticiens qui gouvernent actuellement l'humanité ne sont pas uniquement le fait des méiméticiens. Leur-ci participent d'un tout. Dominant la compétition méimétique, ils influencent mais ne la contrôlent pas.

L'interdépendance entre mêmes et gènes émerge plus haut dans que les méiméticiens ont suivi une évolution génétique spécifique. Ils ne bénéficient pas à la base d'un gène particulier. Simplement, ils ont appris à développer plus vite et plus efficacement, certaines règles du cerveau en maîtrisant les mêmes, ce qui a modifié à leur tour leur patrimoine génétique, transmis d'une génération à l'autre.

Il est crucial qu'il existe effectivement des gènes isolables, porteurs de capacités méimétiques exceptionnelles, à l'exemple chez certains humains.

C'est ce que dévoile l'analyse de Max Conway (Un homme est mort, Réder Haber) qui était effectivement un méiméticien. Bien avant, face à une telle découverte, un scientifique n'est pas forcément capable de comprendre de quel il s'agit et encore moins de l'explorer, si ce n'est après de longues années de

recherches. Un temps suffisamment long pour que des fautes sur ce travail remontent jusqu'aux premiers intéressés et qu'ils prennent les mesures nécessaires.

La manipulation et l'articulation de ces gènes feront l'objet de développements ultérieurs, et concerneront notamment l'application de certaines technologies de CRISPR.

Les méiméticiens estiment que l'acquisition de leurs capacités est le produit de l'évolution naturelle, tout comme les dérives de la méimétique peuvent que les méiméticiens accèdent sans le résultat d'une compétition pour la survie sans « manipulation » possible.

Sans remonter en cause ce fait, les méiméticiens pensent toutefois que les méiméticiens sont les héritiers d'ancêtres E.T. Au beyond all doubt d'autre stars (p. 90) propose l'histoire de leur découverte. La fin de la saison développe les conséquences futures par ce boudonnement.

2.3. Les guides de l'humanité

En réalisant qu'ils étaient dotés de capacités exceptionnelles, les méiméticiens ont pris conscience de la responsabilité qu'ils possèdent en eux, vis-à-vis de l'humanité.

Il se sont dès lors considérés comme des « guides » devant servir pour le bien de leurs congénères. C'est ainsi que leurs actions se mêlent à l'histoire humaine, sans pour autant qu'ils en soient les seuls acteurs.

Au fil des siècles, les méiméticiens ont agi de manière indirecte, sans chercher à contrôler les gouvernements et les nations mais en produisant des mêmes influant sur l'évolution culturelle, sociale et politique à venir.

Malgré ces efforts méimétiques, les méiméticiens n'ont pas exercé une action unique, mais multiple, et les mêmes véhiculés par les différents cultures ont pu se rencontrer en compétition les uns contre les autres, chaque culture ayant son idéal de la voie à suivre.

Les méiméticiens de l'Union ont rompu avec cette tradition, vers la fin du 20^e siècle, influant peu à peu les institutions et le gouvernement.

Comme il a déjà été dit, les capacités méimétiques exceptionnelles des méiméticiens leur permettent d'influer avec force sur les sociétés, mais pas de les contrôler entièrement.

S'ils y sont parvenus partout dans l'Union, c'est en répandant une culture idéologique de peuple (amplifiée par leur capacités méimétiques), un allié au point de plus en plus grande de la sphère privée de l'individu par des manipulations politiques et des moyens technologiques, accédant par les masses grâce à une persuasion méimétique.

Ainsi, pour prendre le contrôle, ils ont utilisé les armes que la méimétique mettrait entre leurs mains, mais pas uniquement : la méimétique leur a permis de convaincre le peuple que l'implant de la paix de contrôle des citoyens était une nécessité, mais cette technologie utilisée en tant qu'outil de conservation de pouvoir politique n'a rien de méimétique.

En sachant de plus que les méiméticiens n'étaient attirés, et se cherchant à exercer un contrôle direct, ceux de l'Union ont créé une situation dont ils ne maîtrisent pas les conséquences, non seulement par rapport à l'influence de la méimétique sur le monde, mais aussi en raison de la décision que cette décision a occasionnée dans leurs rangs.



Pour la première fois, les méimétriciens se trouvent en conflit direct les uns contre les autres.

Toutefois, autres caractéristiques, les méimétriciens sont, malgré eux, en train de se rendre visibles au monde.

En effet, de toute l'histoire de l'humanité, pas une fois le contenu des messages n'avait pu être perçu ou de loin l'existence des méimétriciens. La manière dont ils se nomment eux-mêmes et le nom qu'ils donnent à leurs pratiques étaient ignorés, au contraire de propositions d'humains « ordinaires », fonctionnant par codes d'initiation, tels les franc-maçons qui, eux, sont connus.

Le terme de méimétrique est apparu avec la théorie de Barukine. Normalement, les méimétriciens ont ainsi, en partie, été révélés.

Si Barukine et d'autres ont pu décrire l'existence de la méimétrique de leurs analyses, c'est que celles-ci sont fondées sur leur observation de la société ; or cette dernière connaît dans les années 60 des changements spectaculaires liés au fait que les méimétriciens de l'Union commencent à utiliser des moyens d'action plus directs.

En agissant, les méimétriciens sont devenus « observables », ce qui a permis à la société de déceler l'existence des mêmes, au moins sur le plan théorique.

Mais ces observations n'ont été possibles que grâce aux capacités de certains individus, mêmes celles qui la moyenne des mortels à dupliquer et sélectionner certaines informations dont ils refusent d'accepter le contenu, en l'accrochant les mêmes effluents à partir l'existence de la méimétrique.

Barukine portait en lui une évidence naturelle active aux procédés méimétriques, et cette même capacité est aussi à l'œuvre chez les membres du OPS.

Évidemment, l'émergence de la théorie de la méimétrique a permis aux méimétriciens de déceler que certains individus étaient liés à leurs capacités. Ainsi, la rupture avec la tradition d'indulgence sans impulsion directe a déclenché un enchaînement causal qui est en train de bouleverser la société humaine.

Tout les deux groupes d'individus — ceux qui disposent de facultés méimétriques exceptionnelles et ceux qui possèdent une évidence accrue aux mêmes — il existe une interdépendance qui se vérifie au travers des révélations faites par Barukine : avec la conception de sa théorie, le nom de méimétrique n'était pas, ni celui de méimétriciens. À présent ces derniers ne sont-ils autres que eux. Il est très probable d'utiliser le terme de méimétrique pour désigner leur faculté, et c'est de là que dérive le nom de méimétriciens.

En dehors d'eux, personne ne connaît ni ne mesure ce que sont les méimétriciens. Le contenu des messages utilise le terme de méimétrique en référence à la théorie de Barukine.

Comme il a déjà été évoqué, la méimétrique est une faculté qui se caractérise par un particularisme génétique rare et qui n'est pas forcément à l'œuvre d'une génération à l'autre. La particularité peut, de plus, être érudite avant que le porteur en ait pris conscience, par l'empire trop grande d'un autre porteur dans les capacités sont parvenues à maturité (ou général au des générations). En somme, plus le porteur va les explorer, plus son contenu ouvre un développement atypique.

Naturellement, d'abord à travers le cercle familial, puis par les relations sociales, les méimétriciens se reconnaissent entre eux et se regroupent en cellules méimétriques.



Le cas Dien

La guerre des traders, c'est Dien. Du peu-être. Conscience de sa situation plus que précise, la jeune femme a contacté via le télé hop de Frisco les Trilles Charises et leur a proposé de les aider à retrouver le manuscrit de l'AR informations diverses, facilité d'entrée et de sortie du territoire, néo-pays. Les conditions, mais de l'oubaine, ont accepté et ont même commencé à envoyer des troupes à San Francisco, en attendant de pouvoir prendre d'assaut la cité des rings. Ils ont chargé Dien d'éliminer les éléments les plus dangereux de Christoum — ce que la jeune femme fait avec beaucoup de brio pour le moment. Le seule fausse que son contact lui a demandée pour le moment, c'est de laisser grand-père Fu Chou Bu en vie. Une histoire de proximité appartenant...

L'une des dernières reuses des Trilles, c'est Dien. Pas bête, elle sait parfaitement quelle ne peut se permettre de mettre tous ses œufs dans le même panier et a donc proposé à Lucas l'offre de travailler pour lui, à condition d'être payée bien sûr. Elle sait que la Trille Fu connaît l'existence des Trilles — et pour cause — mais pense aussi qu'il tenterait peut-être d'utiliser l'organisation criminelle pour l'éliminer ou contre-attaquer en cas d'assaut des Continentaux... Faire partie des Trilles lui permet donc aussi de garder un œil sur eux...

Il est d'autant plus rare de voir ce type d'individus évoluer de manière totalement autonome et autonome par rapport aux autres que celles-ci se regroupent et poursuivent les uns et les autres et sont capables d'évaluer les mêmes profits par leurs conceptions et d'évaluer d'où provient une influence constante.

Il est même des conséquences. In premier lieu, pour temps avec la politique traditionnelle des cellules, les méimétriciens de l'Union ont dû prendre l'ascendant sur les autres cellules, ce qui a probablement créé des conflits internes au sein de chacune d'entre elles.

En second lieu, un méimétricien peut se battre ou se laisser absorber, mais définitivement se cacher très longtemps. De sa naissance, des individus à travers le monde entier l'absorbent et connaissent tout de son acte génétique.

En effet, les méimétriciens veulent savoir si le monde invisible rejoint le « réseau » des cellules méimétriques, car s'il possible et développe ses capacités, il aura, d'une manière ou d'une autre, une influence sur la société.

Au fil des siècles, les cellules ont souvent été en concurrence et en conflit sur le plan des idées. Mais elles sont créées une fois, un « réseau ». Il n'existe aucune raison de cacher les naissances. Les liens entre cellules ont souvent été rompus dans des périodes de troubles politiques. Mais l'insolence dans un individu peut d'une ou deux générations, dans la mesure où un individu prend conscience et utilise ses capacités se manifeste ainsi aux autres méimétriciens.

Le choix fait par les méimétriciens de l'Union durant la seconde partie du 20^e siècle a créé une situation nouvelle ; en remplaçant



avec les principes, ils ont hérité la loyauté, et les collines ne fonctionnent plus comme un bloc. Un conflit d'un genre nouveau s'est durablement installé entre elles, mais une constante demeure : même si sa naissance est déclinante, une minorité ne sera jamais très longtemps absente pour ses congénères.

3. Naissance d'un état

3.1. L'Union en 2020

Voilà un peu plus de sept ans que les mémoriciens gouvernent les États-Unis, dans l'ombre de Washington. Ils manipulent les élus comme de vulgaires pantins sans relief autonome et traitent le peuple comme une masse aveugle, guidée par son seul instinct qui se résume qu'une médiocre notion de satisfaction quantitative pour compenser sa peur d'elle-même, dans laquelle ses maîtres la confient.

Les maîtres ne se posent plus la question de savoir quel était leur objectif lorsqu'ils ont décidé d'agir, ni sa consommation le résultat. Ont-ils créé la nation pour laquelle ils ont confié la puissance ? En tout cas, à présent, seule compte la conservation de celui-ci.

Et quelle chose est en train de se tenir dans le « conditionnement » de l'opinion américaine.

S'ils déclarent le plus formidable pouvoir de l'humanité – la mémoire – celui-ci est un pouvoir de communication, dont la portée est amplifiée par l'usage de l'éloignement auquel elle s'applique. Ils peuvent déjà prédire qu'un nouvel outil sera indispensable pour conserver ce qui a été acquis.

C'est dans cette optique qu'ils favorisent l'émergence de l'idée d'une Californie indépendante.

Voilà une expérimentation qui arrive à propos. Elle canalise toutes les peurs des perdants dont le conditionnement est flagrant : peur de la dépravation morale, marcélement de l'État, peur de puissance, insécurité... Et même, elle fait les appétits car un but unique vécu comme une alternative au régime qui permettra de régler toutes les lunes.

Le phénomène prend de l'ampleur, les mémoriciens doivent venir le faire vivre, ne disposant que d'une marge d'action réduite.

C'est ainsi que la dépression idéologique et physique garde patience avec force dans l'Union entre 2012 et 2016, sauf en Californie où se lute sous les opposants à venir le réajuster. Tous les maîtres de Washington, ce fut en effet comme un dépôt à subvertir d'un côté, et comme un épouvantail pour l'opinion publique de l'autre.

3.2. Dissidence

Les mémoriciens dissidents se regroupent donc dans le Golden State. Plus tard, ils formeront les Compagnons. Pour le moment, les fédéraux, utilisés habituellement comme une police politique par Washington, les laissent faire d'agit.

Leur action amplifie la conversation autour le régime, déjà en germe, et naturellement, dans l'opinion californienne.

Les dissidents s'inspirent d'une des écoles de pensée de la tradition mémoricienne d'influence sans contrôle direct. Ils cherchent non pas à imposer une idéologie unique mais à

convenir à les mettre en concurrence. Ce faisant, qui s'apparente à un bombardement d'idées, est une étape cruciale. En choisie elle doit aboutir soit à un nouveau consensus social à l'échelle planétaire, soit à un arrangement personnel des individus au sein d'une société donnée.

C'est ainsi que se forme le parti politique des Compagnons. Il n'a alors aucune existence légale. Son principe d'action reste toujours le même à l'échelle actuelle. L'objectif des Compagnons est de participer à la vie publique et de donner des armes critiques à l'opinion pour décider elle-même de son destin.

Dans la Californie indépendante, les Compagnons veulent à ce qu'aucune personnalité trop forte ne puisse confier le pouvoir démocratique en contournant son influence.

Durant la pré-indépendance, les années de conversation s'échelonnent de 2003 à 2016, les Compagnons vont chercher hors de leur rang des personnalités politiques qui pourront incarner les attitudes d'une opinion libérée du joug des mémoriciens. Ils pressent leur désirs sur William Ross, Dexter Filkins et Karen Hall, des acteurs politiques ordinaires. Si les Compagnons les soutiennent durant cette période, ils les laissent ensuite totalement libres de décider de la manière de gouverner, leur restant toute leur autonomie de pensée et d'action.

Dans l'esprit des Compagnons, l'indépendance prochaine ne fait aucun doute, car elle semble venir par ceux de l'Union. Leur but est de les débarrasser et de leur faire perdre le contrôle de leur outil de conservation du pouvoir. C'est ce qui arrivera. Mais pas uniquement grâce à l'action des Compagnons.

En effet, ceux-ci identifient rapidement l'existence d'un groupement politique composé de mémoriciens envoyés en Californie par Washington : les Bédouins.

Si les Bédouins cherchent, à l'usage de la cellule mère, à imposer une pensée unique, ils s'en distinguent d'un double point de vue. D'une part, ils veulent scotcher l'action des mémoriciens sur l'objectif d'affaiblissement de la société, recherchant à opérer pour le bien de tous. Ce que les maîtres de Washington semblent avoir oublié avec les années. D'une part, ils se basent sur une méthode spécifique, visant à atteindre une zone d'incertitude E.T. supérieure qui à leur sens détermine les clés de l'origine de l'humanité.

Au vu du conflit de plus en plus grand qui oppose les mémoriciens entre eux, et qui s'est traduit par la disparition physique de plusieurs dissidents, Bédouins et Compagnons sont enroulés.

Mais consciemment à la cellule mère, il ne peut point convenir de laisser d'utiliser la violence les uns contre les autres. Leur travail de lutte est la mémoire appliquée aux mécanismes socio-politiques.

Les relations diplomatiques se développent entre eux. Les Compagnons comprennent qu'on vitrait en Californie, les Bédouins qui ont la tâche d'organiser l'indépendance poursuivent leurs objectifs propres et qu'ils sont en train de se battre à un double jeu vis-à-vis de la cellule mère. Contre celui-ci, chaque groupe a besoin de l'autre. Des liens privilégiés se tissent. Compagnons et Bédouins favorisent l'émergence d'assemblées structurées des acteurs du paysage politico-économique après à jouer un rôle dans l'indépendance. Le détail de leur articulation et de leurs actions s'élabore dans le cadre de la réécriture est présenté dans Complexo p. 94.

Il n'y a donc pas un point de vue unique. Les convictions sont divergentes, mais un point commun aboutit à un certain équilibre : la volonté de s'affranchir du régime politique en place.



LES DOSSIERS
DU SAD

CHIFFRE CLÉ



La plupart des acteurs y participant ignorent tout de la métrique, et ils ne savent rien des facilités des Compagnons et des Mémoires présents dans les ordinateurs.

3.3. La sécession et le COPS

Chaque fois que les trois unités de métriciens (cellule mère, Mémoires et Compagnons), la sécession a lieu en douceur, une fois que l'able *C'est* douteusement associée dans l'opinion californienne.

L'Union a utilisé les années de pré-indépendance et les manifestations de conservation californiennes pour faire peur à ses citoyens. Les voilà donc continus à fonctionner une fois l'indépendance établie. Mais avec celle-ci, les métriciens de l'Union voient aussi passer à l'étape suivante: la République de Californie est perçue par eux comme un laboratoire d'ingénierie et d'expérimentations sociales. Ils doivent observer le comportement des métriciens dissidents et s'en inspirer pour créer les outils de conservation du pouvoir dont ils auront besoin à l'avenir.

La cellule mère pense contrôler la situation par le biais des Mémoires dans elle ne manqua pas encore la réaction et par la création du COPS qui a été orchestré pour son compte par les Mémoires et par un individu qui lui est loyal, mais ignorent tout de la métrique : il s'agit d'Andrew Boone (Complex p. 113). Toutefois il

se aperçoit certains symptômes, comme la réaction exceptionnelle des individus qui sont très accablés pour composer le service.

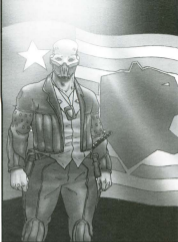
Avec l'apparition de la rhéologie de Darwin dans les années 70, la cellule mère a découvert qu'il existait des individus présentant une résistance accrue à la métrique. Se méfiant du pouvoir de nuisance de cette capacité à l'ensemble des métriciens, elle estime toutefois être en mesure de l'instrumentaliser pour son compte et de l'utiliser pour faire face aux dissidents.

Depuis cinquante ans, les métriciens de la cellule mère cherchent et observent les individus doués de cette capacité.

C'est ainsi que le COPS en cas à l'indépendance, a considéré comme une arme supplémentaire contre les Compagnons en cas de problème. Invoqué se méfiant dans, encore actuellement, du COPS qu'ils considèrent toujours comme une menace de l'Union.

Après deux ans d'observation de la République de Californie, les maîtres de Washington parviennent à la conclusion que leur espérance est un échec : de nombreux éléments démontrent qu'ils sont en train de perdre le contrôle de la situation. Il leur apparaît clairement que les Mémoires s'auto-provoquent incapables de gérer la situation, que le COPS lui-même semble s'affaiblir de toute urgence et que la menace en puissance de la Californie sur la scène internationale risque de nuire à l'Union à moyen terme.

Les décisions donc de mettre un terme à l'indépendance en utilisant les ordinateurs de la CIA qui ont été infiltrés sur le territoire pour faire face à cette éventualité. En outre, ils s'imaginent pas un instant que les métriciens de Californie ont déjà acquis suffisamment de puissance pour reconstruire leur ordre.



C'est l'épisode de la crise de Watts. Karen Hall, humaine ordinaire, est manipulée par une très forte influence métrique, forcée que c'est la CIA qui prépare un putsch, elle est contraindre à se rendre dans l'Union, poussée à le faire dans l'urgence une fois qu'une insurrection armée aura éclaté dans Downtown LA. Dans tout le pays, des personnalités métriques métriciens doivent alors régler le dossier, expliquant le choc provoqué par cette information et insistant sur le symbole blanc de l'indépendance, incarnée par une Karen Hall (originaire de la Californie libre) décidée d'y renoncer au nom de l'intérêt des citoyens.

Mais les choses ne se passent pas ainsi.

En effet, les Mémoires n'ont contribué dans le plan de la cellule mère en ce qui concerne le temps est venu de s'en dissocier. Ils perdurent leur autonomie d'ordonnée acquise en s'installant en Californie, si celle-ci terminait dans le giron de l'Union. Ils réalisent donc la cellule mère en faisant échouer le coup d'État. Celle-ci comprend ainsi que ce qu'elle avait analysé dans l'échec de l'expérimentation californienne comme étant une incapacité des Mémoires à faire face aux Compagnons était en réalité intentionnel de leur part.

Cherchez donc d'une contre-influence métrique sur Karen qui lui fait perdre partiellement conscience de la manipulation dont elle est l'objet, et lui livre des informations sur les ordinateurs de Watts se présentant à agir. Régulièrement, Karen Hall signe l'ordre d'intervention du COPS en public, de manière à obliger Boone à s'écarter. Puisqu'Cherchez a, en effet, conseillé à Karen de se méfier de lui, tout en la persuadant que les membres du COPS étaient les mieux placés pour intervenir (Cherchez craint la présence de métriciens sur les lieux d'intervention).

C'est ainsi que la tentative de coup d'État de l'Union échoue.

Quant à Karen, son esprit agité seई des influences antagonistes, ses souvenirs et ses émotions liés à ses vêtements restent cordés.

Avant la tradition autochtone des *Milindas*, des mémoires appartenant directement à la cellule mère évoluent au sein des mêmes étages de contacts. Bientôt eux, c'est Jeffrey Williams qui a marié Karen pour le complot de l'Union. Mais pour celle-ci, en reconnaissance après coup le réseau d'immigrants qui lui a fait croire à une défection de la CIA, il est impossible d'évaluer quel a été le rôle exact des uns et des autres. Son esprit ne peut pas percevoir que c'est en fait Chermov et Gary Melnick qui lui ont permis d'être le plus.

Quant à Williams, il a été par la suite convaincu par Chermov de rejoindre les rangs des *Milindas*.

Karen Hall comprend que les enjeux autour de l'indépendance la dépassent et, qu'elle n'aura jamais les moyens de s'appuyer à des individus tels que Elizav Chermov ou encore Kirilin Lane, donc elle finit par perdre durant les années de pré-indépendance. Elle accède, à juste titre, la conviction qu'elle possédait des facultés qui dépassent son entendement et constituent un danger pour elle.

3.4. Réalistes Vs Compagnons

Depuis la crise de Karz, la cellule mère se tient sur ses parties vivées de la Californie. Elle continue à l'observer comme un éponyme au-delà de son opinion publique, mais cherche de nouveaux outils de conservation du pouvoir, d'autant que le *Milindas* californien est en expansion. L'arrivée des mémoires de l'Union a été durant cinq ans défensive, agissant en soutien aux actes des *Milindas* et des *Compagnons*. Elle crée néanmoins un danger pour la Californie et les vêtements à venir sont la passer à l'action.

Facilement, depuis 2005, les *Réalistes* et les *Compagnons* se disputent le pouvoir politique. Leur influence réciproque s'accroît mais à ce jeu, ce sont les *Compagnons* qui sont victorieux. En effet, les *Réalistes* cherchent à exercer un contrôle direct sur le gouvernement californien, afin de créer une société meilleure qu'ils estiment leur après à mettre en place, en évitant les erreurs commises selon eux par la cellule mère au sein de l'Union.

Au contraire, les *Compagnons* affirment cette vision et estiment qu'il faut jouer des « bases » et laisser l'évolution sociale se faire d'elle-même, selon les aspirations et les perceptions du peuple californien.

Il vaill d'examiner le placement socio-politique de la Californie pour comprendre lequel des deux camps domine la compétition : les *Compagnons* ont attiré leur attention, en agissant pour qu'aucun mémoires ne puisse contrôler le pouvoir.

Face à ce constat, les *Réalistes* comptent dès 2018 un plan qui leur permettra de surmonter le usage mémétique des *Compagnons* qui les empêche d'imposer de leur vers politiques l'ensemble de la population. L'aboutissement de ce plan est l'investiture de Kevin Sator à la présidence, en 2013.

Leur but n'est pas d'exercer eux-mêmes le pouvoir mais d'y placer leurs plans. La conception du plan est en soi une expuse avec l'aspiration à la non-violence entre mémoires.

Chermov reste attaché aux idéaux de non-violence de l'indépendance : mais dans l'esprit des *Milindas* la progression est possible, du moment qu'elle est exercée au nom de principes supérieurs, en l'accroissant la relation d'une société meilleure.

La Californie indépendante est une société ultra-violente, la clé en est le sang.

Ainsi Chermov ne pourrait Sator à commander le meurtre de Mac Conroy de manière à garantir le faire chanter.

Mac Conroy, qui appartient également aux *Milindas*, démontre que les *Compagnons* eux-mêmes ignorent, même Margaret Sator grâce à ses capacités mémétiques.

Néanmoins, le procureur a obtenu une preuve de groupe sans savoir quel son cela-ci lui évenait.

Chermov a ensuite, à l'aide de son pouvoir de suggestion exceptionnel, convaincu Kevin Sator que Mac Conroy était une menace qu'il devait faire disparaître, en jouant sur la relation ambiguë Jonathan-Margaret et sur le fait que l'ancien procureur avait influé les KI pour le complot des *Milindas*.

C'est bien l'usage des facultés mémétiques qui a convaincu Sator de commander le meurtre, sans qu'il ne soit capable de discerner qu'il était victime d'une influence extérieure. De lui-même, il n'aurait jamais consenti un acte aussi extrême.

Une fois Sator devenu prébère, Chermov utilise ses capacités et le chantage sur l'affaire Mac Conroy. Sator est convaincu par la mémetique qu'il ne peut rien faire contre Chermov, en raison des pouvoirs que ce dernier détient contre lui. C'est ainsi qu'il se peut à peut devenir le paria des *Milindas*.

Quant à l'éléction des KI, elle a été favorisée par les *Réalistes* et notamment grâce à l'usage du TL. Mais elle n'a été possible qu'en raison du caractère précoce dans le part de machines à papier les électorales. Si les *Réalistes* avaient appliqué cette routine à leur parti, ils auraient échoué. En effet, comme il a été évoqué précédemment, les influences politiques antagonistes des *Compagnons* et des *Réalistes* se neutralisent mutuellement. Plus l'un des deux partis est vu être de popularité supérieure dans les sondages, plus il crée un mouvement de réaction contraire qui se crée exploité par l'autre. Ainsi les votes de popularité des *Compagnons* et des *Réalistes* supérieurs et décroissent depuis 2016, sans franchir un certain seuil d'opinions favorables, ce en jouant la carte de la diversité, les *Compagnons* favorisent les autres partis, accroissant leur propre influence et laissant la case de popularité des *Milindas*. C'est par ce phénomène que des partis comme les KI ou le NDR ont pu émerger.

En résumé avec ce schéma, les *Milindas* réussissent enfin à peindre à partir de janvier 2013 en utilisant les KI comme vecteur de leur influence. Le réseau de popularité des *Milindas* et des *Compagnons* va alors petit à petit se dissocier, celui des premiers augmentant et celui des seconds s'effondrant.

4. Usage de la mémetique dans COPS

4.1. En jeu...

Dans COPS, la mémetique et les mémoires se confrontent et s'expliquent tout, ils participent à un évenement causal complexe l'instantané.

Une case de 125 planètes n'est pas un mémoires peu étendu. Ses traces ont l'art de produire des mêmes dispositifs d'une inertie mémetique forte, susceptibles d'être largement dupliqués et ainsi de faire de leur réseau une célébrité.



LES DOSSIERS
DJ SAD

Contrairement à ce qu'ils en pensent eux-mêmes, les méminières ne sont pas supérieures au reste de l'humanité. Les cops non plus. Ils sont simplement différents.

Tous les PDJ importants ne sont pas des méminières, ils sont tous pas la force de leurs convictions et valeurs ainsi leur part d'incroyable et d'artion.

De même les facultés méminiques sont développées au fur et à mesure des suppléments, mais elles ne servent pas à conditionner ODS en un univers bipolaire : Méminières / Mémoins aux mémoins.

En ce qui concerne l'utilisation de la méminique en jeu, on distinguera pour le moment ce qui concerne directement l'influence exercée sur l'atmosphère dans l'instant présent, et l'influence de la méminique sur les masses.

Dans les deux cas, il faut noter :

1. Tous les méminières n'ont pas leurs facultés de la même manière et à la même intensité.
2. Les méminières amplifient leur faculté et les appliquent à un contexte situationnel : le conditionnement exercé dans lequel se trouve l'esprit, la couleur de ses sa points d'appui, les pressions d'une implication dans un contexte, ou encore plus simplement, l'interprétation de ce contexte face à un phénomène qui lui est inconnu.

ODS tirage de toutes expériences d'une dimension inexplicable voir paranormale.

Et jouer sur l'idée d'une limite floue entre mystère apparent – élargissant en réalité d'une explication purement rationnelle – et symboles méminiques. À l'origine de cette seconde catégorie, il n'y a pas forcément l'empirisme rationnelle d'un méminières poursuivant des objectifs précisités. Souvent ce qui est perçu – objets, individus – sont les seconds d'une influence méminique, mais cela-ci n'est pas forcément volontaire. Elle peut être la conséquence indirecte et incontrôlable d'un acte commis par un méminières.

Les scénarios de ce supplément marquent une évolution dans la scénopie. Les cops sont réimprégnés d'influences méminiques exercées directement. Ceci a pour but de les impliquer dans le phénomène, de marquer les personnages et de les empêcher définitivement de couiner et soud, si ça n'était pas déjà le cas.

Malgré tout la suite, avec les scénarios ne seront pas créés sur la méminique.

Les scénarios de ODS partent de la société et du genre humain en général, pas spécifiquement des méminières.

4.2 La storyline

Toutes les pistes expérientielles jusqu'à l'exploit étaient destinées à immerger les cops dans les dessous du pouvoir et à l'insérer aux actes de certains individus qui se situent face, peut-être, des méminières.

En ajoutant, ceux-ci se dévoilent, ils deviennent « visibles » et les cops peuvent obtenir des informations sur eux.

En considérant qu'avec l'arrivée au pouvoir de Kevin Turner, les événements s'accroissent, ce qui permet aux cops d'acquiescer un nouveau champ de compréhension, personnel dans les scénarios de Hoover and Lane et Far beyond et ceux d'après ceux.

Malgré tout, il convient toujours jouer à la même table avec un méminières, cela-ci se résume généralement quel et quel est décrit lui.



LES COPIES MENTALES UNIS À LA STORYLINE

Nicki Lane	Gary Mitchell
Patrick Blackout	Heath Chivers
Gerard Hapinger	Jeffrey Williams
Roberto de Sumaner	Robert Hollmann
William Crawford Stenfield	Gary Light
Thomas Sorenson	Glenn Harding
Ungel Blaine	

Il vous reste 6000 euros à débourser pour les PDJ de cette table qui n'ont pas encore vu leur code rouge, bravo ! Vous devez plus qu'à les impliquer par vos propres PDJ l'histoire des cops, que vos mots conservent toute leur importance : les cops peuvent toujours enquêter sur les faits qu'ils ont pu observer et comprendre le rôle qu'ils ont joué en Californie, dans le futur de la gamme.

4.2.1. Théâtre

Le 15 Août 2011, le Théâtre se fera classé dans les produits chimiques légers par le département de la Santé.

Maximal : toutes les qualifications légales que les cops puissent se faire créer ce produit d'effort.

Les facultés méminiques peuvent s'exercer par le biais des médias, les scènes se réalisent très bien par le son et l'image et sont manipulés par les méminières se font pas exception à la règle.

Mais il s'agit là d'une influence diffuse sur les masses, de l'ordre de la persuasion intellectuelle ou du dérivé d'impact.

Au contraire, le Théâtre agit comme si l'utilisateur subissait l'influence directe d'un intellectuel méminières, qui agit face à lui. Cette influence est donc beaucoup plus intense et constitue une arme particulièrement dangereuse entre les mains des finalités.

4.2.2. Karmic Roll

Seu son est entre ses mains : les PDJ peuvent faire référence à elle dans les suppléments à venir, mais elle ne sera plus utilisée dans la gamme. Ainsi, il est même conseillé de boucler cette piste avant de commencer à jouer les scénarios de ce supplément.

L'arrivée de ce PDJ est d'ajouter les cops sur le conflit méminique, sans pour autant en dévoiler le contenu dans l'axe de son jeu.

L'esprit de Roll est assez confus sur les événements qui ont eu lieu durant la crise de Miami.

Si les cops organisent une interview par les médias, elle accusera Heath Chivers. Mais également, elle passera pour folle et finira en santé psychiatrique, votre sera récupérée par les finalités et fera dans une succursale de leur équipe au bord de la mer en attendant d'être après besoin de repos.

Quant aux Compagnons, ils la traitent comme un soldat loyal qui a simplement mérité sa portion de retraite. Ils ne veulent pas l'utiliser contre les finalités, car ils craignent à faire rien que

Les Méchémicos

Pour beaucoup, les Tisserands de Fleurs (T. Complot à l'IG) ne sont qu'une légende. Leur nom n'est connu d'aucun service de police, et à leur existence on pu parvenir aux oreilles de quelques officiers de terrain, qui n'ont suffisamment cru en cette histoire pour entamer des investigations. Dans les meilleurs milieux, l'ordre du jour acoustique et le berrillisme légitif d'Ifotec, les bruits les plus étranges courent sur ces personnages. On affirme qu'ils seraient des hommes évolués à une nouvelle intelligence, à un autre niveau de conscience ; d'autres prétendent que ce ne sont pas des hommes, mais des créatures immortelles se nourrissant du sang des vivants. Dans la rue, aucun gangster d'Ifotec n'osera ni peut se vanter d'avoir croisé la route d'un de ces personnages légendaires et les jeunes bandoliers ont tendance à croire qu'il ne s'agit que de magies, des trappes-mécaniques installées pour les effrayer ou pour ajouter une touche de mysticisme à leur organisation.

Pourtant, les Méchémicos existent bel et bien. À l'origine, ce sont quatre hommes, les derniers représentants d'une société secrète qui, de l'époque à la Colombie, entraînaient les rites et les mystères du chamanisme indien et exerçaient son influence occulte sur toute l'Amérique centrale. Le site des Tisserands de Fleurs était de conserver les traditions magiques des civilisations précolombiennes en préservant l'usage de certaines plantes, la connaissance de nombreux rituels. Ils sont surtout les premiers chamanes indiens à avoir été initiés à la création du quetzacoatl et à avoir testé le quetzacoatl quand celui-ci n'était encore qu'une drogue expérimentale d'origine incertaine, un dérivé génétiquement modifié de l'ayahuasca (cf. L'arbre blancier p. 110). À l'époque, le produit était instable et ses effets n'avaient pas été réellement déterminés par James Harrier, le chercheur californien qui organisait ces expérimentations. Un prochain supplément vous en apprendra bientôt plus sur la technologie génétique qui a conduit à ces résultats. Habités aux brèves chamaniques et à l'ingestion de substances hallucinogènes, les quatre Méchémicos ont réussi pour être les premiers à tester ce produit dérivé de leurs plantes sacrées. L'absorption du quetzacoatl original leur a définitivement fait sombrer l'esprit. Les Tisserands de Fleurs ne sont en fait jamais parvenus de leur bord l'Ifotec. Plongés dans une espèce de trame perceptuelle, la conscience flottait à la limite de la réalité et d'un univers mental saturé de signes et de sensations, les chamanes vivent entre l'air, le coucher et l'air portée lucidité. Ils ne perçoivent le monde qui les entoure qu'à travers un filtre déformant : leur vue se résume à des formes mouvantes, des ombres qui jaillissent et disparaissent, des symboles complexes en perpétuelle évolution : leur ouïe est transfigurée, un murmure peut être la base d'un hurlement, un cri ne peut

faire plus de bruit qu'un chuchotement, la plupart des sons se perdant dans un souffle insistant. Finalement de cette réalité déformée, ce qui parvient les quatre Méchémicos, ce sont les liens imperceptibles qui existent entre les hommes, que ces liens soient génétiques, sociaux ou culturels sous la forme de lampes ou de filaments lumineux. Ils distinguent donc une espèce de réseau invisible qui relie l'humanité sans pouvoir toujours déceler cet observé échappé (pour avoir un éclairage différent sur cette perception du monde, reportez-vous au chapitre sur la mémétique de ce même supplément p. 120).

Mais en plus d'avoir partagé leurs esprits, la drogue originale a aussi détruit leurs corps. Leur cerveau et une grande partie de leurs organes ont été absorbés par l'overdose. Leurs corps ne peuvent plus absorber une quantité quelconque sous une forme solide. Leur sang peut être transféré, les obligant à être transfusés en permanence, ce qui est à l'origine des légendes sur leur vampirisme. Les Tisserands de Fleurs ne sont plus que des végétaux, incapables de vivre sans assistance. Ils sont confinés dans des chambres stériles, leurs corps malades reliés à une infinité de cathéters, de sondes et de poches. Ils vivent une existence de quasi-morts-vivants, leurs veines saturées de drogues et de sang qui maintiennent en vie. Quelques rares serviteurs, des bruts et des chamanes parmi les plus importants de la hiérarchie de l'Ifotec, les assistent, soignent leurs corps, vérifient leurs drains et leurs transfusions.

Normalement, les chamanes se concentraient en Amérique centrale, entre la Colombie et le Mexique. Mais avec le conflit entre l'Union et la Colombie, et la menace des forces paramilitaires de l'époque, certains d'entre eux ont été contraints de quitter les bases arrière de l'Ifotec en Colombie. Que le passage de la frontière dans des canots médicaux, protégés par des guérilleros, ne soit devenu sous incident est pour beaucoup la preuve de l'influence magique des Méchémicos. En 2039, l'un d'entre eux demeure dans un village perdu dans la cordillère des Andes. Un autre se cache dans les ruines d'un temple au Yucatan, un autre encore survit dans un appartement sur Figueroa Street, à LA, isolé dans un cinquième étage, le dernier survivant dans un bunker construit dans le désert à quelques miles de la frontière. Le secret de la localisation de ces emplacements et leur sécurité figurent parmi les priorités de l'Ifotec.

Aujourd'hui, le rôle des Méchémicos au sein de l'Ifotec n'est plus aussi évident. Presque personne ne les a vus mais leur nom se transmet comme un secret ou une menace. Ils servent de fondements à la foi mystique et religieuse à l'Ifotec, en renvoyant à un idéal mythique d'une grande nation amérindienne. Ils sont les garants des traditions et les propriétaires de l'avenir. Il ne peut cependant les considérer comme les véritables chefs de l'Ifotec. Les véritables dirigeants sont



NEWS

prises par les **pocheurs** ou les chefs de gang influents comme Calisto Tanes. Plus la cour des **dieux-fautes**, qui protègent et saignent les Tassarands, exercent aussi leur influence auprès des chefs de guerre Rotes, et leurs troupes ont donc les volontés des premiers. Volonté n'est peut-être pas le terme adéquat. Dans leurs troupes éveillées, les Tassarands tentent parfois d'échapper quelques mats. Les plus récents sont en ce moment Tepegolot et Rottin. Les sorciers s'interrogent sur la signification à leur accorder. L'évocation du pays mythique des premiers Rôtiques amène-t-elle à un lieu réel, et dans ce cas que distoule-t-il ? Un refuge pour l'Étère Takan ou un nouveau empire qu'ils se doivent d'établir ? Un nom de dieu des trépassés de leur-est-elle une annonce prophétique de la destruction de LA par le Big One ? Certains croient que l'évènement de Tepegolot ne viendra pas sans sacrifices et cherchent l'animal capable de les leur faire parvenir à leurs fins.

Les Hochimatos sont comme des dieux dont les hommes s'inspirent en art. Chacun voit dans leurs divagations les signes qu'il veut bien y voir et interprète leurs paroles selon ses propres objectifs...

son esprit fragilisé ne craque, si elle se croissait par exemple dans un débat télé face à Chavez.

En tentant de la réintégrer à la vie publique dans une fonction honorifique qui ménage ses nerfs.

Éric Laro arriva à la conscience que tout ça appartient au passé et qu'il ne faut plus revenir dessus.

Entre les deux partis, si c'est la CGA qui la réintègre, elle n'a ni les moyens ni les clés pour traiter le cas Karen Hall. Elle tentera plus ou moins de la réintégrer à la vie publique en inventant une tirade de convention solennelle qui expliquera son long congé sénatorial. Mais Hall finira par remonter sous l'influence des Bédouins et sera réintégrée par eux.

On peut aussi lui décrire un final plus violent. Comme il a été suggéré dans les spéculations précédentes, Chavez pourrait être tenté par une élimination physique de Karen Hall. Mais dans ce cas, cet épisode ne doit pas être susceptible de remettre en cause Chavez en tant que personnage public.

4.2.1. William Ross

Il a largement contribué à faire circuler les rumeurs sur « l'alliance secrète » entre Chavez et Laro, et contraindre Chavez. Comme on l'a vu, la stabilité est beaucoup plus importante que ça.

Il se croit que Ross a été déçu par l'exercice de son mandat de président.

Du temps de la pré-indépendance, les armées politiques de Californie représentaient les différents partis étatsiens réunis sous la même bannière : les opposants à l'Union.

Ross pourrait alors se présenter comme un leader unitaire, un homme modérateur. Il est nécessaire de cette période.

En devenant président, la pratique du pouvoir lui a fait perdre beaucoup de ses illusions.

Il s'est senti coupé qu'il n'a été qu'un porte-parole des candidats à l'indépendance et non pas l'un des deux principaux, par opposition à ce qu'il appelle les « frères finalistes ».

Faire circuler la rumeur pérorative selon laquelle il serait une entrave grave au prochain référendum est une provocation à l'encontre de ses anciens compagnons d'armes.

Dans son esprit, « l'alliance secrète » n'est pas tout à fait une trahison. D'ailleurs, les Compagnons et les Bédouins ont trouvé certains tentatives d'excuses pour faire barrage à l'Union. Mais Ross ne peut en présenter les excuses.

Il n'a point de vue idéologique, cette conscience politique entre les deux partis (qui a permis la réunion de tous les mouvements politiques connexes) sous cette bannière n'accueille pas l'opinion publique. C'est en effet la preuve que les forces démocratiques californiennes antagonistes partagent les mêmes valeurs face au régime de Washington.

4.2.2. Kevin Santos et Randall Jadin

Il n'est pas nécessaire de le préciser vu, petit à petit, devant le panel d'Alex Chavez, par le biais d'un conseiller sénatorial qui lui est imposé : Melvin Rockman (voir De Protect and Serve).

Comme il n'a jamais été sur ce côté rouge, et que Rebecca de Summer (New, California Democrat) p. 111) a été présentée comme sa remplaçante, un petit scandale s'impose en cas d'accident de parcours de Kevin Santos.

Ça ne va peut-être pas être très propre, mais nous tenons que si vous décrivez spirituellement les personnalités publiques qui nous servent à articuler l'histoire de CDS, nous en ne peut pas du principe qu'en moyenne, chaque mois, il y a un mort parmi les élites et les célébrités de la nation.

Dans tous les cas, un nouveau protagoniste apparaît, Randall Jadin. Nourris chef de file des Bédouins à l'Assemblée, il est fidèle et très proche de Santos, car il lui doit tout.

Ce sont les Bédouins qui ont mis Alex 131 dans les pattes de Jadin (par le biais de la Broad Media) quand Santos lui a demandé de mettre un terme définitif à l'existence de Mac Connery. Cette information sera reprise dans le prochain supplément.

Si donc, vous avez débauché Santos, c'est Jadin qui est présenté comme candidat de remplacement à la présidence. Comme nous le voyez, il a lui aussi du sang sur les mains et se fera manipuler par les Bédouins tout comme Santos, en raison des preuves qu'il a obtenu sur son implication dans le meurtre de Connery.

Maintenant il reste le second point à traiter : vous avez déjà annoncé l'arrivée de Rebecca de Summer (Compagnons) à la présidence.

Dans ce cas, elle-même ne s'y attendait pas et pour cause : les Bédouins ont trahi les décisions à l'échelle nationale, pour mieux les dénoncer et délégitimer ainsi leur adversaire.

Dès décembre 2012, les élections sont invalidées et réorganisées : c'est Randall Jadin qui est élu président.

Maintenant, si vous avez aussi débauché Rebecca de Summer nous pourrions par Randall Jadin, dès la lecture du paragraphe précédent, mieux vaut vous prendre un abonnement à un stand de tir. ■

- Moi je te le dis, c'est des conneries tout ça !
 - Tout ça quoi ?
 - Ben l'homme sur la lune, les bases sur Mars, les stations sous-marines...
 Tout ça c'est des conneries pour nous faire rêver et pour qu'on oublie qu'on
 n'a rien à bouffer et qu'on doit faire des crédits sur deux cents ans pour pouvoir
 se payer une voiture pourrie.
 - Mais pourtant, il y a des images, des reportages. On a même reçu des messages
 extra-terrestres...
 - Des conneries j'te dis ! Les images, elles sont trafiquées. C'est bien simple,
 tu crois qu'elles existent en vrai les filles que tu vois à la télé...
 Ben non, elles n'ont jamais sauté et moi non plus... C'est ce qu'on appelle la réalité
 virtuelle aux pote. Et les E.T., tu crois vraiment que s'ils existaient, ils en
 seraient quelques dizaines à foutre de notre pauvre gueule... Des conneries j'te dis... »

Tu lui feras l'abusse

En plein dans la lune

Horizons lointains. Au-delà des murs rongés par la grey plague de Los Angeles, la Californie est en route pour le futur : écologies sous-marines, base lunaire, stations martiennes. Venez découvrir ces nouvelles frontières.

Ce troisième supplément pour la saison 3 de COPS vous invite à découvrir les nouveaux horizons de ce III^e siècle naissant. Depuis les cratères lunaires en passant par les fosses abyssales, depuis les mers martiennes jusqu'aux plaines désertiques de l'Alaska, osez-vous ce voyage en des terres plus hostiles encore que South Central une nuit de pleine lune.

Horizons lointains est le troisième supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un policier d'élite à Los Angeles, en 2033.

Écrit par Arnold Lawrence (II/2003)
 et le scénariste
 avec son ami François des Filles
 et 1000 000 autres les meilleurs

ISBN : 7-214-02-01-2
 Prix conseillé : 21 €
 Référence : COPS3

Horizon lointains
 est un jeu de rôle
 écrit par le jeu COPS
 écrit par le Sires Brian Tom
 Couverture : Alfred Brichot

www.copsdes.com



9 782014 849320

