

C.O.P.S.™

PROTÉGER et SERVIR



PILOTE - JUIN 2030

SIROZ
PRODUCTIONS



**Los Angeles
Civic Center**

Little China 12

COPS

Little Korea 12

Little Tokyo 12

3

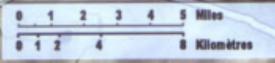
4 vers Channel Islands

- 1 Bel Air & Beverly Hills
- 2 Bellflower
- 3 Broadway Avenue
- 4 Channel Islands
- 5 Downtown LA
- 6 Duarte
- 7 El Segundo & Hawthorne
- 8 Gardena
- 9 Glendale & West Hollywood
- 10 Hollywood
- 11 LAX

- 12 Little Korea, Tokyo & Chinatown
- 13 Montebello & Alhambra
- 14 Norwalk
- 15 Ontario
- 16 Palos Verdes
- 17 Pasadena
- 18 Santa Monica
- 19 South Central
- 20 Temple City
- 21 Van Nuys
- 22 Venice Beach



- Autoroute inter-état
- Autoroute USA
- Autoroute d'état
- Autoroute du comté
- Stadium
- Gare principale
- Hôpital principal
- Aéroport municipal ou international
- Petit aéroport



Salut amis roliste,

Vous avez entre les mains la version complète des règles de COPS, scanné par mes soins. J'espère que la qualité vous satisfera, chaque page ayant 1024 pixel de large et ayant été abondamment retouchée. Je me suis permis d'ajouter à la fin de ce recueil les erratas et cartes disponibles sur le site d'Asmodée.

Si vous possédez des suppléments dans la gamme COPS n'hésitez pas à les faire partager/scanner pour le bien de la communauté. C'est du temps et du boulot mais c'est assez gratifiant quand c'est terminé... Et quel plaisir de participer au libre partage.

Un dernier mot pour dire que je ne suis pas de l'avis de ceux qui pensent que le scan de livre nuit à leur vente. Le format pdf ne remplacera jamais un livre, la texture du papier, l'objet en lui-même... La lecture sur écran est loin d'être aussi agréable que la lecture sur papier !

En espérant que vous aurez du plaisir à la lecture et du plaisir à y jouer.

Votre serviteur, **Castelcerf**, anciennement **Sombrelame**.
(La campagne impériale de Warhammer, le Graal HS sur D&D et AD&D...)



Castelcerf

C.O.P.S.™



SIROZ
PRODUCTIONS

Credits

Un jeu de Nicolas Benoist, CROC et Geoffrey Picard.

Assistés de Alexandre Amira, Benoit Attinost, Jean-François Beney, Charlotte Bousquet, Bruno Bul, Thomas Cheilan, Antoine Clermond, Olivier Collin, Michael Croitoriu, Guillaume Delafosse, Cyril Dery, Frédéric Frugier, David Girardey, Stéphane Mayor, Jean-François Micard, Olivier Noël, Patrick Renault et Emmanuel Salah.

Corrigé par Anne-Gaëlle Argy et Audrey Leprince.

Illustrations

Conception graphique, couverture et cahier couleur :
Aleksi Briclot (à donf dans la dernière ligne droite).

Plans et cartes : Thierry Masson (ça serait pas mieux en couleur ?).

Illustrations intérieures : Bertrand Bes, Bernard Bittler, Eric Bourgier (elle est pas bientôt finie ta BD ?), Greg Cervall (t'en es où ?), Lionel Chouin et Gérald Parel (sous la haute bienveillance de Johan Gauthier), Stéphane Ganthiez, Franck Poterlot (à l'imagination débridée) et Christophe Swal (appelez-moi Dieu).

Mise en page : Greg Cervall et Thorfin McBoulan.

Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur, décembre 2002.

Remerciements

Monsieur Granjean pour son Unlimited Budget.

Dr Dre et Cypress Hill pour les oreilles.

Oz, Colors et Training Day pour les yeux.

Croc remercie (mais il est bien le seul), Julie Lescaut pour l'ensemble de son œuvre.

Geof remercie la police nationale française pour lui avoir permis, à de très nombreuses reprises, de parfaire sa connaissance des contrôles d'identité.

Geof remercie sa principale source d'inspiration, son mentor, son maître à penser : Georges W. « Baby » Bush, une inépuisable source de rigolade.

SOMMAIRE

| | | |
|---|--|---|
| 1 Géopolitique globale4 | 5.6. Section d'investigation des crimes sexuels.....71 | 11 Géographie sociale, première partie176 |
| 1. Un jeu de rôles ?.....7 | 5.7. Les SWAT.....72 | 1. Vivre à LA.....178 |
| 2. Le fonctionnement de COPS.....8 | 5.8. La police scientifique.....73 | 1.1. L'avez-vous papiers s'ouplait ?.....180 |
| 2.1. Bouge ton COPS.....8 | 5.9. Les rafistoleurs.....80 | 1.2. Une petite faim ?.....182 |
| 2.2. Artichauts, anchois, tomates et champignons.....8 | 5.10. Californian Witness Protection Program.....98 | 1.3. À vot service m' sieur.....182 |
| 3. Au fil du temps9 | 5.11. Le SAD.....100 | 1.4. Marketing, packaging.....182 |
| 3.1. La science en marche, les médias au pas de course.....12 | 6. Les forces en présence102 | 1.5. Ticket chic.....184 |
| 3.2. Les conflits armés de 2002 à 2030.....19 | 6.1 L'armée.....102 | 1.6. Fashion victims.....184 |
| 3.3. Quelques lambeaux d'Amérique.....20 | 6.2 Les anciennes agences fédérales.....102 | 1.7. Petits gadgets qui font la vie.....184 |
| 4. La Californie25 | 6.3 Services civils.....105 | 1.8. Mass medias, mass networks, mass cultures.....185 |
| 4.1. De Tijuana à Los Angeles.....25 | 6.4. Les intervenants judiciaires.....108 | 1.9. Les groupes de pression.....197 |
| 4.2. La cité des Anges.....27 | 7. Cops et communication110 | 2. Mourir à LA198 |
| 4.3. De LA à Frisco.....30 | 8. Les chasseurs de primes111 | 2.1. Brown sugar.....198 |
| 4.4. Le nord et la Sierra Nevada.....32 | 9 Procédures d'engagement114 | 2.2. Maladies.....201 |
| 4.5. Les déserts.....33 | 1. Born to be wild116 | 2.3. La pollution.....202 |
| 4.6. Hawaï.....35 | 1.1. Définitions.....116 | 3. LA underground207 |
| 4.7. Las Vegas et le Nevada.....35 | 1.2. Les caractéristiques.....117 | 4. Les principaux quartiers de LA214 |
| 5. Central Organisation for Public Security36 | 1.3. Les compétences.....117 | 4.1. Downtown LA.....218 |
| | 1.4. Historique.....123 | 11 Ressources humaines244 |
| | 1.5. Relations supplémentaires.....127 | 1. Les commissariats de LA, généralités.....247 |
| | 1.6. Stages.....127 | 2. Description du quartier général du LAPD249 |
| | 2. Système de jeu127 | 2.1. L'accueil.....250 |
| | 2.1. Système de base.....127 | 2.2. Le garage.....250 |
| | 2.2. Combat.....128 | 2.3. La chambre froide, la morgue.....251 |
| | 2.3. Guérison.....136 | 2.4. L'étage du COPS.....253 |
| | 2.4. Les poursuites.....137 | 2.5. Les alentours du commissariat.....254 |
| | 2.5. Adrénaline et ancienneté.....144 | 3. Les officiers de police du commissariat de Downtown LA256 |
| | 2.6. Partenariat.....145 | 3.1. Les sergents du commissariat de Downtown LA.....262 |
| | 2.7. Interactions sociales.....145 | 3.2. Les détectives du commissariat de Downtown LA.....264 |
| | 2.8. Relations et informateurs.....148 | 3.3. Quelques individus remarquables.....268 |
| | 2.9. Progression des personnages.....151 | 12 La femme de mon meilleur ami274 |
| | 3. Stages152 | 1. Prélude.....276 |
| | 3.1. Obtention des stages.....152 | 2. Lundi 10 juin 2030. Une journée comme tant d'autres.....276 |
| | 3.2. Les stages de niveau 1.....153 | 3. Une vraie boucherie.....278 |
| | 3.3. Liste des stages de niveau 2.....156 | 4. Un peu de géo-criminologie locale.....278 |
| | 3.4. Liste des stages de niveau 3.....159 | 5. Un ange tombé du ciel.....280 |
| | 4. Équipement161 | 6. Dénouement.....280 |
| | 4.1. Armes à feu.....161 | 7. Les protagonistes.....280 |
| | 4.2. Projectiles explosifs.....167 | |
| | 4.3. Armes blanches.....167 | |
| | 4.4. Véhicules.....168 | |
| | 4.5. Protections et armures.....172 | |
| | 4.6. Dotation des forces de l'ordre.....173 | |

GÉOPOLITIQUE
GLOBALE



CHAPITRE UN

GÉOPOLITIQUE GLOBALE



NOM
Cortez
PRENOM
Domingo
TAILLE
1m82
POIDS
78kg
PSEUDO
desperado
NAISSANCE
23.11.2004
MATRICULE
cops073
INCORPORATION LAPD
02, 02, 2026
DOSSIER
5464413erv
MISSION
investigations sur crimes
rituels

Vous aimez les responsabilités et l'action ? Votre sens de la justice ne saurait être pris en défaut ?

Vous aspirez à intégrer une organisation mondialement reconnue pour la compétence de ses hommes et le sérieux de son action ?

Alors il n'y a qu'un seul choix possible celui qui va faire de vous un officier du OJPS, le Central Organisation for Public Security la plus célèbre et la plus redoutable des unités de police de Los Angeles !

Plus qu'un simple travail, la police de Los Angeles et le OJPS vous donneront l'opportunité de PROTÉGER et de SERVIR vos concitoyens.

Ils vous offriront la possibilité d'accomplir une tâche PASSIONNANTE, et la chance de bâtir une CARRIÈRE enviable.

Ils vous apporteront la FIERTÉ de servir dans un corps PRESTIGIEUX aux compétences élargies.

Le OJPS vous propose un challenge à la mesure de votre talent. A n'en point douter, les récompenses qu'il promet seront à la hauteur de votre courage !



Si Manito Lopez, propriétaire d'El Mariachi, entretenait généralement des relations courtoises avec ceux de la Chota – principalement parce que l'un de ses « hijos », Domingo « Desperado » Cortez, appartenait à la division COPS – il n'avait guère pour habitude de les accueillir à bras ouverts dans son antre. C'était mauvais pour les affaires et bien trop dangereux à son goût. Pourtant, en cette fin d'après-midi, ce n'était pas un mais cinq nabs qui étaient attablés dans son arrière-salle et discutaient à voix basse, tout en sirotant un café. Et, plus inhabituel encore, il s'appretait à se joindre à eux. Il vérifia que son barman lavait et essuyait correctement les verres, invita Pedro, un jeune mariachi, à monter sur scène et à commencer à jouer, puis se dirigea d'un pas lent vers le groupe. Domingo l'invita à s'asseoir, ce qu'il fit avant de les examiner un par un. Il y avait Catalina Jones, dont les poignets ornés de bracelets de perles, plumes et os signalaient clairement les origines amérindiennes. À sa gauche se tenait un grand haïtien déchéamé, à la mise impeccable, que son protégé lui avait présenté comme étant J, le légiste en chef du commissariat d'Olvera. À sa droite, le capitaine Jason Logan, qu'il avait eu l'occasion de croiser à plusieurs reprises. La cinquantaine, toujours vêtu de noir et grand amateur de cigarillos. Face à lui, enfin, Lavinia Farley, la sculpturale compagne de Desperado, dont les yeux clairs le fixaient sans ciller.

— « Señor Lopez, commença le capitaine, je suis heureux que vous ayez accepté de nous recevoir. J'espère que notre présence ne nuit pas trop à votre commerce... »

« Tous les trois sont morts de la même façon, précisa le légiste. Le cœur arraché alors qu'ils étaient encore en vie. Après, on leur a ôté les yeux et le cerveau. »

— Mon commerce, vous savez, il s'éteindra de lui-même si tous mes clients disparaissent à cause de la concurrence. Je ne suis pas un saint, mais je n'aime pas ce qui se passe dans le nord du barrio... C'est malsain.

— Encore plus que vous ne l'imaginez, approuva Logan. J, montre-lui les photos...

Le légiste arqua les sourcils, mais obtempéra. Il tira de son porte-documents une chemise de carton rouge, sur laquelle des signes étranges avaient été tracés.

— Vaudou. Juste pour dissuader les curieux, dit-il en guise d'explication, avant d'en tirer une série de clichés et de les tendre au chicano.

Celui-ci les prit et les scruta attentivement, sourcils froncés. Il vit d'abord les corps ensanglantés de deux hommes encore jeunes, originaires d'Amérique du Sud. De souche indienne, à en juger par leur morphologie. Des proies idéales pour les gringos avides de main-d'œuvre naïve et démunie. Quant au troisième, c'était le cadavre d'un homme qu'il connaissait bien. Il s'agissait de Iago, un petit dealer qui travaillait occasionnellement pour lui. Un de ceux qu'il avait envoyés surveiller ses rivaux.

— Tous les trois sont morts de la même façon, précisa le légiste. Le cœur arraché alors qu'ils étaient encore en vie. Après, on leur a ôté les yeux et le cerveau.

— Domingo m'a expliqué que vous receviez des lettres de menace, ajouta Logan. Nous aimerions les examiner, pour voir si on peut trouver une piste, des empreintes similaires ou quelque chose dans ce goût-là. Ou si vous avez une idée de l'identité des gangstas capables de faire ça...

Manito passa rapidement les autres clichés en revue, contenant à grand peine une envie de vomir — c'était une véritable boucherie, pire encore que le résultat d'un affrontement entre gangs. Cela avait quelque chose de profondément sauvage et malsain.

— On m'avait parlé de massacres, d'enlèvements... mais pas de ça. *Madre mia!* C'est ignoble ! Et vous croyez que ce sont les mêmes ? Que mes adversaires et ces... ces *impios* ne font qu'un ?

— Nous en sommes presque certains, Manito, affirma son protégé. Et apparemment, Olvera n'est pas le seul quartier à être touché. Des cadavres comme ceux-là, on en a retrouvé à Hawthorne, Montebello et Pasadena... Je suppose qu'il y en a également à South Central. La majorité des victimes étaient des clandestins, mais certains appartenaient à des *clikas*. C'est « grâce » à eux que nous avons pu découvrir l'étendue des dégâts.

Le vieux mexicain avala d'un trait son café, reposa bruyamment la tasse sur la table et dévisagea Lavinia. Cela faisait près de deux mois qu'elle fréquentait régulièrement son bar, mais il ne se sentait toujours pas à l'aise avec elle.

— Et vous ? lança-t-il. Vous qui êtes une spécialiste, vous avez bien une idée ?

La jeune femme lui rendit calmement son regard.

— Avez-vous déjà entendu parler de la déesse *Tlaltecuhltli* ? »

Nous sommes en 2030. La jeune république de Californie s'ébroue depuis pratiquement cinq ans dans l'euphorie de l'indépendance. Le grand frère américain a préféré s'affranchir du plus turbulent et du plus amoral de ses États et le laisser suivre sa route en solitaire.

Pour tous les Californiens, la tâche est exaltante et le défi redoutable. Il s'agit maintenant de bâtir un nouvel État.

Un État devant puiser ses racines dans les valeurs fondamentales semées par les pionniers qui ont découvert et labouré sa terre. Un État qui se nourrisse de la diversité de ses communautés, de l'innovation technologique et d'une puissance économique maîtrisée. Un État auquel chacun sera fier d'appartenir, sans discrimination de race, de classe ou d'état physique.

Pourtant, les dangers qui guettent la pimpante république sont mortels.

La violence urbaine est loin d'avoir été résorbée. Certains quartiers sont plus que jamais la proie des gangs. Le seul horizon des gamins qui en font partie est de surveiller leur arpent de trottoir et de dessouder ceux qui n'ont pas la même couleur de foulard qu'eux. Règlements de comptes aveugles, massacres inutiles et vente massive de quetz y sont encore bien vivaces.

Les mafieux de toutes espèces prospèrent. Ils ne sont plus seulement italiens, mais aussi mexicains, russes, chinois, japonais, philippins... Ils gèrent en hommes d'affaires avisés des ateliers clandestins où est raffinée l'héroïne avant qu'elle n'aille cavalier dans les veines des mômes, ou des « fermes » où sont éduquées les filles qui iront vendre leur corps pour quelques dollars.

Des organisations criminelles tentaculaires tentent de soumettre la ville à leur volonté. Des hommes puissants les dirigent, ou bien agissent seuls, bien calés derrière le parapet opaque de leur respectabilité.

On clone, on manipule, on expérimente. On cherche des virus foudroyants, des vaccins absolus, des stupéfiants indétectables, des gènes inconnus, de nouvelles manières de tuer ou de soumettre l'esprit des gens. Tout est sujet d'étude et d'hypothèses scientifiques, d'expériences parfois...

Mais, au-delà de ces dangers, se trouvent des choses encore plus insidieuses.

Tel un funambule mal assuré, la Californie marche précautionneusement sur le fil ténu de sa survie. Le Big One, qui doit l'engloutir dans les eaux, est inélectable. Et dans un parfum d'apocalypse imminente, des milliers de cinglés sont venus à LA Comme des mouches curieuses et avides, ils s'assemblent et attendent la fin d'un monde et le début du prochain.

Religieux de tous poils, illuminés, mystiques, prophètes et fournisseurs de grigris se disputent le juteux marché de la peur. Et ils prospèrent...

Partout dans la ville rôde l'exaltation de la mort.

Dans le regard dément du tueur alors qu'il plonge son toumevis dans l'œil implorant de sa victime.



Dans les yeux défoncés du gangbanger alors qu'il presse la détente et que la cervelle d'un connard s'étale grassement sur ses Converse neuves.

Dans les gestes mesurés de l'adepte de Jah alors qu'il tranche avec dévotion les membres de sa petite victime.

Dans l'élégance d'une tueuse de la Triade alors qu'elle dégage d'un geste précis l'outrecuidant qui n'a pas payé pour sa protection.

Dans le geste vif du narco colombien alors qu'il tord la langue encore palpitante de sa proie pour la faire passer à travers la trachée et la transformer en sanglante cravate.

Vous êtes un flic du COPS.

Central Organisation for Public Security

Idealisme patriotisme, ruisisme, désespoir, foi, honneur.

Ils importent les raisons de votre engagement.

Vous appartenez au LAPD et vous représentez.

La loi et la justice dans les rues.

Ils importent ce que vous en pensez.

Il y a un boulot à faire.

COPS est un jeu de rôles au parfum d'anticipation qui va vous emmener dans un Los Angeles brutal, dur, parfois énigmatique et qui ne pardonne jamais rien. Une ville au double visage, violente et crépusculaire, mais aussi riche et extravagante.

Vous sommes en 2030 et votre mission sera de faire appliquer la loi, de protéger les biens et les personnes, d'être un flic juste et courageux, intègre et efficace. De toutes vos forces et pour 1 500\$ par mois.

Vous êtes dans la peau d'un flic. À vous de faire en sorte que cette peau ne se fasse pas trouver...

1. Un jeu de rôles ?

Si vous avez acheté cet ouvrage, vous savez certainement ce qu'est un jeu de rôles et nous ne perdrons donc pas de temps à vous l'expliquer.

En tant que joueur, vous allez pouvoir incarner un policier évoluant et travaillant dans les rues de Los Angeles en 2030. Mais n'allez pas croire qu'il suffira de se mettre les pieds sous la table et de boire les paroles (et le soda) du meneur de jeu. Votre tâche est ardue, dangereuse, et rarement gratifiante.

Pourtant, le boulot doit être fait, et c'est à vous qu'il incombe !

Vous trouverez toutes les informations sur les personnages, et la manière de les créer directement à la page 116 (et suivantes) de cet ouvrage.

Si vous avez choisi la lourde charge de meneur de jeu (ou MJ), c'est une tâche importante qui vous attend. Vous serez

à la fois metteur en scène, démiurge, arbitre impartial et juge de paix quant au respect des règles. Et surtout, vous aurez le redoutable honneur de faire en sorte que tout le monde s'amuse et passe un moment mémorable en faisant vivre et en donnant corps à l'univers de COPS.

Pour vous aider dans votre tâche, nous vous avons mitonné un ensemble de règles de jeu, que nous espérons claires et fonctionnelles et que vous pourrez trouver en page 127 (et suivantes) de cet ouvrage.

Pour jouer, vous aurez besoin des habituels accessoires que l'on trouve autour d'une table de jeux de rôles : crayons, gommés, pizzas, cendriers, dés - 10 dés à 10 faces de couleur blanche (ou claire), 5 dés à 10 faces de couleur bleue (ou intermédiaire), 5 dés à 10 faces de couleur noire (ou sombre), et 5 dés à 6 faces feront l'affaire.

N'oubliez pas les feuilles de personnage (elles se trouvent en pages 287 et 288 ; vous pouvez les photocopier) et le jeu COPS (vous l'avez en main).

Pour finir, vous ne manquerez pas de faire lire aux joueurs le premier numéro de *Ground Zero*, le magazine indépendant du LAPD, que vous trouverez en encart dans cet ouvrage.

Les numéros suivants paraîtront régulièrement et seront disponibles sur abonnement. Ils vous apporteront des informations qui ajouteront à l'ambiance, feront vivre l'univers et vous donneront certainement de multiples idées de scénarios.

La trame de COPS sera découpée en quatre « saisons » ou « époques » qui s'enchaîneront au fil de la parution des suppléments et des numéros de *Ground Zero*.

Chaque saison aura des répercussions majeures sur l'évolution du jeu et les préoccupations des personnages. Elle durera une année (tant dans le monde réel que dans celui du jeu) et proposera une évolution de l'univers, l'introduction de nouveaux éléments, et un changement de la tonalité du jeu.

En toile de fond, derrière la multitude d'événements que nous générerons dans les suppléments, le jeu comportera une trame générale. La conclusion de chaque saison vous fera progresser dans la connaissance de cette trame et, au fil des ans et des révélations, vous pourrez affiner vos théories et votre connaissance du monde. À l'issue de la quatrième saison, tout sera révélé !

Les personnages de COPS vont évoluer dans un monde sombre et dur, mais qui leur réservera bien des surprises. Les récompenses pourront être importantes, mais les risques sont grands et bien des vies pourront être fauchées en plein essor.

En attendant, il va vous falloir découvrir le nouvel univers dans lequel vous allez évoluer. Ce sera chose faite au fil des pages qui suivent.



2. Le fonctionnement de COPS

Comme vous l'aurez compris, le jeu de rôles COPS vous permettra d'incarner des flics appartenant au COPS (Central Organisation for Public Security), une division d'élite du LAPD, la police de Los Angeles.

La ville est grande, le monde est vaste, vous êtes tout petit et il y a tant de chose à faire que vous allez peut-être vous sentir un peu perdu.

Pourtant, si vous êtes attentif en lisant cet ouvrage et les suppléments à venir, vous vous apercevrez que le monde de COPS est décrit avec force détails mais qu'il n'est pas figé dans le marbre.

2.1. Bouge ton COPS

Dans les arrière boutiques de Downtown, dans les bouis-bouis de Chinatown, dans les salons feutrés de Bel Air ou dans les contre-allées de South Central, de viles intrigues et d'obscurs complots sont en cours. La ville respire, le monde halète, la société ahane. Des hommes agissent dans l'ombre ou sont le jouet d'organisations surpuissantes tandis que plus simplement d'autres vivent, meurent ou s'aiment.

Bref, oncle Siroz, qui met toujours un peu de poésie dans ses écrits et un peu d'eau dans son pastis, vous a imaginé un background aux petits oignons ; puis, l'haleine lourde et chargée de vapeurs diverses, a soufflé dessus, et l'étonnant miracle de la vie s'est encore manifesté !

D'ailleurs, c'est bien connu, un peu d'eau, un peu d'air, de la vie...

De poète à tisserand, il n'y a qu'un pas, et oncle Siroz l'a franchi en imaginant une trame, en tissant une plaisante étoffe de background.

Tel Augustus Imperator, vous pourrez vous draper majestueusement dedans avant de l'offrir aux joueurs, ou bien, plus simplement, vous en bricoler un petit boléro, puis faire monter votre propre mayonnaise.

Après tout, c'est votre jeu, c'est vous qui décidez !

Nous avons parsemé le jeu d'événements qui se dérouleront dans un avenir proche. Nombre de questions sont en suspens, ou n'apparaissent pas encore. Des personnages connaîtront un destin peu enviable, tandis que d'autres s'en tireront mieux. En trois mots, vous n'entrez pas dans un monde aussi statufié et immobile qu'un sénateur de la Haute-Vienne face au lobby des chasseurs, mais dans un univers mouvant qui va évoluer au rythme des intrigues sorties de nos cerveaux déchainés.

Qui sera le prochain maire de la ville ? Les Voodoos vont-ils remporter le championnat de basket pour la huitième fois consécutive ? Pourquoi les Bloodseekers Pirus laissent-ils des citations bibliques sur les murs près de leurs victimes vidées de leur sang ? La peine de mort va-t-elle être

abolie en Californie ? Que magouille encore la CIA ? Les seins de la nouvelle secrétaire du commissariat de Pico sont-ils siliconés ? Quel secret se cache derrière les silences des moines de la mission San Gabriel de Pasadena ? Les Bloody Threadz et l'Aztec Mafia vont-ils arrêter de s'entre-tuer ? Qui a éradiqué le cartel d'Acapulco ? Les cérémonies vaudou de Toussaint Lacelle sont-elles seulement « folkloriques » ? Le Big One est-il pour bientôt ? Les grands blancs vont-ils continuer leur festin de surfeurs ? La Californie indépendante, est-ce un concept viable ?

Telles sont quelques-unes des questions, triviales ou essentielles, posées dans le jeu. Et ce n'est qu'un infime aperçu de ce qui vous attend, la partie émergée d'un iceberg dont vous ne soupçonner pas la taille.

Vous pourrez découvrir ces transformations dans les suppléments du jeu ainsi que dans *Ground Zero* le journal officiel du LAPD

Écrit par un quarteron de flics qui disent tout haut ce que beaucoup autres pensent tout bas, parfois au mépris d'un certain devoir de réserve et des foudres de la hiérarchie, *Ground Zero* vous en apprendra bien plus sur l'univers de COPS que tout ce que vous auriez pu espérer.

En tant que bon flic, vous pourrez vous abonner au magazine, mais avant, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil au numéro de décembre 2030 inclus dans cet ouvrage.

Bref, si vous souhaitez être au courant de ce qui se passe dans l'univers de COPS, guettez les suppléments et les articles de *Ground Zero*. Qui sait, un événement d'apparence anodine cachera peut-être quelque chose de plus vaste, ou pourra marquer le début d'une enquête importante...

2.2. Artichauts, anchois, tomates et champignons...

Le jeu évoluera en quatre grandes étapes, que nous appellerons « saisons » (et oui, comme dans *Amour, Gloire et Beauté*). Chaque saison vous apportera son lot de bouleversements, sa progression dramatique et événementielle, et pour finir, son climat, sa révélation d'importance, savamment orchestrée par nos petites mains industrielles et qui vous tiendra en haleine jusqu'au début de la saison suivante (du moins, on l'espère !).

La mise à jour d'un composant majeur de la trame du jeu sera un événement important. Elle vous permettra d'approcher la vérité, qui n'est pas ailleurs, mais bien cachée au milieu des milliers de signes qui composent le background du jeu.

Attention, ce n'est pas la *Chouette d'Or* et vous pourrez parfaitement vous amuser en ignorant tout de ce background si secret ou en le laissant de côté.

Les sorties de suppléments et le contenu de *Ground Zero* respecteront ce découpage en quatre saisons, (mais nous pensons aussi aux réfractaires et rebelles en tout genre,



où à ceux qui préfèrent jouer à telle ou telle période du jeu, avec l'édition ponctuelle de ressources utilisables pour les saisons déjà achevées).

Attention, il ne s'agit pas d'un jeu de piste ou d'un carcan lourdingue et dirigiste où vous ne seriez que de passifs interacteurs post-modernes.

COPS est un jeu de flics qui vous plongera dans des rues crasseuses où la mort avance d'un pas allègre en sifflant.

Mais son ambition est aussi d'aller plus loin, en vous offrant la possibilité de jouer dans un univers vivant et plausible, qui évoluera au fil du temps et de ce que nous vous avons préparé (et nous pourrions même tenir compte de vos propositions, car pour nous l'interactivité reste un concept aussi émouvant qu'une bonne bouteille de Cabernet).

Mais ce n'est pas tout, et il est important que vous soyez prévenu.

Derrière la réalité décrite dans cet ouvrage, il y a autre chose. L'univers de COPS n'est pas aussi « normal » que vous voudriez bien le croire et il dispose d'une composante « mystique » non négligeable.

Pas de panique, on ne vous expliquera pas dans la première extension comment arrêter les gangbangers à coups de boules de feu, et la liste d'objets magiques attendra la huitième saison du jeu. Quant au livre des monstres...

Pourtant, ne soyez pas étonné si vous croisez des types au regard exalté qui vous parlent de leurs visions, si vous entendez parler de cinglés qui restent encore debout après l'activité de quelques balles à uranium appauvri dans leur colonne vertébrale ou encore de mamas haïtiennes réputées pour avoir l'oreille des guézés.

De nos esprits parfois embrumés a jailli une trame générale, qui va bien au-delà du simple jeu de flics. Vous en découvrirez des bribes, de-ci de-là, au fil des parutions et du déroulement des saisons. La révélation finale interviendra au terme de la quatrième saison du jeu.

Toutefois, si vous croyez que l'on vous prépare un truc fumeux dans lequel les joueurs auront été manipulés pendant quatre ans, vous vous fourrez le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate.

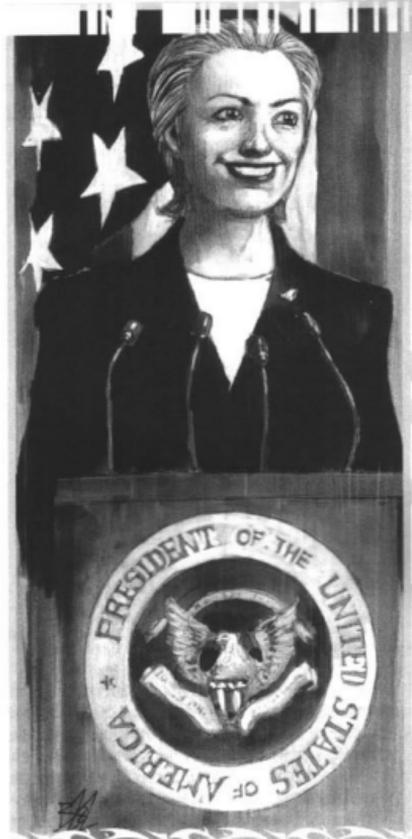
Tout est là, enfermé dans le coffre-fort inexpugnable de nos cerveaux labyrinthiques et personne n'en saura rien avant quatre ans !!

Comme vous le verrez dans les scénarios, certains personnages (notés de façon spéciale à l'aide de codes « rouge » et « bleu ») ont une importance dans cette trame et, ainsi, les maîtres de jeu en sauront tout de même un peu plus que les joueurs...

En voici le film, c'est votre futur, mais c'est aussi le passé de vos personnages.

2004

● Élection d'Hillary Clinton à la Maison Blanche. Après l'euphorie et la fierté du début, ce coup de tonnerre secoue gravement l'Amérique. L'exercice du pouvoir suprême par une femme est-il bien conforme à la volonté divine ? Que cette question soit idiote n'empêche pas un nombre croissant d'Américains de se la poser...



Hillary Clinton lors de son discours d'investiture.

2005

● En janvier, un tremblement de terre de basse intensité frappe la Californie et cause des dégâts peu significatifs sur le littoral, de Los Angeles à San Francisco. Dans un premier temps, et comme à son habitude, le Californien est plus prompt à vendre des T-shirts commémoratifs qu'à s'inquiéter.

3. Au fil du temps

La chronique des trente premières années du XXI^e siècle n'est pas la celle d'une époque paisible et bercée d'harmonie.

Trente ans nous séparent du monde de COPS, un monde baignant dans le jus aigre du désenchantement et de l'inhumanité.



Répétition avant la générale.

Pourtant, un deuxième séisme frappe Seattle en novembre, et détruit une grande partie de la ville ainsi que nombre des riches structures économiques qu'elle abrite (Boeing, Microsoft, WOTC, Amazon). Le travail est fini en décembre avec l'éruption du Mont Rainier qui vitrifie la ville de Tacoma. Le bilan de ces deux catastrophes s'élève à 2 500 morts, mais surtout, plus de 300 000 bâtiments ont été détruits et un million de personnes sont sans abri.

- En Californie, cette catastrophe marque le début d'une prise de conscience massive... Un tel séisme s'avérerait dévastateur pour l'État. Déjà, quelques-uns des plus riches habitants décident d'aller couler des jours plus tranquilles en Floride.
- À la question idiote posée en 2004, les Américains répondent par un non massif et renvoient Hillary à ses foyers. C'est Arnold Schwarzenegger, ancien acteur,

naturalisé américain puis reconverti dans la politique qui s'installe pour huit ans à la Maison Blanche.

2009

- Les catastrophes naturelles de 2008 entraînent le début d'une longue crise économique qui va plonger le monde occidental dans quinze années de tensions sociales importantes (bien que la destruction des bureaux de Microsoft et Boeing rassurent passablement leurs concurrents européens) : émeutes provoquées par des famines, explosion du nombre de SDF et hausse impitoyable du chômage et des taux de criminalité. Malgré cette situation délétère, l'Amérique refuse de renoncer à ses engagements mondiaux. Les multiples guerres qui font suite aux problèmes économiques sont pourtant un poids moral et financier de plus en plus difficile à supporter. Malgré cela, il faut continuer à honorer les engagements et alliances contractés de par le monde.

2002-2010

- La mégalopole de San-San (San Francisco - San Diego) abrite cinquante millions d'habitants répartis sur une langue de terre de cinq cents kilomètres sur cent. Blancs, noirs, chicanos, asiatiques, on recense plus de cent cinquante nationalités différentes en Californie. Tous luttent pour se faire une place au soleil de la fortune et de la réussite à l'américaine.

2012

- Après une campagne et un vote mouvementés, le Québec se retrouve libre un beau matin de juin. Cette indépendance festive, obtenue en parfaite harmonie avec le Canada, fait beaucoup réfléchir certains penseurs américains et donne des idées à quelques activistes. À la même époque, la grogne contre le tour de vis moral imposé par Washington prend de l'ampleur. La Californie est l'une des cibles le plus souvent désignées par les penseurs et les tenants de la vertu qui triomphent et paradent à Washington.
- En septembre, la ville de Kobe, l'une des plus grandes métropoles industrielles du Japon, est ravagée par un terrible tremblement de terre. La ville est rayée de la carte, et si le séisme ne fait « que » 1 600 morts, plus de 15 000 personnes périssent ensuite de maladie ou de faim. Deux millions d'habitants sont sans abri. Plus inquiétant, plusieurs épidémies se déclarent, et si elles

sont rapidement éradiquées par les services sanitaires japonais, aucun analyste n'avait prévu une telle virulence.

- En novembre, une énième guerre indo-pakistanaise démarre on ne sait trop pourquoi et dans l'indifférence générale. Elle finira en échange nucléaire.

2015

- Rêve ou cauchemar ? En juin, le traité entérinant la constitution de la Fédération Europa est signé en grande pompe par une vingtaine de pays. Capitale de ce nouvel État, Berlin.
- Pendant ce temps, la deuxième guerre de Corée éclate. Sous l'impulsion de la Chine, la Corée du Nord envahit le Sud, s'empare de Séoul et pousse son avantage jusqu'à Pusan. Pour endiguer ce dernier assaut du marxisme pur et dur, les Américains interviennent. Mais l'Asie ne leur réussit décidément pas et ils s'enlissent pendant quatre ans avant de signer avec la Chine une paix piteuse et laissent Pékin s'emparer de Taïwan.

2016

- Plus de quarante ans après la Lune, un Américain de quarante-cinq ans, le Lieutenant-Colonel John Boone pose le pied sur la planète Mars. Pourtant, malgré ce succès, la conquête spatiale se poursuit dans l'indifférence générale du grand public, et la mise en service en 2017 d'une station spatiale abritant en permanence quarante scientifiques passe quasiment inaperçue.

2018

- Un nouveau tremblement de terre frappe la Californie. Malgré sa faible intensité (cinq morts), la population prend conscience qu'elle vit sur une poudrière. Une vague de départs sans précédent touche la Californie. En six ans, près de 300 000 personnes auront quitté l'État pour aller s'installer au Texas ou dans l'Arizona.
- En parallèle, ils croisent des centaines de personnes qui ont décidé de faire le chemin inverse et d'affluer vers la Californie. Illuminés, mystiques et cinglés de tous poils viennent pour y attendre ce que certains appellent la grande rédemption, le cataclysme final qui sera la source d'un nouvel âge d'or.

2021

- Les membres de la secte des Témoins de Jéhovah investissent l'île d'Haïti afin d'y établir leur « Eden ». Les sectateurs arrivent de toutes parts pour prendre possession de l'île selon une séquence d'émigration et d'installation parfaitement planifiée. Haïti devient en quelques années l'État officiel des Témoins de Jéhovah et tous les opposants ou réfractaires ou sont rapidement chassés. Un grand nombre d'indigènes, spoliés de leur terre, émigrent plus ou moins clandestinement en Californie et dans le sud des États-Unis après avoir transité par le Mexique ou Porto Rico.

2023

- La Californie quitte les États-Unis et devient la république de Californie. La sécession se passe sans violence à l'exception de quelques échauffourées aux frontières.

William Ross, l'un des héros de l'expédition martienne, devient le premier gouverneur du nouvel État en 2027.

2027

- Hawaï obtient son indépendance et son rattachement à la Californie.
- Dans le sud des États-Unis, les tensions raciales sont vives, et le recul des droits civiques va de pair avec une discrimination de moins en moins larvée. Le gouvernement fédéral choisit de laisser faire et de graves troubles éclatent. Le prophète de la Nation Noire, un groupe religieux activiste du sud des États-Unis, Gédéon Hansbrett, décide d'emmener son peuple à travers les États-Unis, vers l'ouest, où il pense pouvoir constituer un nouvel État exclusivement noir. La longue marche de 10 000 hommes, femmes et enfants noirs, partie de l'Alabama, se termine dans la désorganisation. Un embryon d'État religieux noir est créé en Utah, mais la répression US et la pression des mormons fait fuir Hansbrett et ses ouailles en Californie.

2028

- Le démembrement des États-Unis s'accélère avec la constitution d'un État mormon dans l'Utah et l'autonomie obtenue par le Nevada. Celui-ci obtiendra son rattachement au bloc californien en 2029.
- Les millions de dollars engagés dans le programme SETI ont fini par porter leurs fruits. Le 5 mars 2028, le radiotélescope d'Ibanez, au Mexique, capte un étrange signal venant de la proximité d'une étoile lointaine, Ursa Majoris 54. Après quelques mois de recherche et d'application d'un strict protocole de vérification, les doutes ne sont plus permis, nous ne sommes plus seuls dans l'univers ! Pourtant, nos nouveaux amis extraterrestres ignorent certainement tout de notre existence, et surtout, ils sont hors de portée, à cinquante-quatre années lumières !

- Cependant, cette découverte entraîne dans les pays occidentaux un incontrôlable mouvement social. On se nourrit de mysticisme, de scientisme de comptoir, de peur, d'espoir, de vénération, et de nombreuses sectes ou groupes d'illuminés attendent avec impatience et préparent avec méticulosité la première rencontre avec les E.T. Certains groupes se constituent en sectes et attendent l'arrivée des sauveurs dans le désert de Mojave, d'autres prêchent la bonne parole auprès de leurs concitoyens afin que les peuples de la Terre soient présents lors de viendra le temps de la grande rencontre.
- Une nouvelle pandémie de grippe frappe la planète. Parti d'Amérique Latine (les scientifiques l'appellent Cassure de Sao Paulo tandis que le grand public parle de grippe brésilienne), le virus particulièrement virulent sème la mort dans toutes les zones urbaines surpeuplées d'Amérique du Sud avant de continuer son ouvrage en Afrique et en Asie. Les pays développés sont atteints en moins d'un an, et de nombreuses victimes sont dénombrées en Europe et en Amérique du Nord. La vaccination est chère et n'est pas toujours accessible aux plus démunis.

2030

- Nous y voilà...



3.1. La science en marche, les médias au pas de course

Lorsque des hommes s'habillent de blouses blanches, se groupent dans des laboratoires, se mettent à penser, c'est souvent pour le bien de l'humanité. Et des équations peut jaillir le meilleur, mais aussi le pire.

Quant aux médias, il n'y a aucune bonne raison pour que les lucratives surenchères lancées à la fin du siècle dernier se soient interrompues.

2003

- Mercedes Benz soutient le développement du premier véhicule VTOL à usage privé. Après des succès indéniables, les recherches vont être fortement ralenties faute de marché et d'homologation, les gouvernements ayant été incapables de réglementer ce nouveau moyen de transport. Dans les trente années à venir, la technologie va se perfectionner, mais elle sera réservée à une élite ou à certaines forces de sécurité.

2004

- Première greffe réussie d'un implant oculaire. Un aveugle de naissance découvre la lumière grâce à une puce faisant interface entre le centre de la vue de son cerveau et des mini-caméras implantées dans ses orbites. Malgré la lourdeur du système et son manque de fiabilité, cette réussite ouvre de nouvelles perspectives de greffes.

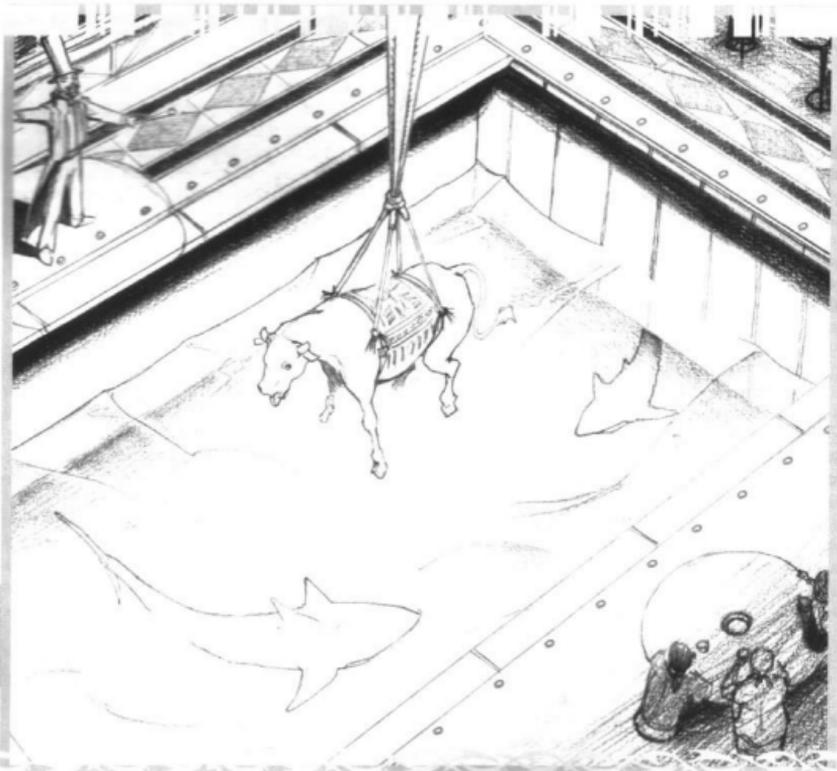
2005

- Première exécution d'un condamné à mort diffusée en direct sur le net. La mort par injection de John Barret Jr, un noir meurtrier d'un policier, est suivi par plus de quatre-vingt millions de spectateurs.

Les grands networks, après un procès retentissant, obtiennent ensuite le droit de diffuser les exécutions qui ont lieu dans une quinzaine d'États (dont la Californie).

2005

- Le clonage humain n'est encore qu'une chimère mais cela n'empêche pas Cloneaid (une compagnie française basée aux Caraïbes, financée et téléguidée par la secte



Pour Meruh.

des Elohim de Raël) de proposer des « contrats de clonage » pour remplacer les être chers. Le tarif : 200 000\$ pour remplacer votre cher enfant disparu. Ces contrats seront applicables lorsque la technologie le permettra. Quant à la loi...

2006

● Le soir de Noël, les souterrains du métro de Londres, Paris et Berlin sont contaminés par une attaque au gaz Sarin. 10 000 personnes meurent dans d'atroces conditions. L'attentat ne sera revendiqué que tardivement par une organisation inconnue, la fraternité Armageddon. Cette organisation ne fera plus jamais parler d'elle, même si, en 2029, on retrouve en Californie une société nommée Armageddon Corp., spécialisée dans le « développement et le négoce spatial ».

2006

● Plusieurs expériences sur l'accroissement de la durée de vie humaine sont lancées par des cliniques privées américaines et dureront une dizaine d'années. La plus connue concerne l'utilisation de choline, une molécule qui agit sur certaines cellules du vieillissement. La choline est administrée aux enfants alors qu'ils sont encore dans le ventre de leur mère. Les projections parlent d'une durée de vie accrue de 15 à 20 % selon les doses prises durant la grossesse. Les effets à long terme de la choline sont encore mal connus, mais l'inconvénient majeur est l'accoutumance. Un fœtus ayant reçu de la choline est condamné à en absorber durant toute sa vie sous peine de graves dommages physiques. Quant aux dommages mentaux, ils sont encore mal cernés, mais ils seront étudiés avec l'arrivée à l'âge adulte des premiers cobayes vers 2030.

2007

● IBM commercialise le premier ordinateur quantique. Il est placé en concurrence directe avec la machine moléculaire d'Intel. Ces découvertes augmentent considérablement les possibilités de calcul et de nouvelles pistes pour la construction de machines « intelligentes » sont ouvertes.

2008

● Date de la légalisation et de la popularisation du Live-feeding en Occident.

Partie de Chine, cette mode cruelle consiste à assister en direct à la mort d'animaux dévorés par des prédateurs (fauves, squales, sauriens). C'est un spectacle qui remplace le zoo ou supplée au théâtre et on découvre des mises en scène élaborées et des décors foisonnés pour mieux se délecter de la souffrance et de la mort lente. Certaines arènes proposent même des confrontations entre des professionnels, véritables gladiateurs des temps modernes, et des animaux sauvages. D'autres, illégaux, proposeraient de remplacer les habituels moutons par des êtres humains préalablement kidnappés.

2010

● Mise en route avec succès du premier réacteur à fusion nucléaire par des chercheurs européens. Le Tokamak XIV fonctionne quelques heures et produit enfin plus d'énergie qu'il n'en consomme. Les industriels rêvent déjà aux nombreuses applications qui se dessinent. On projette les premières applications civiles pour les années 2020-2030. S'ensuit une campagne religieuse contre les méfaits de ce nouveau type d'énergie. Dans tous les États-Unis, nombre de pasteurs parlent de la physique quantique comme de la science du diable, et affirment que toucher à la matière fondamentale, c'est s'approcher trop près de Dieu.

2011

● Vers 2011, on croyait enfin en avoir fini avec le sida grâce à la mise en place de différents traitements génétiques. Les scientifiques ont vite déchanté après s'être aperçu que le virus se mettait à muter très rapidement comme, s'il cherchait à échapper aux différents traitements. L'épidémie a donc repris de plus belle dans les pays occidentaux. En 2011 on a découvert qu'une race de gorilles africains avait été pratiquement éradiquée par le virus il y a quelques millions d'années et qu'elle n'avait pu subsister qu'à travers une évolution qui a donné le gorille « moderne ». Depuis, les scientifiques sont en train de tenter des expériences avec des molécules basées sur des gènes et des hormones de gorilles implantées à haute dose dans l'organisme des malades. Alors, l'homme-gorille est-il pour demain ? Bientôt une femme pour Demis Roussos ?

2013

● Première commercialisation d'un implant électronique de régulation corporelle par une firme japonaise. Pour 400\$ une puce, placée sous la peau du patient, fournit des informations en temps réel sur son état physique. Pour 200\$ de plus, vous pouvez bénéficier d'un système de positionnement par satellite. Dix-sept ans plus tard, 48% de la population américaine possède un implant de ce type. En Californie ce pourcentage ne dépasse pas 30%.

2015

● Le consortium Living Machines, regroupant quelques-uns des plus gros fabricants d'informatique, annonce des percées importantes dans la mise au point du premier ordinateur « pensant et conscient ». La réalisation de la première machine douée de conscience est prévue pour les années 2030-2040. En attendant, ces percées vont permettre de réaliser des progrès extraordinaires sur des machines « expertes » capables de suppléer l'homme dans de nombreuses tâches.

2016

● Les premières structures en carbone auto-réparant sont disponibles, principalement pour la construction spatiale et aéronautique. Leur usage se répandra aux biens de consommation à partir des années 2025-2030.



CETTE VILLE EST DANGEREUSE

Les gangs qui gangrènent notre bonne vieille ville ne reculent devant aucune ignominie pour terroriser les honnêtes citoyens que nous sommes. Nous pouvons tous, à tout moment, tomber dans les mâchoires d'un terrible piège qu'ils peuvent nous tendre. Mais de tous les méfaits causés par les gangs, les plus dangereux restent les « épreuves » que doivent réussir les jeunes adolescents qui veulent porter les couleurs de la bande locale. Prenez soin de bien lire cet article afin de ne pas vous faire piéger comme un vulgaire lapin dans les crocs de ces prédateurs modernes.

Le premier test, le plus connu aussi, est le jeu du poulet. Le futur gangster roule tous feux éteints à contre-sens sur l'autoroute et il doit parcourir de cette façon sans klaxonner, ni allumer ses feux, ni changer de voie la distance qui sépare deux sorties. Rares sont ceux qui y parviennent et les accidents provoqués par cette épreuve sont de plus en plus violents et de plus en plus nombreux.

La deuxième épreuve qui se déroule aussi de nuit à bord d'une voiture aux feux éteints est beaucoup plus simple mais aussi terriblement vicieuse : elle punit les citoyens qui possèdent un sens civique aiguisé. Quel cruel destin va frapper de plein fouet les innocents qui vont vouloir aider leur prochain !

Oui, car le but de ce rite est tout simplement d'éxécuter à l'arme à feu le premier conducteur qui préviendra le futur gangster que ses phares sont éteints en faisant un appel de phares.

Mais d'autres gangs sont moins imaginatifs : tuer un flic suffit généralement à en faire partie. Pire encore, certains gangs dirigés par des individus particulièrement sociaux et pervers inventent d'autres jeux encore plus bizarres : le gangster devra tuer un membre de sa famille ou violer cinq femmes dans la même soirée. Comme vous pouvez le voir, ces rites sont une maladie qui ronge notre belle ville et face à cela nous ne pouvons que nous tourner vers les services de la ville et crier haut et fort : mais que fait la police ?

Dan Gardner, journaliste
à Los Angeles Night Live

Ce pauvre type commence vraiment à me courir sur les haricots. Non seulement il fait peur à ces cons de bourgeois mais en plus il peut donner des idées aux gangs en place. Le jeu du poulet est réel, mais pas seulement pour entrer dans un gang. Pour le reste, ça tient du délire. S'il fallait que tous ces gamins tuent un flic pour entrer dans un gang, nos amis les bourgeois seraient bien emmerdés : il n'y aurait plus un flicard à deux cents kilomètres à la ronde depuis un bout de temps.

2017

- Une épidémie sans précédent de fièvre hémorragique frappe le Cachemire. Une enquête internationale permet d'en attribuer l'origine à un groupe terroriste pakistanais qui y aurait relâché une version modifiée du virus ebola. Le Cachemire est placé sous quarantaine et toute personne tentant d'en sortir est abattue sans sommation. En l'espace de quelques mois, 47% de la population du Cachemire périt de l'épidémie. Cet accident est à deux doigts de faire repartir de sanglantes hostilités dans l'une des régions les plus instables du globe.

2018

- L'homme a-t-il vaincu le sommeil ? Avec la découverte d'une molécule agissant sur certains centres nerveux, des médecins ont réussi à réduire les besoins en sommeil de leurs cobayes humains. Les expériences et tests ont duré dix ans et le premier médicament sera mis en vente libre à partir de 2028. En absorbant cette molécule, on peut réduire ses besoins en sommeil à quelques minutes par jour. Toutefois, les expériences préparatoires n'ont pas réussi à déterminer les effets à long terme de cette molécule sur le fonctionnement du cerveau, et malgré l'opposition de quelques grands noms de la médecine, les médecins sont persuadés qu'une étude statis-

tique de grande ampleur (facilitée par la vente publique du produit) permettra de mieux les cerner. Cette enquête n'a pas encore eu lieu près de douze ans après la découverte de la molécule.

2019

- Coup de tonnerre dans la communauté internationale, le consortium Sentry Inc., regroupant plusieurs multinationales à l'offre diversifiée, achète le Liberia. En dix ans, le pays passe sous la coupe de la multinationale, et est introduit en bourse en 2030. Il est géré par un conseil d'administration dont certains des membres sont élus par le peuple. Cette nouvelle forme de concentration verticale séduit nombre de concurrents de Sentry, et d'autres petits pays passent dans la sphère du privé. Le Salvador est acheté en 2025 par TWV (Time-Warner-Vivendi) pour en faire un paradis à touristes et un gigantesque parc d'attraction archéologique, tandis que le Laos est racheté par Monsanto en 2026 qui trouve là le terrain idéal pour développer de nouvelles biotechnologies et implanter de discrets laboratoires de recherche.

2020

- Les procédés d'impression en 3D sont maintenant au point et accessibles au grand public et aux entreprises.

Cette technique permet « d'imprimer » et de reproduire des objets en résine ou en plastique, selon le niveau de porosité ou de solidité souhaité. On peut reproduire des pièces mécaniques complexes, permettant ainsi des réparations rapides. Ce procédé est utilisé dans la construction spatiale, automobile ou dans la publicité.

2021

- Le procédé « merge 3D » est utilisé depuis quelques années et permet d'intervenir en temps réel sur des images (films, pubs, infos, etc...) en incorporant des images numériques préparées à l'avance. Les publicitaires peuvent ainsi changer les produits consommés dans un sitcom en fonction de la cible qui le regarde, ou bien changer la toilette des acteurs d'un film tourné il y a vingt ans en fonction des dernières tendances de la mode.

2023

- Les drones caméras (utilisées par l'armée depuis 2015, entrent en service dans la presse et les services civils. Il s'agit de petites caméras miniaturisées (les plus petites sont grandes comme des têtes d'épingle) disposant d'un système de propulsion miniaturisé. Elles sont pilotées à distance (liaison satellite) ou disposent d'un système expert qui leur permet d'être autonomes, dans les limites de la mission qui est programmée. Elles sont utilisées par l'armée, la police ou les journalistes à des fins de reconnaissance et de prise d'informations dans des environnements à risque.

2025

- La mise au point du procédé permettant d'administrer de l'oxygène sous forme liquide au corps humain, basé sur le perfluorocarbonate, permet d'envisager une installation durable de l'homme sous la mer en éliminant les problèmes liés aux différences de pression. Cette technologie et le besoin constant de trouver de nouvelles ressources ont permis à l'homme de s'installer sous les océans et d'y construire des stations industrielles ou agricoles. L'une des plus grandes est située au large de Los Angeles, à 3 000 mètres de fond, et abrite plus de deux cents personnes en permanence. On y cultive des algues génétiquement modifiées et on tente des expériences sur les formes de vie présentes dans les grandes profondeurs. D'autres de ces arcolgies sont en exploitation ou en construction en Europe et dans le Pacifique Sud. Celle de Thulé, construite dans le Spitzberg par la Fédération Europa promet d'être la plus grande puisqu'elle abritera 2 000 personnes à 2 500 mètres de fond.

2025

- La dernière mode consiste à se faire greffer un petit implant électronique qui permettra de modifier certaines fonctions du corps humain en propageant des molécules qui agiront sur sa chimie interne. D'un simple petit clic sur un écran tactile greffé sur le bras, on peut intervenir

sur le fonctionnement de son corps pour demander une foultitude de choses :

Accélération ou ralentissement du rythme cardiaque ; afflux de certaines protéines dans le cerveau pour accélérer artificiellement les capacités mentales sur une courte durée ; afflux d'hormones pour déclencher le désir sexuel ou décupler le plaisir ; stimulation des centres de plaisir ou de la mémoire ; déclenchement du sommeil ou réveil à une heure précise...

Certains implants, plus rares et à l'utilisation réglementée, permettent aussi de commander la mise en catalepsie ou même la mort du sujet.

Toutes ces fonctions sont entièrement programmables grâce à de petits scripts simples et il est même possible de les lier à des conditions particulières.

Malgré l'intérêt que les milieux techies portent à ce gadget, à peine plus de 3% de la population californienne possède ce type de matériel. Les quelques accidents provoqués par un script entré au mauvais moment (déclenchement du sommeil lors d'un trajet routier par exemple) ou tout simplement le prix de ce type d'appareils (plus de 8 000\$) sont certainement la cause de ce manque d'intérêt du grand public.

2026

- La Terre abrite 8 milliards d'habitants dont 800 millions de vieux. Pourtant, malgré l'élévation globale du niveau de vie et les progrès des sciences et techniques, les grands problèmes de l'humanité ne sont pas résolus. Pauvreté, famines, pollution et pandémies sont toujours à l'ordre du jour.
- Dans les pays riches, la pollution atteint des niveaux alarmants. Depuis les illustres sommets de la Terre du début du siècle, de nombreuses bonnes résolutions ont été prises, mais n'ont jamais été suivies d'actes concrets. L'Occident connaît de graves problèmes sanitaires, tandis que certaines régions du globe voient leur climat et leur écosystème bouleversés.

2028

- Le laboratoire de Berkeley, près de San Francisco annonce en janvier la mise au point de la technologie BrainTap. Fondée sur des recherches sur la mémoire et le fonctionnement du cerveau, cette technologie utilise une molécule (appelée alpha) pour prolonger la vie des neurones et des centres de mémorisation et permet de récupérer des parcelles de mémoire d'un défunt (avec une amplitude allant pour le moment jusqu'à une heure après sa mort). Les flux électriques et chimiques sont stimulés par la molécule alpha, avant d'être retransmis à un autre cerveau, vivant celui-là, et dont le possesseur sera à même de restituer ce qui a été récupéré. Les perspectives d'utilisation de cette technologie sont immenses, tant pour l'apprentissage que pour la police, mais il ne s'agit encore que de balbutiements et de recherches préliminaires et aucune application concrète n'est prévue avant quelques dizaines d'années.



15



2029

- Première expérience de clonage d'un bras humain. John Gellis, mutilé lors de la guerre de Corée reçoit la greffe d'un nouveau bras organique. L'opération, qui a lieu au Memorial Hospital de Sacramento est un succès, n'ira pourtant pas à son terme, puisque le sujet sera assassiné en 2018. L'enquête conclura à la responsabilité d'une secte protestante, opposée à ce type de manipulations.

2030

- En même temps, une compagnie californienne, Geron Corp., fait état de son avancée dans la culture de souches humaines complexes. Ce procédé est utilisé à des fins de remplacement d'organes ou de membres endommagés. Cette opération est différente du clonage, puisqu'elle choisit de faire repousser le membre endommagé. Imaginons un individu dont le bras a été sectionné. Les procédés de clonage permettraient une reconstitution de son bras avant la greffe finale. Le procédé de Geron Corp. permet de faire repousser directement le membre sur le corps du sujet, assurant une réussite certaine du greffon et un moindre traumatisme. Il faut compter un an pour faire repousser un bras, mais cette technique peut aussi être appliquée aux autres parties du corps (organes internes notamment). Une personne condamnée par la perte d'un organe vital peut être mise en catatonie artificielle pendant quelques mois, pour permettre la repousse de l'organe. Les prochains développements de cette technologie concernent le vieillissement. On pourra faire repousser des membres ou des organes (et plus tard des neurones) dégradés par l'âge et donc augmenter l'espérance de vie du sujet.

Certaines expériences, moins connues du grand public, concernent le développement de nouveaux organes. On tente ainsi de faire pousser des bras supplémentaires, des sexes supplémentaires (l'industrie du porno est très friande de ces délires), et même d'accroître la taille du cerveau.

2030

- Le branchement direct du cerveau sur un ordinateur est une technique qui se généralise depuis 2027. Utilisée au départ par les jeunes pour les loisirs (meilleurs temps de réponse dans les jeux vidéo), cette technologie est maintenant en voie de généralisation pour des tâches complexes ou précises et nécessitant des temps de réaction rapides (pilotage, manœuvre d'engins sophistiqués, etc.). Elle n'est pas encore utilisable pour le contrôle d'armes ou de véhicules simples (mise en œuvre trop complexe et trop chère).

Elle nécessite la pose d'un implant directement relié au cerveau. Toutefois, cet implant doit être renouvelé tous les cinq ans et la réussite de la greffe et le bon fonctionnement du système ne sont pas garantis (40% des individus testés se sont montrés physiquement réfractaires à cette technologie). Les risques mentaux de ce genre de raccordement à des ordinateurs puissants ou des systèmes experts quantiques sont encore mal cernés.

2030

- Le scandale du GCCP éclate. Le GCCP, le Global Conscience Captation and Perception, est un programme élaboré au début du siècle pour mettre en place un outil de mesure et d'analyse des émotions globales de l'humanité. D'abord mis en place par quelques doux dingues bercés de new-age, ce système était initialement un pur modèle mathématique, rapidement suivi d'applications informatiques et industrielles.

Le scandale éclate lorsqu'il apparaît que certains fabricants d'appareils électroniques (assistants personnels, ordinateurs, téléphones, etc.) ont implanté des puces capables de découvrir et de transmettre les émotions du possesseur de l'appareil grâce à des algorithmes précis et fiables d'analyse du comportement. Ces renseignements sont vendus au plus offrant (le plus souvent des organisations gouvernementales ou des divisions marketing) et à l'insu des utilisateurs. Le consortium Sentry Inc. est l'un des principaux animateurs de ce projet. C'est lui qui a fabriqué les puces et qui analyse les données avant de les revendre. Son président, Charles Ward, attend le procès qui l'opposera à l'État de Californie à partir du printemps 2031.



LE MIRACLE INTERNET

Le début du XXI^e siècle fut propice à l'éclosion d'innombrables théories sur ce que pourrait ou devrait devenir internet. Si certains voyaient en un tel outil le moyen pour l'humanité d'accéder à une conscience supérieure grâce à la possibilité de communiquer enfin sans problèmes de distance ou de frontières, d'autres ne le considéraient que comme un moyen de déstabilisation mis à la disposition de petits génies de l'informatique dotés d'un quotient intellectuel supérieur à la moyenne, de cheveux plus longs que la normale et de boutons plus nombreux que l'acceptable. Au cours des premières années, nombreux furent les farceurs qui s'amuserent à visiter et à modifier divers sites militaires ou politiques et c'est ainsi que le premier débat présidentiel américain diffusé en direct sur internet tourna au grotesque, un groupe de jeunes anarchistes s'étant amusé à pirater le canal audio afin de diffuser des répliques de vieux épisodes du dessin animé *South Park* sur les interventions d'un Georges Bush ou meilleur de sa forme (nombre d'internautes ont d'ailleurs considéré qu'il s'agissait probablement là de l'un de ses meilleurs discours). De leur côté les forces de l'ordre de la plupart des nations industrialisées ne restèrent pas inactives. De violentes offensives furent menées simultanément dans le monde réel et dans l'univers virtuel de la toile. Des réseaux pédophiles furent démantelés, ainsi que quelques organisations fascistes ou anarchistes. Bien évidemment, il ne fallait que

quelques mois pour voir de nouveaux réseaux, plus secrets et mieux protégés, aussitôt prendre leur place. En bref, durant quelques années le monde continua de tourner dans le même sens et à la même vitesse. La révolution tant attendue se faisait toujours autant désirer. C'est au cours de l'année 2010 que les premiers problèmes sérieux apparurent.

Les services secrets des grandes nations industrialisées réalisèrent immédiatement les possibilités de decryptage offertes par les nouveaux ordinateurs quantiques. En l'espace de quelques mois, plus aucune communication effectuée par internet ne fut plus considérée comme véritablement sécurisée. Rapidement, la plupart des sociétés furent obligées de revenir à des moyens de communication plus classiques, les plus importantes parvenant toutefois à acquiescer, grâce à leurs contacts au sein de l'armée et des services de renseignement, des ordinateurs quantiques qui leur permirent de sécuriser définitivement leurs sites et leurs transactions.

Profitant pleinement des incroyables capacités de stockage et de calcul de leurs nouveaux jouets, des organismes gouvernementaux inconnus du grand public et dotés de fonds secrets particulièrement conséquents commencèrent (les mauvaises langues auraient plutôt tendance à dire continuèrent) à constituer d'énormes bases de données sur les citoyens de toutes les nations industrialisées.

Dans les années qui suivirent, la technologie des ordinateurs quantiques les plus puissants fut, peu à peu, mise sous contrôle définitif des militaires de toutes les nations du monde. Des conseillers furent dépêchés dans les entreprises qui en firent la demande. Les armées de toutes les nations industrialisées fournirent alors compétences et outils techniques. Les conseillers militaires présents dans les entreprises furent bientôt les seuls garants d'une utilisation sûre d'internet. Inutile de dire que les réseaux pirates furent presque totalement inexistants à cette époque (seuls ceux disposant d'un soutien étatique continuèrent d'exister).

L'apparition des puces personnelles en 2013 n'est certainement pas un hasard. La puissance des ordinateurs désormais à la disposition des gouvernements leur permet de tout savoir sur leurs citoyens (voire sur les citoyens d'autres nations) en l'espace de quelques secondes seulement. Le travail de la police est grandement facilité. Dès 2013, plus de 80% de la population américaine est fichée (avec ou sans l'aide des puces personnelles). Des archives financières et l'empreinte ADN, tout est connu des ordinateurs centraux du gouvernement fédéral. Et si des lois empêchent l'archivage des croyances religieuses et des goûts sexuels des individus, nul ne croit à leur application. En 2013, le souhait de certains hommes d'influence (qu'ils soient politiciens ou industriels) est donc de pouvoir désormais contrôler tout ce qui ne

l'est pas encore. Les puces personnelles permettront ainsi de connaître les déplacements, les personnes rencontrées, l'état physique... Une campagne publicitaire sans précédent est mise en œuvre par le gouvernement fédéral pour promouvoir l'utilisation de ces puces. En l'espace de moins d'un an plus de 30% de la population américaine en est équipée. Pensez donc, les puces protègent les êtres aimés des enlèvements, elles permettent d'alerter directement les services de secours en cas de danger, elles offrent des réductions d'impôts...

De son côté, la toile en tant que lieu de liberté d'expression est virtuellement morte. Les cryptages civils ne résistent toujours pas mieux aux ordinateurs militaires. Les grands groupes industriels et politiques jouissent d'une tranquillité absolue et les pirates des temps anciens ne sont désormais plus qu'un souvenir rangé à côté de celui de leurs homologues avec jambe en bois et perroquet sur l'épaule. La taille abrégée désormais plus que des milliards de pages perso toutes aussi intéressantes que les unes que les autres (« aime-moi », « moi aussi j'aime Star Trek »,...). Les sites les plus impertinents ont été détruits lors d'assauts virtuels particulièrement violents (entraînant généralement des emprisonnements bien réels).

Durant sept années, les États-Unis et la plupart des grandes nations industrialisées vivent une période de paix et de prospérité. De plus en plus de citoyens portent des puces personnelles. La criminalité est réduite à peu de chagrin, plus de 80% des criminels étant arrêtés dans les deux heures qui suivent leur crime. Tout le monde est heureux dans le meilleur des mondes.

C'est l'année 2020 qui marque la véritable renaissance de la toile et la plus grande révolution pacifique qu'ait jamais connu le monde industrialisé. Dans la nuit du 31 décembre 2019 au 1^{er} janvier 2020, un incroyable assaut est mené sur l'ensemble des ordinateurs gouvernementaux du monde entier. En l'espace de quelques heures le contenu de milliards de fichiers est déversé sur des sites libres d'accès. Les ordinateurs des bureaux de poste sont pris d'assaut comme les autres et commencent à envoyer par e-mail et par fax le contenu de fichiers gouvernementaux les plus secrets à tous les citoyens de la planète. Depuis le début de l'utilisation des ordinateurs quantiques, les gouvernements avaient commencé à s'endormir, confiants dans la sécurité offerte par leurs machines. Rien ne les avait préparés à un tel assaut. Aucune sécurité ne sut contenir le flot d'informations. Contraint de réagir au plus vite, les services gouvernementaux et les plus grandes entreprises sont alors obligés de déconnecter physiquement leurs machines.

Mais le mal est déjà fait. Des milliards d'hommes et de femmes de part le monde se rendent compte de l'étendue des fichiers gouvernementaux. Les gens découvrent la manière dont ces fichiers étaient vendus aux entreprises, comment ils servaient à accélérer ou à



ralentir des promotions, comment ils permettaient d'obtenir ou de refuser des prêts, comment ils pouvaient empêcher des enfants d'accéder à certaines écoles... Chaque citoyen reçoit aussi sur son ordinateur un curieux petit logiciel nommé HYL (pour Hide Your Life). Il s'agit d'un logiciel de cryptage comme nul n'en a jamais créé, définitivement inviolable (est-ce vraiment possible ?). Parangon de la technologie quantique, HYL permet enfin à tout un chacun de disposer d'un moyen de communiquer de manière totalement secrète... En l'espace de quelques heures, sans la moindre effusion de sang (si ce n'est quelques terribles accidents — atterrissages ratés, percussions ferroviaires — dus à des déconnexions hâtives), la face du monde vient de changer. Un seul pirate revendiqué sérieusement cette incroyable attaque, Mr. Hide. Au cours de cette nuit folle pour les big brothers en devenir de toutes les grandes puissances mondiales, Mr. Hide est devenu l'homme le plus recherché de toute la planète. Sa tête est mise à prix pour plusieurs centaines de millions de dollars et les services de renseignement du monde entier mettent un point d'honneur à tenter de le débusquer. Mais rien n'y fait. Mr. Hide ne fera plus parler de lui durant des années et, encore aujourd'hui, nul ne sait s'il s'agit d'un homme, d'une femme ou d'un groupe d'individus.

Au lendemain de cette révolution historique tous les citoyens disposent désormais d'un moyen parfaitement sûr pour crypter leurs communications. Tous les services gouvernementaux et les grands groupes industriels se lancent dans des programmes désespérés pour tenter de briser HYL et de sécuriser à nouveau leurs appareils. Incapables de vérifier qu'il n'existe aucune porte dérobée dans la programmation de ce logiciel, les militaires refusent obstinément de l'utiliser. De leur côté, la plupart des grands groupes industriels décident de courir le risque afin de pouvoir reprendre au plus tôt leurs transactions internationales. Contre toute attente, Mr. Hide ne fera pas parler de lui.

Il suffit de quelques mois pour que la toile retrouve sa forme originelle et l'aspect qu'elle a désormais : un dédale de sites permettant à tout un chacun de s'exprimer en toute liberté. On y trouve à boire et à manger, c'est-à-dire aussi bien des lieux d'échanges pour les victimes abusés de l'État que des sites pédophiles ou fascistes (plus que de boire ou de manger, il s'agirait plus de vomir dans ces deux derniers cas). En ce qui concerne les fichiers gouvernementaux, nombre d'entre eux ont simplement été éradiqués par l'assaut de Mr. Hide, d'autres ont été détruits sous la pression populaire (beaucoup de minorités religieuses, sexuelles et raciales ayant peu apprécié l'attitude de leurs gouvernements). Accés aux fichiers restants devient hautement réglementé tout comme la création de nouveaux fichiers... Væum pieum de politiciens démagogues ou idéalistes.

Le monde continue donc à tourner, les entreprises gagnent toujours plus d'argent, les militaires sont toujours plus paranoïaques, les pirates balancent quelques virus et s'activent à tenter d'entretenir la paranoïa des militaires, les particuliers se contentent d'aller visiter les sites pornos payants et d'acheter quelques produits qu'ils pourraient parfaitement trouver en bas de leur immeuble s'ils se décidaient à sauter dans leurs charentaises et à enfiler un pantalon de survêtement sur leur caleçon à fleurs... En bref la vie continue comme si rien n'avait changé. Les ordinateurs sont plus puissants et ne cessent de s'améliorer de jour en jour. Armée et les plus grandes multinationales disposent de machines dont le commun des mortels ne peut que rêver. Les pirates s'amusent à générer un chaos bienvenu qui permet de vendre des systèmes anti-virus, des pare-feu et autres sécurités inutiles mais onéreuses.

En ce qui concerne les millions de bases de données, les innombrables fichiers et autres joyeusetés destinées à faire bander les plus fidèles descendants de Adolf, Joseph et Big Brother, il faut bien admettre qu'ils existent même si aucun officiel n'acceptera jamais de le reconnaître. Dans la plupart des pays industrialisés, l'ADN de chaque citoyen est archivé avec ses goûts sexuels, ses opinions politiques et religieuses, ses empreintes digitales et l'état de ses finances. Bien sûr, de telles informations n'existent que pour protéger les innocents citoyens de l'étendard sanglant brandi par des ignobles criminels qui traînent dans les campagnes afin d'égorger vos filles et vos compagnes. De tels fichiers ne sont utilisables que par des services tellement secrets que nul ne sait qu'ils existent. D'ailleurs nul ne sait s'ils existent réellement, et on peut même se demander si de tels fichiers existent. Peut-être ne s'agit-il que d'une invention anarchistes révolutionnaires qui cherchent à semer le doute, le chaos et la mort dans les bienheureuses démocraties industrielles. Pour ce qui est des cops de la belle et chaude Los Angeles, force est de constater qu'ils ne sont pas forcément mieux lotis que leurs homologues du 21^{ème} siècle. Effectivement l'ancien pouvoir central américain disposait de fichiers énormes mais, depuis la sécession il est inutile d'espérer y accéder. La création de tels fichiers étant une des raisons de la sécession, peut-être que le nouvel État californien en constitue secrètement malgré tout, mais il est plus que probable que de tels fichiers ne seront jamais accessibles à de simples flics. D'un autre côté, les dirigeants californiens savent parfaitement qu'ils s'exposeraient à de terribles émeutes si jamais la constitution de tels fichiers devenait publique, il n'est donc pas impossible que le choix ait été réellement fait de limiter leur création.

En ce qui concerne les données auxquelles les flics ont accès, des règles très strictes ont été édictées et les cops n'ont finalement pas plus de données disponibles sur leurs aimables concitoyens que les flics du 21^{ème} siècle.

Seuls les criminels reconnus coupables par un tribunal voient leurs empreintes (rétiniennes, ADI, dentaires...) archivées. Pour ce qui est des opinions politiques, religieuses et sexuelles, il est interdit d'établir quelque forme d'archivage que ce soit.

... En ce qui concerne Mr. Hide. Il n'a refait parler de lui qu'une unique fois, lors de l'indépendance californienne. Il mena en effet une guerre discrète afin de favoriser la sécession. Son action resta secrète et peu de personnes sont aujourd'hui au courant de l'importance de son rôle au cours de l'année 2026. Aujourd'hui encore HYL est indéchiffrable et nul ne sait qui est Mr. Hide et comment il a pu se procurer les ressources nécessaires à sa révolution.

3.2. Les conflits armés de 2002 à 2030

Impossible de parler de l'histoire récente sans évoquer les nombreux conflits armés qui ont marqué la planète. Que serait l'homme s'il ne prenait de temps en temps les armes pour aller corriger son voisin ?

Le début de ce millénaire ne fait pas exception et les illustrations de la fin des années 90 seront vite dissipées par les multiples guerres qui vont embraser le monde :

• **Africaines de 2002 à 2030** : Algérie - Érythrée - Congo - Angola - Tchad - Soudan - Sierra Leone - Liberia... L'Afrique semble atteinte des mêmes soubresauts qu'au XX^e siècle. Marchands d'armes, corrompus et profiteurs s'y ébattent dans le plus grand mépris des misères d'un continent qui meurt dans l'indifférence.

• **Colombienne de 2003 à 2012 puis 2018 à 2024** : quinze années d'ombre, où le sang et la violence sont les seules expressions d'un peuple en plein désarroi. La guerre ouverte déclarée contre les cartels de la drogue, activement soutenue par les États-Unis, dégénère en



guerre civile d'une cruauté et d'une sauvagerie rarement vues. Elle s'achève dans un tragique match nul sur les décombres fumants d'un pays ruiné.

● **Arabo-israélienne en 2005** : intervention des USA, mise en place d'une force d'interposition qui restera sur place pendant une dizaine d'années.

● **Indo-pakistanaïse en 2012** : la confrontation de l'Inde avec le monde musulman était attendue depuis longtemps. Les vieilles haines se rallument pour de bon en 2012, et à la suite de quelques engagements terrestres d'une extrême violence, l'Inde décide d'utiliser l'arme nucléaire. En une nuit, la plus grande démocratie du monde envoie huit ogives tactiques sur des concentrations pakistanaïses et des centres industriels puis achève le travail en vitrifiant la ville de Peshawar.

Le Pakistan ne se fait pas prier, et sa riposte entraîne la destruction totale de Bombay. Il faut l'intervention énérgique de la communauté internationale pour arrêter les deux rivaux et empêcher l'embrasement général de la région.

Pourtant, avec les volontés revanchardes qui parsèment les deux côtés de la frontière nul doute que la grande explication n'est que différée.

● **Coréenne en 2015** : invasion de la Corée du Sud par la Corée du Nord, dans un dernier élan pour faire triompher l'idéal Marxiste-Léniniste. Les États-Unis interviennent et s'ensilent pendant quatre ans dans un brouillard gluant. Une paix de compromis est finalement signée en 2020. La Chine tire les marrons du feu de ce conflit, et place ses pions à Taiwan. L'île tombera dans son escarcelle comme un fruit trop mûr en 2025.

● **Amérique Centrale de 2025 à 2027** : aussitôt achevées en Colombie, les guerres entre narcos recommencent sur un autre terrain, cette fois au Nicaragua, au Panama, au Mexique et au Salvador. Les narcos se livrent une bataille impitoyable, en utilisant des moyens lourds pour emporter l'exclusivité des routes de la drogue vers les États-Unis. Les Américains s'en mêlent, d'abord sous pression de la DEA, mais surtout parce que des guerres à répétition dans leur arrière-cour sont intolérables et qu'il s'agit de protéger des gouvernements alliés et les intérêts de Time-Warner-Vivendi, jeune propriétaire du Salvador. Pourtant, après une intervention courte et musclée (les USA envoient 7 000 hommes au sol et 200 avions), Washington choisit de reculer et de laisser les narcos se débrouiller entre-eux : les problèmes en Californie et les étranges adversaires qu'ils doivent affronter leur font faire volte face. Les témoignages des boys sur cette guerre seront classés confidentiels par l'US army mais d'après certaines sources, les gars parlent d'adversaires bourrés d'amphétamines, résistants anormalement au stress du combat, au comportement quasi-robotique.

3.3. Quelques lambeaux d'Amérique

3.3.1. La crise de 26

2026 marque l'aboutissement d'un vaste mouvement autonomiste et la création d'une République californienne distincte des États-Unis d'Amérique.

Comment un pays si jeune et si uni derrière des icônes comme Abraham Lincoln, Thomas Jefferson, Elvis Presley et le Colonel Sanders a-t-il pu en arriver là ?

La tentation sécessionniste qui est à l'origine de cette séparation est connue depuis longtemps, mais aucun analyste ne prédisait qu'elle dépasserait le stade de chimère inaccessible. Pourtant, les causes de la séparation sont multiples, et suffisamment variées pour concerner une vaste frange de la population.

Aux côtés des raisons classiques que l'on connaît et invoque depuis longtemps, comme l'anti-centralisme des classes moyennes rurales, ou l'isolationnisme exacerbé par les engagements étrangers toujours plus coûteux (Proche-Orient en 2005, Corée en 2015), d'autres événements plus récents renforcent les arguments des promoteurs d'un démembrement de l'État fédéral. Qu'il s'agisse des tentatives de contrôle des armes à feu ou d'abolition de la peine de mort (qui frappent au cœur l'esprit des pionniers) ou de l'exemple de l'indépendance du Québec, acquise en 2012, plusieurs penseurs se mettent à imaginer une Amérique aux États autonomes, extraits du douloureux carcan de l'Union et du fédéralisme. La Californie, forte de son particularisme économique (si elle était indépendante, elle détrônerait l'Italie au G8), de ses spécificités historiques (peut-être le plus « européen » des États américains), ou culturelles et de son attachement à une certaine idée de liberté, ne reste pas insensible à ces idées, surtout lorsqu'elles s'entrechoquent avec de formidables turbulences historiques.

3.3.2. « Californication »

Après la débâcle d'Hillary Clinton aux présidentielles de 2008, le Parti Républicain s'installe de nouveau aux commandes de la Nation, bien décidé cette fois à l'emmener sur la voie d'une politique de plus en plus conservatrice et « inspirée ».

Après les quatre années de règne chaotique de Mme Clinton, c'est une situation morale délétère qui attend les théoriciens du « *compassionate conservatism* ».

En effet, la fin du XX^e et le début du XXI^e siècles ont été marqués par une recrudescence de la représentation du sexe (films, séries, clips, affiches...). Rien de bien neuf sous le soleil mercantile : le sexe fait vendre. À une différence près ici : à côté des représentations poursuivant ce but (« *Sex is a seller* »), on a également pu voir des représentations mises en scène, voulues et contrôlées par des artistes féminines (Madonna la première), consentantes et conscientes de ce qu'elles faisaient, fières de leur corps, de leur beauté, de leur féminité et exprimant leur sexualité sans tabou. Inutile de préciser que tout cela est parti de Californie (avant-gardiste, notamment quant aux modes, dotée d'une

LA NOUVELLE RUÉE VERS L'OR

Note à l'attention des services de voirie de la ville de Los Angeles

Sujet : présence de déshérites dans les canalisations principales

De nombreux agents travaillant dans les conduits de type A et B nous ont fait part de leur étonnement quant à la présence d'individus suspects dans lesdits conduits. Les agents ont tenté de les approcher mais les individus ont pris la fuite. Cette rencontre fait suite à toute une série de rumeurs qui précisaient qu'un nombre important d'enfants et d'adultes issus des milieux défavorisés de la ville pénétraient dans les sous-sols pour ramasser les objets jetés ou perdus par d'autres. Quelques semaines avant cet incident, les services sociaux de la ville avaient signalé une recrudescence de maladies et de blessés suspects. Sur cent cas étudiés, vingt étaient victimes de morsures de rats infectées (car mal nettoyées) et trente étaient victimes de plaques cutanées indiquant un contact avec des produits toxiques (détergent industriel, entre autres). Rien ne permet aujourd'hui d'indiquer que cette pratique est courante ou non, seule l'intervention de forces de police à grande échelle pourrait permettre de faire le point sur la situation.

Note à l'attention des services de voirie de la ville de Los Angeles

Sujet : résultat de l'opération « mole-busters » réalisée conjointement avec les forces de police de la ville

Une opération de grande échelle a eu lieu hier dans la nuit. Les forces de police accompagnées d'agents de la voirie ont circulé le plus discrètement possible et de façon concertée dans les conduits de type A et B. Ils ont procédé à l'arrestation de quarante-six individus dont douze mineurs (le plus jeune est âgé de cinq ans). Plus de trente individus supplémentaires ont été vus mais pas appréhendés. Sur les quarante-six prévenus, trente sont atteints de maladies cutanées graves et six portent sur le corps des blessures plus ou moins infectées. Ils ont réagi très violemment à leur interpellation mais n'ont pas utilisé d'armes (ils n'en étaient d'ailleurs pas dotés). Les mineurs ont été confiés aux services sociaux et les individus majeurs ont été relâchés après avoir été entendus. Seulement cinq d'entre eux ont accepté d'être soignés. Je ne peux qu'inciter notre maire à prendre des dispositions rapides quant à l'interdiction de circulation dans tous les égouts de la ville. Des grilles et des portes blindées me semblent le seul moyen valable pour empêcher ces individus de circuler à l'intérieur et, en conséquence, de se blesser ou de se rendre malade en « travaillant » dans des conditions aussi précaires.

Veuillez recevoir, monsieur, l'expression de mes sentiments les meilleurs.

plus grande liberté intellectuelle et siège des grandes compagnies « d'entertainment »).

Dans les discours des nouveaux maîtres de l'Amérique, la Californie et tout particulièrement LA sont assimilées à la nouvelle Babylone (terre d'immigration due à la ruée vers l'or et place de plus en plus importante de la communauté hispanique) et à une nouvelle Sodome. Patrie et mère de tous les vices, la Californie devient progressivement l'ennemi moral à abattre, le mauvais exemple pour tous les autres États de l'Union.

Pour lutter contre cette « nouvelle décadence » (c'est l'appellation trouvée faute de mieux), les quatre grands blocs régionaux réagissent différemment, mais tous dans le même sens, encouragés par les imprécations et les diatribes de l'administration.

● **Le Nord-Est** (la « Nouvelle-Angleterre », entre la côte atlantique et les Appalaches : il s'agit des treize colonies fondatrices, détenant encore les clés du pouvoir financier et politique. WASP et puritaines elles relancent les ligues de vertu et recouvrent le puritanisme « historique », tel qu'importé d'Angleterre. Que du bonheur.

● **Le Sud** : les anciens États esclavagistes et sécessionnistes, traditionnellement racistes, homophobes, sexistes et partisans de la peine de mort, n'ont qu'à se laisser aller un peu plus franchement à leurs penchants. (Que des braves gens.

En réaction donc, tous les travers réactionnaires du « good old South » (tout ce qui fait, du point de vue des Sudistes, leur identité) sont exacerbés : retour en force des groupuscules et sectes racistes, retour de flamme du Klan, agressions contre les représentants, réels ou supposés, de minorités sexuelles, ethniques ou politiques, attentats contre des nids de « nègres », de « pédés », de « communistes » ou de transsexuels...

● **Le Midwest** : des pedzouilles élevés à grands coups de citations bibliques, de gnôle et, surtout, de peur de l'étranger (c'est-à-dire celui qui n'est pas du comté) qui naissent et meurent dans leur village. L'éveil démocratique et la conscience politique des bouseux ne sont pas aidés par l'implantation, parfois très ancienne, d'églises chrétiennes dissidentes (baptistes, de tous poils, Amish, Mormons...) particulièrement tolérantes et ouvertes (1). À l'instar du Sud, on assiste donc à de multiples crispations, parfois violentes, et nombre de lois répressives ou discriminatoires font leur apparition.

• Le **Nord-Ouest** (entre la côte pacifique et les montagnes rocheuses) : industriel, plutôt ouvert, tournant le dos aux États-Unis et regardant vers le Pacifique et vers le Canada anglophone. Cette région est ouverte à une certaine immigration extrême-orientale (des gens propres, travailleurs, discrets, avec une forte volonté d'intégration et d'adoption des crédos américains...) mais elle reste un peu à part des événements qui ont lieu dans le reste des États-Unis, peut être pour la bonne et simple raison qu'elle n'attend elle-même que l'occasion de tenter sa chance.

3.3.3. La rédemption de l'Amérique

Sous l'impulsion de la nouvelle majorité morale, le pays se crispe face à tout ce qui pourrait ressembler à une émancipation trop visible de la femme ou à une trop grande permissivité de mœurs. Progressivement, s'insinue l'idée de la rédemption de l'Amérique face à l'épreuve que lui envoie le Seigneur. Elle ne pourra être sauvée que par une conduite morale sans faille qui ne se trouve bien évidemment pas du côté de la Californie.

On vote des lois interdisant la fellation et la sodomie entre adultes consentants (sans distinction de sexe) ; on relance la propagation des théories créationnistes du monde ; on interdit l'avortement ; on fait porter allégeance à la « *Star Spangled Banner* » tous les matins, à l'école, au bureau ou à l'usine ; on en arrive même jusqu'à la violence physique pour contraindre les réfractaires ou les rebelles de tous genres à se soumettre au nouvel ordre moral.

Pour les conservateurs, aux commandes du pays, la Californie est un repoussoir bien utile pour faire passer la pilule d'une politique sociale très dure et détourner l'attention de l'opinion d'une crise économique qui n'en finit pas.

Stigmatisée pour sa permissivité, elle est rapidement mise au ban de la nation, et parfois même sommée de rentrer dans le rang.

Face à cette menace contre les libertés individuelles (pourtant garanties par une certaine Constitution de 1777), les Californiens réagissent en ordre dispersé.

Les militants « libéraux » occupent le terrain médiatique et artistique, mêlant dérision et provocation. Les happenings se multiplient, (grandes fêtes orgiaques, concours de peinture sur corps nus sur les plages, festivals divers et variés tournant autour de la culture homo principalement et de celle de tous les autres « déviants » sexuels...), ils n'ont qu'un effet, décupler la fureur et la consternation des plus radicaux de leurs adversaires.

Pourtant, l'homme de la rue ne se passionne pas vraiment pour cette lutte idéologique et morale. L'opinion a choisi la voie du bon sens. Pour le citoyen de base, c'est le business qui l'emporte toujours, et quand il s'agit de faire des dollars, les fulgurances morales et religieuses disparaissent bien vite. Malgré tout, l'attachement viscéral à une certaine forme de liberté reste bien présent.

Se montrant visionnaires, les politiques ont pourtant bien compris ce qui risque d'arriver. Prenant les devants, ils choisissent de préparer la Californie à son destin et propagent l'idée d'une possible séparation temporaire de l'Union en attendant un retour au calme.



Juin 2026, embrasement de la Californie.

3.3.4. L'indépendance de la Californie

Pourtant, c'est un événement anodin et presque burlesque qui va mettre le feu aux poudres.

Au printemps 2026, on ouvre en grande pompe (et grâce aux deniers de la municipalité de LA) un musée des dessous de la présidence des États-Unis avec, comme pièce de choix (si je puis dire), une vitrine dans laquelle tout un chacun peut venir s'esbaudir devant un moulage en plâtre du sexe en érection de Bill Clinton (saxophoniste réputé de la fin du 20^e siècle) disposé à côté d'un cigare cubain, les deux objets étant flanqués d'un double décimètre (et chacun de rigoler sur les raisons pour lesquelles la pulpeuse Monica préférerait le cigare de contrebande cubain au cigare à moustaches présidentiel).

C'est l'inauguration de ce musée, ultime goutte d'eau qui fait déborder le vase, et de sa première exposition fortement relayée par les médias qui va scandaliser l'Amérique profonde et tout déclencher. À Washington, chacun y va de son commentaire selon lequel, justement, c'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase, que c'est une insolence de plus, que si les Californiens ne manifestent pas le respect minimum dû à l'institution de la présidence et aux valeurs (« Show some decency! ») qui ont fait les États-Unis, le gouvernement fédéral pourrait décider de voter des mesures de rétorsion (coupes claires dans le budget afin de réduire à néant les subventions aux artistes, augmentation des impôts, retrait de certains pouvoirs...).

Deux semaines plus tard, le maire de LA (Karen Hall) et Dexter Millius le gouverneur de Californie (représentant certes de l'État fédéral mais avant tout homosexuel ayant fait son coming out avant son élection) prononcent le même discours, le même jour (à une date symbolique : le 4 juillet 2026, 250 ans après l'original), dans lequel, après avoir cité la Déclaration d'Indépendance du 4 juillet 1776 rédigée par Jefferson :

« Nous tenons pour évidentes par elles-mêmes les vérités suivantes : tous les hommes sont créés égaux ; ils sont doués par leur Créateur de certains droits inaliénables ; parmi ces droits se trouvent la vie, la liberté et la recherche du bonheur. Les gouvernements sont établis par les hommes pour garantir ces droits, et leur juste pouvoir émane du consentement des gouvernés. Toutes les fois qu'une forme de gouvernement devient destructive de ce but, le peuple a le droit de la changer ou de l'abolir et d'établir un nouveau gouvernement, en le fondant sur les principes et en l'organisant en la forme qui lui paraîtront les plus propres à lui assurer la sûreté et le bonheur. La prudence enseigne, à la vérité, que les gouvernements établis depuis longtemps ne doivent pas être changés pour des causes légères et passagères, et l'expérience de tous les temps a montré, en effet, que les hommes sont plus disposés à tolérer des maux supportables qu'à se faire justice à eux-mêmes en abolissant les formes auxquelles ils sont accoutumés. Mais, lorsqu'une longue suite d'abus et d'usurpations, tendant invariablement au même but, marque le dessein de la soumettre au despotisme absolu, il est de leur droit, il est de leur devoir

de rejeter un tel gouvernement et de pourvoir, par de nouvelles sauvegardes, à leur sécurité future. »

Ils déclarent l'indépendance de la Californie, qui s'appellera désormais la république de Californie.

À Washington, l'incrédulité domine (« comment ces crétiens de californiens arriveront-ils à vivre sans la protection de l'Union » ?), mais le cède rapidement à la colère, puis à la résignation.

Tandis que juristes et parlementaires glosent sur la théorie de l'indestructibilité de l'Union et sur la légitimité historique du coup de force, la population semble ne pas faire grand cas de cet événement.

Le crane bourré par cinq ans de propagande moralogieuse, le peuple américain n'est finalement pas si mécontent que ça de se débarrasser de l'enfant terrible de l'Union. Les gens de bien se retrouvent entre eux, et l'Amérique ne pourra qu'en tirer un bénéfice moral évident.

Pour la forme et sans le soutien massif de la population, le gouvernement fédéral brandit des menaces de plus en plus précises (pour des raisons de prestige vis-à-vis de la communauté internationale, pour éviter de donner des idées à d'autres États et pour ne pas perdre la manne fiscale), le Congrès vote des mesures de représailles pour la galerie et sans réelle portée pratique, et on envoie la Garde Nationale aux frontières de la nouvelle république de Californie. On gesticule un peu dans les airs ou au large de San Diego, mais avec si peu de conviction que personne n'est dupe, et on finit rapidement par tanger la coûteuse quincaillerie de la Marine ou de l'Air Force. Certains combats eurent cependant lieu qui causèrent la mort de plusieurs centaines de personnes.

3.3.5. La nouvelle donne

En fait, le gouvernement américain avait anticipé sur cette dislocation de l'Union, et certains cercles la souhaitaient même ardemment.

À partir de 2027, Washington va se servir de la Californie comme d'un repoussoir (certains parlent même de laboratoire social), afin de fédérer la population autour de son projet et de se débarrasser de toutes sortes de nuisances.

Progressivement, on « invite » tout ce qui va à l'encontre des principes moraux de l'Union à la quitter (déviants sexuels, « rouges », mais aussi noirs et chicanos) ou à changer de comportement (« Love us or leave us »).

La Californie est stigmatisée comme le mauvais exemple, la mauvaise voie. Et on invite la population américaine à contempler sa décadence et les tristes résultats de la permissivité morale.

Sans cesse, les télévisions de l'Est ou du Sud montrent les ravages de la politique libérale telle qu'elle est pratiquée en Californie. À partir de 2027, la seule représentation qu'aura l'Américain moyen de la Californie sera celle d'un État gangrené par la violence, le sexe, l'insécurité et la déchéance des valeurs qui ont fait l'Amérique. Au bout de la route, c'est le châtimement divin suprême qui attend les nouveaux païens. Mais rassurez-vous bonnes gens, Dieu saura reconnaître ses brebis et épargnera les vrais croyants.



Pendant ce temps, la jeune république prend rapidement ses marques. Elle adopte une constitution calquée sur celle de l'État fédéral (un Parlement à deux chambres, une cour suprême, un gouverneur dirigeant l'administration) et procède aux premières élections en novembre 2027.

Toutefois, la transition n'est pas aussi simple que le souhaiteraient ses dirigeants.

Il faut d'abord gérer le déménagement des administrations fédérales (FBI, agences gouvernementales, DEA, NSA, armée...) et les remplacer. Une grande partie des employés souhaite rester au soleil californien et se mettre au service du nouvel État, mais on les vire, parfois sans ménagement, en tentant de conserver les données sensibles, les archives et le matériel. Les employés qui souhaiteraient conserver leur poste sont soumis à une batterie de tests de loyauté, doivent prêter serment devant le nouveau drapeau, et subissent pour la plupart de pesantes enquêtes de moralité.

La population reste assez indifférente à toutes ces nouveautés. Après les célébrations d'usage, on se remet au travail, et le citoyen lambda ne constate pas beaucoup de changements dans ce nouvel ordre.

La vie et les affaires continuent, dans un nouveau cadre, et le nouveau gouvernement n'est pas plus capable que l'ancien de résoudre les problèmes quotidiens qui minent une grande majorité de la population.

Parmi les citoyens californiens, il y a ceux qui souhaitent rester Américains. On quitte alors le pays, avec armes, bagages et enfants. D'autres restent, et attendent des jours meilleurs, tandis que les plus radicaux se préparent à la lutte armée et à l'agitation intérieure.

Aux frontières, l'armée américaine est confrontée à des milices pro-californiennes et quelques combats sporadiques ont lieu.

3.3.6. L'exemple californien fait tâche d'huile

La défection californienne ne laisse personne indifférent du côté de Las Vegas, d'Anchorage, ou d'Honolulu.

En 2026, quelques mois après la Californie, le Nevada (Las Vegas, Reno, et le triptyque infernal : jeu, sexe et drogue) obtient une autonomie limitée. L'Union ne peut tolérer en son sein une telle déchéance morale, mais, après la perte des bons impôts californiens, ne peut se passer des rentrées fiscales que lui procure l'État d'argent.

En Amérique, lorsque l'idéologie percuté l'économique, on s'arrange toujours. Washington ne déroge pas à ce principe et propose une *deal* simple au Nevada : vous vous mettez en parenthèse de l'Union et nous cessons de regarder dans vos petites affaires, mais nous continuons à percevoir des impôts sur vos recettes.

Le Nevada devient donc en 2027 une sorte de principauté vaguement mafieuse. Avec son air de Luna Park kitsch, l'État accueille une population bigarrée : touristes asiatiques ou européens venus s'encanailler et côtoier de petites frappes à l'affût du moindre coup minable, tandis que nombre d'organisations criminelles trouvent là une base logistique idéale, parce que discrète et lucrative (au Nevada, peu de gens posent des questions, et encore moins y répondent).

Pourtant, le Nevada n'est pas prêt. La désorganisation, voire l'inexistence de structures étatiques dignes de ce nom entraînent de graves dysfonctionnements. Refusant de se déjuger et de revenir dans le giron US, la seule solution pour le Nevada est de se tourner vers la Californie.

Après de rapides pourparlers, une convention de tutelle entre les deux États est signée en 2029. En échange d'une compensation financière, le Nevada obtient une aide matérielle et administrative de la Californie. L'un des points les plus importants de cet accord étant la possibilité qu'ont les forces de l'ordre californiennes d'opérer sur le territoire du Nevada pour rechercher ou appréhender des personnes ayant violé la loi californienne.

Dans les livres d'histoire, l'autonomie du Nevada restera certainement comme l'une des plus belles réussites de boniment, de compromission, et d'enchevêtrement diplomatiques. Ayant acheté son autonomie auprès du tuteur américain, le Nevada s'est ensuite trouvé une femme de ménage californienne pour quelques dollars de plus...

Les pétroliers de l'Alaska, hommes rudes à la peau bûchée par le froid l'hiver et les moustiques l'été, ne s'occupent plus beaucoup de ce qui se passe en métropole. Eux aussi ne rêvent que de rester entre pionniers habitués à une vie dure (pas comme les pédés de Greenpeace et les incompetents de Washington qui les assomment avec leur obsession de l'environnement et leurs impôts !). Depuis, 2029, des pourparlers sont en cours avec Washington afin de faire bénéficier l'Alaska d'un nouveau statut, comparable à celui du Nevada. Toutefois, elles achoppent sur le problème du pétrole et des ressources naturelles que Washington ne veut pas lâcher. En 2030, la situation est bloquée, et pour la décanter, quelques habitants déterminés, armés et entraînés, envisagent d'en venir à la violence.

L'État d'Hawaï, projeté au frontispice de la décadence en même temps que la Californie, rêve aussi tout haut d'indépendance. À écouter les imprécateurs qui fascinent l'Amérique, ces surfeurs trop beaux et bronzés pour être honnêtes, qui vivent reclus dans leur petite vie hédoniste et fomicatrice, ne peuvent être que des suppôts du démon l'Hawaï obtient son rattachement à la Californie en 2027, sans heurts, sans violence, et sans regrets.

3.3.7. Et maintenant ?

Après plus de quatre années d'indépendance, rien n'a changé ou presque en Californie. L'idéal de l'État moderne et tolérant laisse rapidement place à la réalité, celle de l'ultra-violence urbaine et des inégalités sociales.

L'émancipation de la femme, les manifestations homos, les happenings artistiques, le showbiz, l'ouverture aux cultures du monde, tout ça, on peut encore le trouver à San Francisco, mais c'est loin d'être représentatif de la Californie.

La vraie Californie, c'est celle qui se came à South Central, celle qui meure à Watts, celle qui zone à Compton. La vraie Californie, c'est celle des dealers, des marchands d'esclaves, des chicanos, des homeless, des chômeurs.

C'est aussi celle des flics, des pauvres flics qui ont encore un idéal de protection et d'aide aux citoyens.

C'est la tienne, mec...





ET LE DOLLAR DANS TOUT ÇA ?

Afin de simplifier les choses et pour que le meneur de jeu aussi bien que les joueurs puissent s'y retrouver, on estime que le pouvoir d'achat accessible à l'aide d'un dollar californien de 2030 équivaut à celui d'un euro en 2002. C'est simple et de bon goût.

4. La Californie

Bordée au sud par la frontière mexicaine, au nord par les collines verdoyantes de l'Oregon, à cheval entre des déserts écrasés de chaleur et les eaux polluées du Pacifique, la Californie qui fut autrefois l'État le plus peuplé et le plus riche des Etats-Unis a conservé les frontières qu'on lui connaissait avant son indépendance, si ce n'est l'adjonction des îles d'Hawaï et d'un bout du Nevada.

Depuis l'indépendance, la population est restée stable, et se presse majoritairement sur une langue de littoral comprise entre San Francisco et San Diego : cinq cents kilomètres sur cent, surpeuplés, saturés de pollution, de voitures, et d'usines fumantes abritant cinquante millions d'habitants, et où se parlent cent quarante-quatre langues différentes.

Pourtant, les inégalités et les différences de cadre de vie subsistent.

Quoi de comparable entre la vie douillette d'un cadre vivant dans le charmant petit port de Half Moon Bay au sud de Frisco, et celle, forcément plus courte, d'un noir survivant dans le ghetto de Compton ? Quel écart entre la vie d'une porn star, naviguant entre Venice Beach et Santa Monica et celle d'un commerçant coréen travaillant dur dans Downtown LA ? Entre celle d'un taxi iranien manœuvrant dans les rues crasseuses d'El Monte et celle d'un négociant en vin, établi sur les coteaux de Napa Valley ?

La Californie et LA vont abriter votre nouvelle vie de flic, autant apprendre à les connaître.

4.1. De Tijuana à Los Angeles

4.1.1. La frontière et San Diego

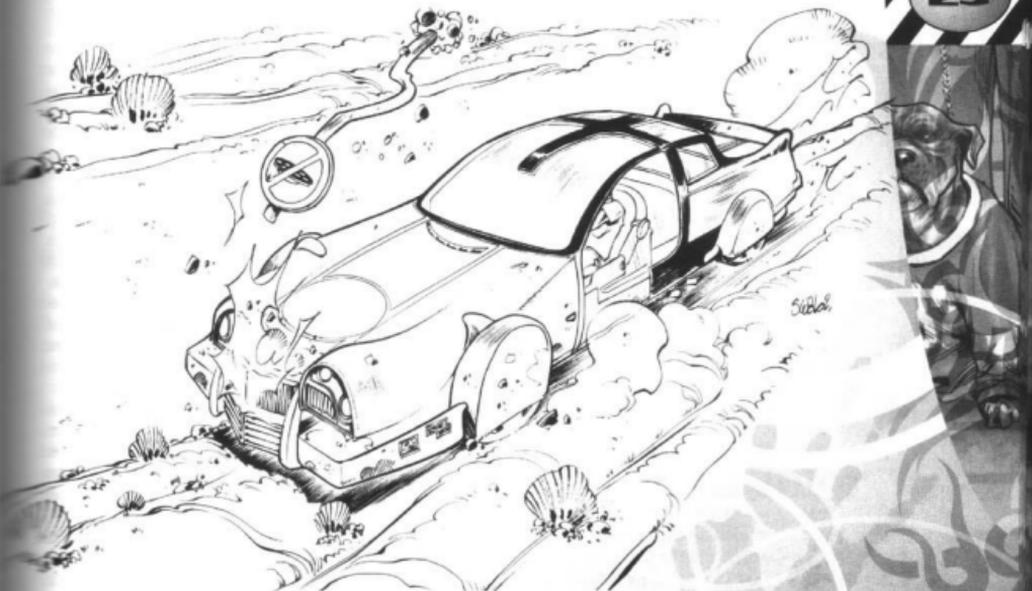
Après une bonne virée au Mexique, où vous êtes allé savourer quelques petites spécialités locales (les putes, la bière et les tortillas), vous rentrez au pays au volant de votre bon vieux pick-up Dodge.

La radio est à fond, jouant un vieux standard des Red Hot, et la clim n'est pas en reste. Faut dire que ça tape. Trente-cinq degrés à l'ombre deux semaines après Thanksgiving, voilà qui promet un beau repas de Noël sur la plage de San Luis Obispo.

La douane californienne à Tijuana ? Pas de problème. Vous avez votre passeport et surtout, une bonne tête de petit blanc bien nourri. Avec un peu de chance, vous n'aurez



25



même pas à attendre, si les flics tombent sur une cargaison de clandestinos.

La grippe brésilienne ? Toujours aucun problème, votre confortable salaire vous a permis de payer cinq cents bucks pour le vaccin. Faudra penser à le renouveler dans six mois.

Après la frontière, vous pouvez vous engager sur l'Intercity #05, en restant souple sur l'accélérateur. Les motards du Bike Squad sont souvent placés peu après la frontière pour coincer les Californiens qui n'auraient pas encore retrouvé la bonne habitude du 55 miles.

Déjà les premiers faubourgs de San Diego sortent de la brume. La circulation se fait plus dense à mesure que vous pénétrez dans le cœur de la ville.

À San Diego, les chicanos qui cherchent du boulot ne s'arrêtent pas. C'est la ville des golfeurs, des yachtsmen et des nouveaux riches branchés à la recherche de calme. La ville est coincée entre les fumées répugnantes de Tijuana et le smog de LA, mais elle a la chance d'être battue par une brise marine bien rafraîchissante, ce qui lui confère un climat des plus agréables, été comme hiver. On y trouve de charmants restaurants, un vaste choix de boutiques de luxe qui n'attendent que vos cartes de crédit et les principales bases de la California State Military Force.

Que ce soient les jets basés à Miramar, ou les vieux navires de guerres clapotant dans le port, l'ensemble de ce matériel est très bien entretenu bien qu'il soit en partie déclassé. Contribuable de Californie, soit rassuré, la Défense Nationale veille sur ta sécurité !

Après avoir sans regrets quitté San Diego, vous pouvez continuer sur la I#05 vers le nord, filer sur votre gauche vers les plages privées d'Orange County ou sur votre droite vers Palm Springs et le Joshua Desert. En regardant sur votre gauche, vous pourrez même apercevoir le mont Palomar. Autrefois, l'un des plus célèbres télescopes du monde y était installé. Depuis deux ans des néo-hippies ont investi les lieux et y attendent la venue des extraterrestres d'Ursa en fumant de la ganja et en écoutant le Jefferson Airplane. Personne n'a jugé bon de les en déloger...

Si vous prenez vers l'est, vous vous retrouverez sur la route de Palm Springs, nouveau refuge des stars et de l'industrie de l'entertainment, et passerez non loin du parc national de Joshua Tree et de ses rochers étranges. Des cinglés ont choisi de s'installer dans le parc et d'y vivre comme au néolithique. Ils font du feu avec des bouts de bois, vivent en peau de bête, ne parlent que par grognements, et sont pourchassés par les types du National Park Service qui ne tolèrent pas que l'on chasse à la sagaie les animaux protégés qui peuplent le parc.

Mais plus de temps à perdre avec les givrés. On file au nord, vers LA. L'Intercity traverse quelques charmants paternels d'Orange County, mais on comprend vite qu'il est inutile de s'arrêter ici.

④ 4.1.2. Orange County

C'est le royaume des *condominions*, ces lotissements déprimants pour retraités aigris ou jeunes loups paranos, à l'accès étroitement contrôlé, aux conditions de sécurité drastiques, et à la vie autarcique.

Dans le ciel, des VTOL bourrés d'électronique (et oui, les shérifs de ces trous à riches sont mieux équipés que le LAPD). Au sol, des véhicules blindés remplis de miliciens hargneux et à la gâchette facile. Il faut bien ça pour protéger et surveiller les chères petites têtes blondes qui grandissent ici, dans la plus grande ignorance des drames sordides qui se nouent trente miles plus au nord.

Orange County est l'un des endroits les plus fliqués de Californie. C'est une citadelle réactionnaire figée dans sa haine de l'indépendance. Ses habitants sont fermement opposés au nouvel État qu'ils ne reconnaissent pas, et se considèrent toujours comme des citoyens des États-Unis d'Amérique. Ils ne sortent pas de leur cher comté, et veulent bien à ce qu'aucun Californien n'y séjourne trop longtemps, surtout lorsqu'il s'agit de policiers...

Après tout, on ne pouvait pas en attendre moins d'une région abritant un aéroport portant le nom du plus viril des héros américains, John Wayne, où l'on peut visiter la maison natale de Nixon, celle des vieux jours de Ronald Reagan et où se dresse la Crystal Cathedral du télévangéliste Robbert Shuller III, chantré du « *Think Positive* ».

Si vous trouvez l'air du comté d'Orange un peu trop malsain, vous pouvez appuyer un peu plus franchement sur le champignon, d'abord parce que Los Angeles approche et parce qu'ici les flics sont si pressés de vous voir partir qu'ils ne vous en voudront pas si vous dépassez les 80 miles.

Avant d'arriver à la cité des Anges, vous pourrez apercevoir quelques vieux panneaux annonçant la proximité de Disneyland. Le parc est maintenant fermé depuis quatre ans, suite à un affrontement entre la municipalité d'Anaheim et l'administration de Californie dont Disney a fait les frais.

En adversaire farouche de l'indépendance et idéologue exalté de l'Amérique unie, Desmond Baker, maire d'Anaheim, a décidé en 2026 d'augmenter considérablement les impôts locaux et fonciers pour les compagnies californiennes collaborant avec le nouvel État. L'idée étant de faire fuir les entreprises de Californie afin d'assécher l'économie du nouvel État.

Les studios Disney, usine à rêve solidement implantée à Hollywood et n'ayant que faire de ce genre de menace, ont décidé de fermer Disneyland et de le déménager vers San Francisco (qui, au vu de la déchéance de LA se révèle être un lieu autrement plus adapté à la présence d'un parc d'attraction). Autre facteur important du départ de Disney, l'attaque insolite du groupe écoterroriste Gaïa qui a contaminé le parc et ses alentours en 2028. En propagant des germes de plantes qui croissent de manière incontrôlée et luxuriante sur tout le site, Gaïa a réussi à décourager Disney.

Depuis deux ans, l'ancienne usine à rêves qui a émerveillé des générations d'enfants et de parents rouille tristement et à la place des héros de notre enfance, on y trouve maintenant des SDF ou des clandestins qui ne craignent pas l'atmosphère étrange qui y règne. La végétation a pris des proportions incroyables et a noyé les bâtiments du parc (ah, le château de la Belle au Bois Dormant...) sous une couche épaisse aux variétés colorées et magnifiques se développant à des vitesses anormales. Il n'est pas rare de croiser dans le



QU'IMPORTE LA TAILLE DU
CRAYON, IL FAUT SAVOIR
DESSINER

Arrière-boutique d'un commerçant de fruits et légumes, South Central, 23h35

« Alors comme ça, tu veux acheter une arme petit cul blanc ? Et tu sais au moins ce dont tu as besoin. Parce que laisse-moi te dire qu'il faut toujours avoir le bon matos au bon moment. Rien ne sert de sortir un AK si c'est juste pour flinguer ta femme parce qu'elle couche avec le facteur.

Tiens par exemple, pour tuer un gusse qui ne s'attend à rien et qui ne bouge pas, rien de mieux que l'automatique calibre 22. Avec ça, tu fais de petits trous, tu peux lui en mettre une demi-douzaine et si tu rates ta cible, tu risques pas que la balle traverse le mur pour aller se loger dans le crâne de ton voisin. C'est pas pour ta femme ?

Si tu comptes barouder un peu, moi je te conseillerais le revolver de gros calibre. Pas de risque d'enraiment, les six balles suffisent généralement pour arrêter ce que tu veux et avec les munitions qui vont bien, tu peux tirer sur une bagnole par l'arrière, traverser les gusses qui s'y trouvent et retrouver la balle gentiment écrasée dans le bloc moteur. C'est pas ce que tu veux ?

Si tu as pas peur de te faire remarquer, le pompeux calibre 12 y'a pas mieux. Avec une petite modification de bron cru, tu peux mettre une demi-douzaine de balles dedans et les cracher en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Si tu tiens un commerce et que des types te font chier, tu sors le pompeux et y'en a pas beaucoup qui vont te tenir tête. Ceux qui resteront sont certainement assez fondus pour que tu n'hésites pas un seul instant : tire dans le tas. T'as pas de commerce ?

Bien entendu, si ton but est de te faire remarquer dans ton quartier, le pistolet mitrailleur est le plus approprié. Tu peux tirer d'une main, par la fenêtre de ta bagnole tout en continuant à conduire ta voiture de l'autre. Et ces potes peuvent défouailler de la même façon. Trois Uzi qui cartonnent en pleine rue sur un trottoir, ça fait un chouette *drive-by*, je te jure, tu regretteras pas. T'as pas de voiture ?

Ben je sais pas moi. Tu veux un fusil mitrailleur ? C'est pas pour les touristes ça. C'est pas pratique à ranger, ça tire loin et fort. Dans les mains d'un type pas professionnel t'es sûr que tes balles perdues vont faire plus de dommages que celles qui vont toucher leur cible. Avec un bipied et une lunette, tu peux même cartonner de loin. Mais on est quand même pas en guerre hein ? Si ? Tu me fais peur mec. Quoi ? Si j'ai aussi un lance-grenades pour mettre dessous ? T'es un peu timbré comme type. Allez casse-toi, tu me fais de la peine. »



27

parc quelques types envoûtés par la beauté et le calme d'un lieu propice à la rêverie ou des équipes scientifiques venues étudier ces germes inconnus, pendant qu'au-dehors des unités du génie de l'armée californienne nettoient les abords du parc au lance-flammes afin que les souches ne se propagent pas dans la ville alentour.

4.2. La cité des Anges

4.2.1. South LA

En arrivant par la I#05 (Santa Ana Freeway), vous entrez dans le comté de Los Angeles par Fullerton et Buena Park et vous pourrez ainsi foncer directement vers South Central puis Downtown ou partir vers l'ouest et les clapiers à ouvriers de Pomona et Ontario.

Avant de rouler vers le nord, vous devrez traverser South LA. Ne restez pas dans ce coin, qui va de Montebello à Long Beach. C'est une zone que le gouvernement a qualifiée de « prioritaire » pour le développement économique de la Californie. On y trouve tout ce qui se fait de mieux en usines polluantes et en zones industrielles sinistres. Pour que tout soit concentré sur la même zone, on y a rajouté quelques puits de pétrole, torchères et pipelines, symboles puants de l'indépendance énergétique de la Californie, avant de les relier à la gigantesque raffinerie de

Seal Beach (la plus grande du monde) inaugurée en 2018, et dont la lueur des colossales torchères illumine la nuit jusqu'à Santa Ana.

Les plages qui s'étendent entre Long Beach et Laguna Beach, célèbres spots de surf qui faisaient autrefois la fierté des angelinos, sont maintenant saccagées. L'industrialisation forcée y est pour beaucoup et nombre de compagnies ne se privent pas de rejeter leurs déchets en pleine mer (mercures, nitrates, sulfates, hydrocarbures, détergents, tout y passe et bien pire...). La municipalité de Los Angeles se fiche royalement de la destruction du littoral, les courants marins dominants sont orientés au sud et ramènent la pollution vers les plages privées et protégées de l'Orange County !

Malgré la pollution, les classes moyennes vivant à South LA fréquentent encore ces plages, l'extrême toxicité des eaux en chasse les requins, et c'est l'un des seuls spots de LA où l'on peut encore surfer sans risquer une attaque de grand blanc ; alors tant pis pour le mercure, et vive le surf et les bains de mer.

4.2.2. East LA

Le soir, les ouvriers travaillant dans ces vastes zones industrielles rejoignent leurs banlieues populaires d'El Monte, Covina, Pomona et Ontario. Évitez d'emprunter la



Pomona Freeway aux heures de pointe, sinon vous mettriez deux heures pour faire les trente-cinq kilomètres qui séparent Montebello de Pomona. C'est non seulement inconfortable mais aussi dangereux. Les types qui cherchent un peu d'argent facile escaladent les parapets des autoroutes le flingue à la main, braquent les automobilistes arrêtés dans les embouteillages et repartent par le même chemin aussi vite qu'ils sont arrivés. Comme certains sont assez cinglés pour ne pas se laisser faire, des coups de feu sont souvent échangés, et les flics et les ambulances ne chôment pas...

C'est le long de la San Bernardino Freeway et de la Pomona Freeway que l'on trouve ces banlieues tristes et infinies dans lesquelles se tassent ouvriers, chômeurs et laissés-pour-compte du rêve californien sur des kilomètres de bâtiments uniformes. Si les courants marins rejettent la pollution marine vers Orange County, les vents dominants repoussent la pollution atmosphérique vers ces banlieues sans avenir. Et même si aucune étude sérieuse ne l'a encore prouvé, il est certain que l'espérance de vie des habitants est considérablement réduite par rapport aux standards que l'on devrait trouver dans un pays développé au XXI^e siècle.

4.2.3. South Central

Au bruit des sirènes de police et du rap haineux brutalement craché à la face des visiteurs, à celui des coups de feu qui claquent dans les ruelles et des drones caméras qui bourdonnent lourdement dans le ciel, vous saurez que vous entrez dans South Central, le plus dangereux et le plus ancien des ghettos de LA.

Ici, plus d'un million de personnes s'entassent dans des maisons insalubres, survivent de petits boulots ou de petits trafics et finissent par mourir dans l'indifférence générale.

Noirs et chicanos grouillent dans ces ghettos aux noms célèbres dans le monde entier, Watts, Compton, Hawthorne, Inglewood. Pourtant, le folklore gangsta propagé par la télévision ou le showbiz n'a pas grand chose à voir avec la réalité sordide d'un quartier qui sent la mort, le chômage et la ruine et où le LAPD n'envoie que des unités spécialement entraînées.

À Watts, le premier spectacle qui frappe le visiteur inconscient, c'est la désolation et le gâchis. Désolation des centaines de kilomètres de rues bardées d'épaves de bagnoles et de maisons qui n'ont pas été reconstruites après le Little One de 2018. Gâchis de toutes ces jeunes filles passées à errer dans les rues le flingue à portée de main.

Toute la journée, les types des gangs zonent sans autre but que de plomber ceux d'en face ou de vendre un peu de quetz. Bloods, Crips, Dieciocho, Florencia, ce sont quelques-uns des noms de ces gangs qui ont fait de South Central leur territoire de chasse et qui rayonnent dans tout Los Angeles.

Les *homeboyz* s'y entretuent à l'arme automatique pour quelques grammes de came de synthèse, quelques arpents de territoire miteux ou simplement parce que ceux d'en face ne sont pas du même quartier ou portent un foulard rouge ou bleu.

Ils sont plus de 150 000 à être membres d'un gang rien qu'à South Central, et plus de 1 500 d'entre eux en meurent chaque année...

À Compton, avenir est un mot qui n'existe plus, malgré le courage de quelques idéalistes qui s'obstinent encore à vouloir éduquer les mômes ou à donner du travail aux plus démunis. Ces bénévoles sociaux ne sont plus payés et travaillent encore ici parce qu'ils croient à quelque chose auquel les élus de la ville ou de l'État refusent dorénavant d'adhérer et que les programmes sociaux ne financent plus.

À Hawthorne, on a oublié les Beach Boys depuis longtemps. Seuls restent quelques vieux squats rappelant vaguement l'époque des hippies mais surtout des centaines d'immeubles peuplés de clandestinos dont la présence est tolérée par la municipalité et les flics. Ils fournissent une main-d'œuvre pas chère, payable au noir, corvéable à merci et qui peut accomplir les boulots les plus durés ou les plus dangereux. Autonomes, les chicanos ont constitué de véritables petites communautés indépendantes en marge des services publics avec leurs propres systèmes d'entraide et d'éducation, leur justice et leur police.

À Inglewood, la ville n'est plus qu'une immense zone de guérilla urbaine, à laquelle la municipalité répond par quelques mots simples : violence (celle des interventions du LAPD ou de l'armée) endiguement (pour ne pas voir le ghetto déborder sur le reste de la ville) et patience (parce qu'à force de balles de 38 spécial et de drogue, toute cette mauvasse herbe va finir par disparaître d'elle-même).

4.2.4. Palos Verdes et les plages

En quittant South Central et si vous n'avez pas encore eu votre dose d'émotion, vous pouvez toujours prendre plein ouest, en direction de la colline de Palos Verdes et de la mer.

Sur une bande de quatre cents mètres de large, toute la zone allant de l'aéroport de LA (LAX) à Palos Verdes, soit cinq à six kilomètres, est maintenant immergée. Les tremblements de terre de 2008 et 2018 ont fait s'affaisser le sol qui s'est enfoncé à un niveau inférieur à celui de la mer. La montée des eaux due au réchauffement climatique a achevé le travail et des centaines d'immeubles sont maintenant immergés, avec leurs seuls derniers étages dépassant des eaux.

Cet endroit, autrefois paradis des surfeurs et symbole du mode de vie californien est maintenant un spot sinistre et dangereux, infesté par les requins et peuplé de quelques cinglés qui n'ont pas voulu partir et vivent maintenant sur le toit des immeubles. On y trouve aussi des gangbangers qui y ont vu l'endroit idéal pour constituer des repaires discrets où stocker des marchandises illicites.

Depuis 2027, une brigade spéciale du LAPD (la River & Coast Safety Division) a été créée et dotée de vedettes rapides pour patrouiller dans le secteur.

Au bord de la mer, se trouvent maintenant les quartiers d'Hawthorne et Torrance, dont une grande partie a été désertée après la montée des eaux. Ses habitants ayant pris peur à l'idée qu'un nouveau cataclysme ne les précipite, eux et leurs biens, dans les flots, sont partis en laissant des immeubles vides. Ce secteur a été promptement investi par des squatters qui luttent pied à pied avec des colonies de babouins agressifs pour le partage du territoire.

Surplombant ce paysage d'apocalypse, la colline de Palos Verdes est un îlot de paix surréaliste et brumeux enclavé au



milieu des pires secteurs de LA. On y trouve quelques vieux immeubles vides à l'architecture parfois délirante, reflets d'un passé glorieux, de jolis et luxuriants parcs, à la tranquillité seulement troublée par quelques junkies braillards, des golfs déserts, et des villas décrépies faisant face à la mer. Plus personne n'habite ici...

4.2.5. Downtown LA

Downtown LA est le cœur historique de la ville mais c'est surtout un quartier d'affaires et commerçant survitaminé. Ici, l'activité est frénétique. Les golden boys arpentent les rues à toute vitesse, sans un regard pour les homeless poussant leurs caddies, les artistes ambulants ou les vendeurs de hot dogs, tandis qu'une multitude de petites échoppes ne cesseront de solliciter votre carte de crédit pour acheter tout et son contraire.

Pourtant, n'allez pas croire que vous serez à Downtown plus en sécurité qu'à Watts ou El Monte. Ici, on brasse des dollars, beaucoup de dollars, que ce soit dans les centres commerciaux ultramodernes, dans les cours de verre des multinationales ou dans les bouis-bouis coréens. Alors pas étonnant que tout cet argent attire les *bankrobba* de tous poils et que les braquages soient fréquents. C'est aussi à Downtown LA que vous trouverez tous les attributs du pouvoir. La mairie et tous les bâtiments administratifs, l'immeuble du LAPD, les services sociaux, la bourse, le consulat des États-Unis, les sièges des plus grandes multinationales sans oublier quelques centres commerciaux prêts à nourrir tout ce petit monde et à recueillir des milliers de dollars.

Petite touche d'exotisme, c'est à Downtown que l'on peut visiter les quartiers de Little Korea, Little China, et Little Tokyo. Typiques, voire folkloriques, ces secteurs où les affaires et le commerce sont rois en pleine journée deviennent des zones peu sûres une fois la nuit tombée.

Aux côtés de cette agitation, vous trouverez certainement un peu de temps pour découvrir l'intense vie culturelle qui se déroule à Downtown. Aux yeux des services culturels de la mairie, on y trouve les meilleurs cinémas après ceux de Sunset Boulevard, les plus courus des théâtres, les salles de concerts à l'acoustique la plus renommée de Californie et les plus prolifiques des galeries d'art. Sans oublier les multiples ateliers d'artistes qui ont ouvert depuis une dizaine d'années, et dont plusieurs grosses fortunes de la ville se sont entichés.

4.2.6. North LA et le San Fernando Valley

Quitté Downtown pour rejoindre les banlieues immenses de Burbank, Glendale, Pasadena et San Fernando n'a rien de simple. On peut emprunter la Pasadena Freeway ou la Golden State Freeway, mais ces deux autoroutes à dix voies sont perpétuellement congestionnées et après avoir mis une heure pour parcourir une dizaine de kilomètres, vous pourrez vous dire que votre voyage vers la plus vaste banlieue résidentielle du monde commence plutôt mal.

Et il se poursuivra en apothéose lorsque vous découvrirez les alignements monotones de maisons individuelles et de rues perpendiculaires qui parsèment ce secteur. Ici, la middle-class règne en maître, et l'on y célèbre le triomphe de la réussite sociale à la californienne et du système d'achat immobilier à crédit.

À perte de vue, le paysage n'est constitué que de petites maisons munies de leur jardin réglementaire, d'immeubles abritant des appartements ou des bureaux, ou de petites entreprises industrielles ou de service. Sa monotonie n'est rompue que par les inévitables centres commerciaux géants bâtis pour nourrir et alimenter en biens de consommation tous ses habitants.

De temps à autre, l'affligeant rythme urbain de cette « ville » est brisé par une demeure au cachet plus historique, sans que l'on sache si elle a été bâtie deux ans auparavant par un excentrique, ou si c'est une relique du XX^e siècle.

Les trois fléaux majeurs qui viennent ternir le paysage offert par cette banlieue que certains voudraient idyllique sont les incendies, l'ennui et un taux de criminalité assez important, surtout dans les ghettos chicanos d'Alhambra et d'El Monte, aux mains des gangs mexicains.

4.2.7. West Side

Les gens de LA ont coutume de dire que c'est Hollywood qui sauvera la ville de la déchéance. Nul ne sait si cette prophétie se réalisera, mais Hollywood possède encore ce magnétisme qui attire des centaines de milliers de gens chaque année. Pourtant les studios de cinémas ne sont plus là (ils ont émigré à Burbank ou à Palm Springs), les stars sont parties depuis longtemps, et si la colline mythique fait toujours rêver le monde, les milliers de dollars qu'elle brasse sont partis s'échanger ailleurs.

Lorsque vous apercevrez sur l'autoroute les premiers réseaux de grillage électrifié qui protègent les automobilistes des carjacks vous saurez alors que vous pénétrez dans les beaux quartiers de LA.

Des secteurs aux noms mythiques : Beverly Hills, Santa Monica, Malibu, Bel Air, Hollywood, tous parcourus par les non moins célèbres Sunset Boulevard et Mulholland Drive et s'étirant entre Downtown LA et l'Océan Pacifique.

N'espérez pourtant pas voir une seule de ces stars inaccessibles et surprotégées. Vous pourrez seulement tenter de voir quelques-unes d'elles plus délinquantes villas, avant que ces messieurs de la sécurité ne vous demandent poliment mais fermement de vider les lieux.

Cette partie de la ville est donc la plus riche et la plus protégée de toute la vallée. On y trouve les seuls VTOL du LAPD, quelques brigades de *privates* suréquipées, des myriades de drones caméras, d'hélicoptères et des centaines de flics qui arpentent les rues.

Malgré ce déploiement de force imposant, la célèbre colline n'est pas à l'abri des problèmes. Que ce soient les incendies, nombreux, dévastateurs et souvent déclenchés par des pyromanes ou les descentes des gangs de South Central qui, entre deux barbecues sur la plage de Venice, ne se privent pas de faire un peu de *drive-by shooting* sur Sunset Boulevard.

Les plages de Malibu, Venice et Santa Monica sont les moins polluées de LA. Ce sont donc les plus fréquentées, par une foule nombreuse et que la peur des requins ne rebute pas.

Sauveteurs en strings rouges, bikers enfin heureux d'arriver au bout de la route 66, classes moyennes venant se baigner



en famille, vendeurs de came, artistes de rue nonchalants, sportifs musculeux et exhibitionnistes, punks désœuvrés. Bref, une faune bigarrée et parfois dangereuse que la police surveille de près.

4.3. De LA à Frisco

4.3.1. Au nord de LA

À peine sorti de la route 66, vous pouvez reprendre les traces crottées de Kerouac sur une autre route mythique, la 101, qui longe la côte jusqu'à San Francisco. Sur les cinq cents kilomètres de Big Sur, on ne trouve que des petites villes balnéaires à la douceur de vivre légendaire. Le rythme irrégulier de la côte montagnaise qui fait face à une mer d'opale est seulement troublé par l'irruption irrégulière, au détour de la route, d'un paisible petit port ou d'une belle demeure dressée face au Pacifique.

Ici, on ne se montre pas. Que l'on vienne des beaux quartiers de LA, de Frisco ou de Sacramento, du proche Nevada, ou même des États-Unis, la discrétion est de mise. On est entre gens bien, et l'on profite du calme d'un week-end de villégiature avant de reprendre le rythme effréné du travail et des affaires.



LE CHASSEUR, LÉGENDE RURALE

Le Chasseur est une légende plus qu'une réalité. Dans toutes les zones reculées de Californie, le

chasseur traque ceux qui blessent la terre nourricière (coupeurs pollués, entrepreneurs pétroliers...) et en fait des sacrifices sanglants dédiés aux totems régionaux. Trois hypothèses sont privilégiées par les services CSS :

- Un seul meurtrier frappe, éminemment efficace et protégé par la population.
- Un groupe d'individus liés accomplissent ces meurtres rituels de manière préméditée et concertée.
- Une légende utilisée par des détraqués sans aucun rapport entre eux pour commettre leurs forfaits.

Les spécialistes des cultures indiennes dénotent une grande connaissance des mythes et rituels indiens. Mais les pièges utilisés font parfois appel aux techniques les plus avancées. Le Chasseur est devenu le fléau des autres chasseurs, des touristes et des entrepreneurs. Par contre, les vieux indiens aiment à évoquer cet être comme un sauveur envoyé par Coyote.

Loin des sunlights de San Francisco ou de la promiscuité vulgaire de LA, la côte de Big Sur est un authentique havre de calme et de tranquillité réservé à une élite. En cherchant bien, on trouve de tout entre San Luis Obispo et Monterey : hommes d'affaires, politiciens, stars des médias, sportifs de renom, riches étrangers (américains, asiatiques, européens), et même quelques personnages au passé trouble et à l'avenir incertain, à la recherche d'un peu de discrétion (pontes

de Las Vegas, narcos mexicains ou colombiens, télévangélistes en retraite etc.)

Quant à l'arrière pays, Central Valley, il ne présente pas grand intérêt, et suivant l'alternance des collines, on n'y trouve que des vergers et de grandes exploitations agricoles à perte de vue. Malgré l'indépendance et quelques revirements économiques, la Californie encourage toujours avec véhémence ce qui a fait sa fortune au milieu du siècle dernier, la culture des oranges et du raisin.

La région est aux mains des grands propriétaires terriens de Sacramento ou de Bakersfield, et ceux qui y travaillent ne sont que de simples employés agricoles, pauvres et sans grandes espérances.

Venant en complément de la main-d'œuvre sédentaire, et constituant une force de travail corvéable à merci pour pas cher, une masse grouillante de journaliers mexicains, plus ou moins clandestins, va d'exploitations en exploitations, au gré du travail et des dates de récolte.

Ils se déplacent dans de vieilles guimbarde par petits groupes d'adultes ou par familles entières, avec les meubles et la grand-mère dans la remorque, et certains groupes constituent même de véritables petits villages itinérants.

Les services de sécurité de Central Valley encadrent virilement ces pauvres hères, veillant à ce qu'ils restent dans les limites qui leur sont assignées et qu'ils ne viennent pas troubler la quiétude des habitants. Comme un siècle auparavant, avec les immigrants de l'Oklahoma, les habitants de Central Valley voient d'un mauvais œil cet afflux massif d'une main-d'œuvre pauvre et prête à tout pour travailler.

Ces frictions, entre habitants blancs et migrants chicanos ne sont pas les seules difficultés que doivent affronter les services de sécurité du comté. La ligne imaginaire située entre Bakersfield et San Luis Obispo marque la frontière entre les deux grandes organisations criminelles chicanos de Californie, les Nortenos et Surenos. La guerre entre ces deux familles fait rage depuis quarante ans, et si elle est téléguidée par des jefes depuis leurs cellules dans les prisons d'État, elle reconduit les mêmes schémas que les guerres entre Crips et Bloods, cette fois à l'échelle du pays. Cette frontière est un point de friction important même si elle a surtout valeur symbolique. Son recul marquerait la prééminence d'un camp, ce que celui d'en face ne peut laisser faire. Les règlements de compte et tentatives d'incursion sont donc légion dans les patelins qui marquent le changement de territoire.

Le lourd travail de sécurité dans cette région a, depuis quelques années, fait l'objet d'une expérience pilote et a été confiée à un groupe privé, le consortium EAGLE, dont les hommes sont réputés pour leurs méthodes musclées et leurs actions partiales, et qui utilisent de bon cœur une vaste panoplie de matériels sophistiqués mise à leur disposition grâce à la clairvoyance des actionnaires de la société.

4.3.2. San Francisco et sa région

La très belle ville de San Francisco a toujours été le centre d'une vie sociale et artistique très importante. Les beatniks des années 50, les hippies des années 60, puis les gays depuis les années 70 ont fait de cette cité un temple du cosmopolitisme, de la créativité et de la tolérance.



UNE EXPÉRIENCE À SUIVRE

L'indépendance de la Californie, outre qu'elle célèbre l'évènement des libertés individuelles chères aux pères fondateurs, a également été le formidable creuset de ces expérimentations sociales et politiques que nous appelons de nos vœux depuis des décennies.

En effet, là où l'État échoue et ne peut faire face aux contraintes du monde moderne, c'est à la sphère privée et aux entrepreneurs de reprendre le flambeau du progrès en s'appuyant sur leur dynamisme et la qualité de leur perception du tissu social.

En refusant le caractère inéluctable de la contrainte budgétaire et de la hausse des impôts, trois comtés du nord de Los Angeles, San Luis Obispo, Monterey et Santa Barbara, ont décidé de transférer la mission sécuritaire et la protection des biens et des personnes à la sphère privée.

Constitué en accord avec les différents acteurs sociaux et politiques de la région, financé par les industriels et entrepreneurs agricoles qui en sont le poumon, le consortium EAGLE se charge maintenant des opérations policières et du maintien de l'ordre dans ces trois comtés.

Respectant un cahier des charges très précis, établi en partenariat avec la Chambre des Représentants à Sacramento, travaillant en coopération étroite avec les autres agences, le consortium EAGLE dispose de toute l'autorité nécessaire pour accomplir sa tâche et faire respecter l'ordre et la loi sur le territoire qu'il administre. Les avantages de ce transfert de compétence sont évidents. L'entreprise privée n'a pas son pareil pour former, encadrer et diriger les ressources humaines, et maîtrise parfaitement les outils financiers et macro-économiques qui sont à sa disposition lorsqu'il s'agit de lancer de lourds investissements en équipement.

En outre, la qualité des méthodes modernes de management et de gestion assure une réactivité inégalée et permet de faire jouer la libre concurrence, qui, rappelons-le, n'est rien d'autre que l'aiguillon qui fait avancer l'entreprise et ses hommes.

Les premiers résultats de cette avancée ne sont que fragmentaires, mais ils sont déjà excellents, et nul doute que cette expérience est de la race de celles qui font avancer un pays !

Francis Blake — Financial Enquirer
— Juillet 2029 — San Francisco

Si la Californie n'était qu'une salle de classe, alors Sacramento serait le bouton-neux à lunettes, studieux mais limité, Los Angeles le redoublant bruyant et sans avenir assis au fond de la classe, et San Francisco l'élève gentiment dissipé mais tellement créatif qu'il trouve toujours grâce auprès des professeurs.

Et il est vrai que les atouts de la ville sont nombreux. Malgré un climat moins clément que celui de LA, la baie de San Francisco abrite quelques petits paradis qui font le bonheur des touristes et des habitants.

La Silicon Valley, même si elle est victime des flambées immobilières et de la concurrence de quelques cités du comté de Los Angeles, reste l'une des plus grandes concentrations de cerveaux au monde, et le point d'ancrage de certaines des plus prospères compagnies bâties sur de rapides progrès technologiques.

Et quelques délicats petits refuges, comme Half Moon Bay, Marin, Bodega Bay, Carmel, restent quant à eux les hauts lieux d'un tourisme chic, et bien qu'ils ne désespèrent jamais, ils parviennent toujours à conserver ce charme désuet si particulier qui les a rendus célèbres.

Sans oublier le comté de Napa, qui a construit sa réputation et sa richesse sur le vin et les cépages bordelais. Le nord de San Francisco est en effet la patrie des fameux vins californiens, et ici, les paysages ne sont constitués que de vignes amoureusement entretenues par des propriétaires passionnés. Décriée, voire jalouée, par les puristes girondins, cette industrie connaît un essor fulgurant depuis le début du siècle, notamment grâce au dynamisme du marché asiatique et à des méthodes de production et de commercialisation modernes et agressives.

La ville de San Francisco en tant que telle reste la cité des paradoxes. Ses habitants se moquent volontiers de l'enfer urbain de Los Angeles, et sont fiers d'être la vitrine mondialement enviée de la Californie. Pourtant, malgré l'enthousiasme de certains médias, la criminalité et la violence urbaine y existent encore, et même à un niveau assez élevé, la grande habileté de la municipalité ayant été de les cloisonner dans les parties les moins visibles de la cité. Quant aux homeless, victimes d'un capitalisme qui n'hésite jamais lorsqu'il s'agit de broyer les hommes entre ses mâchoires avides, on leur a simplement demandé d'aller pousser leurs caddies dans des zones moins touristiques que le Fisherman's Wharf ou les célèbres rues en pentes de la ville.

Mais pour ceux qui ont la chance d'avoir de l'argent ou des relations, la ville est un véritable rêve. On peut s'y amuser comme nulle part ailleurs et y trouver les restaurants les plus chics, les boîtes les plus courues ou les paysages les plus majestueux.

Au cours des multiples cocktails ou vernissages qui émaillent les folles soirées de la ville, vous pourrez croiser une noria bruyante de gens fascinants. Que ce soit pour deviser avec un poète gay marchant sur les traces de Ginsberg, écouter gravement un chercheur en physique quantique, admirer les œuvres du dernier peintre créacioniste, saluer la dernière star des médias à la mode, ou spéculer sur l'avenir de la Californie avec quelque politicien influent, il y aura toujours quelqu'un d'intéressant pour vous faire aimer cette ville.



31



4.3.3. Sacramento, capitale de la république de Californie

Cette ville, étouffante en été, sinistre en hiver, est la capitale de la république de Californie. Victime du succès des avenantes cités de la baie de San Francisco, Sacramento s'enfonce tranquillement dans la langueur et la monotonie.

Le jour, les milliers de fonctionnaires qui travaillent dans les agences de l'État peuplent ses bâtiments administratifs, mais le soir venu ils ne s'attardent pas en ville, et repartent aussitôt dans leurs banlieues ou dans les avenantes bourgades qui parsèment les alentours. À la nuit tombée, Sacramento devient une ville déserte, sans vie et sans intérêt, seulement arpentée par quelques patrouilles de police.

Quant aux mauvais garçons, ils ont bien compris qu'il n'y avait rien à tirer de cette ville, et préfèrent rester dans leurs ghettos de Stokton.

4.4. le nord et la Sierra Nevada

Passé le comté de Napa, et ses riches vallées viticoles, gorgées de soleil et inspirant parfois le souvenir vague d'une Provence bien lointaine, on entre alors dans ce que l'on pourrait appeler la Californie profonde.

Au nord, Crescent City constitue la dernière ville californienne avant l'Oregon et ses habitants, mornes et travailleurs sont à l'image de leur ville, sinistres. Ils descendent des pionniers qui traversèrent le pays il y a un siècle et demi, et n'ont pas grand chose à voir avec les éphèbes hédonistes que l'on peut croiser sur les plages de LA ou de Frisco.



Escadron de reconnaissance du NPS (National Park Service).

Entre Napa et Crescent City, le paysage a déjà bien changé. Les collines jaunâtres, parfois arides, ont laissé la place à de grandes et belles forêts de feuillus et de conifères, dont le rythme est parfois troublé par l'irruption de petites villes aux façades abruptes et aux habitants rudes comme des montagnards.

L'intérieur des terres, jusqu'au Nevada, est constitué de vastes montagnes, peu élevées et fort agréables à l'œil, mais dont un homme pressé trouverait la traversée fastidieuse. La tranquillité de paisibles communautés provinciales comme Chico ou Redding est rarement troublée par autre chose que le fracas des touristes partant pour la pêche. Ici, la vie s'écoule aussi tranquillement qu'une petite rivière, loin du tumulte et de la pollution, et pour rien au monde ses habitants n'en changeraient.

La Sierra Nevada, longue dorsale s'étendant du nord de la Californie à Los Angeles, marque la frontière entre la Californie et le reste de l'Amérique. Culminant à près de quatre mille mètres pour ses plus hauts sommets, cette chaîne de montagnes n'est pourtant qu'un avant-goût des Rocheuses.

Débutant aux portes de l'Oregon, couvertes de forêts et entrecoupées de lacs grouillants de truites et de saumons, ces montagnes trouvent leur achèvement à quelques encablures des banlieues de Los Angeles, avant de laisser la place aux déserts du sud. Quelques routes y serpentent, amenant des touristes jusqu'à leurs stations de sport d'hiver ou sur les traces des chercheurs d'or du XIX^e siècle.

4.5. Les déserts

La Californie abrite quelques-uns des déserts les plus spectaculaires du monde. Comparés au Sahara, au désert de Gobi ou au Kalahari, les déserts californiens ont une taille ridicule. Ça ne les empêche pas d'être les plus chauds et les plus dangereux qui soient et d'avoir le pouvoir de tuer n'importe qui par leur température affolante.

La Vallée de la Mort, une langue dépressionnaire abrupte d'une chaleur inhumaine n'est qu'une petite (160 km de long) étendue de sable et de caillasses asséchée par un soleil cruel, offrant ça et là des paysages lunaires à couper le souffle. Personne ne vit ici, et seul le lac de Badwater à Zabriskie Point – l'endroit le plus bas d'Amérique du Nord – accueille quelques visiteurs, qui viennent braver le soleil pour s'y faire baptiser. Selon les pasteurs de l'Église Baptiste de la Compassion et du Christ Indulgent, baptiser un fidèle ou un enfant là où le sol est au plus bas serait le plus sûr moyen de l'aider à atteindre la grâce divine.

Les militaires, qui ne craignent décidément rien, sont les seuls à vivre près de cet enfer, et ils ont établi alentour quelques bases et labos de recherche. La célèbre base Edwards dans le désert de Mojave est l'une des plus importantes de l'armée californienne, mais d'autres, moins connues, comme celle de Black Mesa (près de la Vallée de la Mort) abritent de grands labos de recherche militaire. Le gouvernement californien ne s'est jamais étendu sur les travaux que mène l'armée dans le désert. Mais comme la jeune république n'a encore signé aucun des protocoles internationaux régulant l'usage des armements chimiques ou biologiques, nombre de journalistes soupçonnent ces labos d'abriter des centres de recherche dédiés à des technologies pas si propres que ça.

Le désert de Mojave est lui beaucoup plus grand, et s'étend de la sortie de LA jusqu'aux frontières du Nevada et du Mexique.

Malgré toutes les tentatives humaines pour s'y implanter (route entre LA et Las Vegas, centres commerciaux, stations services, petites villes, motels de luxe, etc.) cet endroit n'est pas vraiment fait pour l'homme et tous ceux qui s'y aventurent le savent bien et n'y restent jamais très longtemps. Le désert de Mojave est une enclume, et le soleil qui y brille le plus puissant des marteaux.



DIRK « KWAZY »
SIMMONS, MÂTRE-CHIEN

Quand j'ai commencé mon boulot, il y a plus de trente ans, les maîtres-chiens étaient déjà ceux que l'on appelait lorsque les collègues tombaient sur n'importe quelle bestiole un peu louche. Comme si dresser un chien pouvait permettre de faire la différence entre un serpent à sonnette et une couleuvre... Toujours est-il que j'en ai vu des vertes et des pas mûres.

Le plus souvent, on a affaire à des pauvres types qui élèvent des trucs venimeux pour faire kiffer les gonzesses. Vous imaginez pas le nombre de bouseux qui gardent des *rattlesnakes* dans des boîtes et qui finissent par se faire mordre. Ils crèvent en quelques minutes et mettent ensuite plusieurs semaines avant d'être retrouvés. Quand les flicards finissent par entrer dans l'appart, l'odeur est terrible et le serpent caché on ne sait où. Et c'est toujours bibi qui s'y colle.

Le plus marrant, c'est quand des gangs élèvent quelques bestioles pour faire disparaître les corps des mecs qu'ils dessoudent. Généralement, ce sont les alligators qui remportent la palme. Ils mangent peu et sont de bonne composition. J'ai du en balancer une bonne centaine au zoo de San Diego et sans me faire mordre une seule fois. Mais quelquefois, c'est plus drôle. Un gang de portoricains n'avait rien trouvé de mieux que d'élever des porcs pour bouffer les cadavres. Je vous dis pas la descente dans la *crack-house* : du lisier jusqu'au genoux et des cochons élevés à la viande. Les flicards ont plus flippé de tomber dans le machin que lorsqu'il a fallu défouailler sur des mecs camés jusqu'à l'os. Mais le mieux ça a été un gang indonésien qui avait préféré faire dans la taille XXL. Quand je suis descendu dans le bassin pour récupérer les gators de trois mètres qui y patageaient, je suis tombé sur un crocodile marin, *porosus* pour les intimes. Sept mètres. Ça paraît pas, mais ça fait une sacrée différence. Je m'en suis sorti de justesse. Mais Brice, le mec qui bossait avec moi y a laissé sa jambe jusqu'au-dessus du genou. Ce mec était un vrai fondu. Il hurlait, en tenant sa cuisse qui pissait le sang, qu'il fallait ouvrir le ventre de cette saloperie et que les médecins pourraient lui recoudre. On s'est marré. Mais il s'est quand même retrouvé avec une guibolle en moins. Faut pas déconner non plus.

Bien sûr, on s'est pas toujours fendu la pêche comme ça. Souvent, on tombait sur des pauvres types qui gardaient dix pitbulls dans un deux pièces et qui les élevaient à coups de ceinturons. Quand tu tombes sur un appart dans ce genre là avec, en

prime, trois mecs shootés au PCP, ça fait du grabuge. Mais les chiens, c'est pas ce qu'il y a de pire de nos jours. Loïn de là...

Y'a un paquet d'années, les gangs ont commencé à ramener des babouins de je ne sais où. Afrique, Amérique du Sud ou bougnouille, je n'en sais rien et je m'en cogne. Ce qui est certain, c'est que ces machins ont fini par proliférer drôlement. Les types qui les avaient amenés dans le pays les ont pas gardés. Tu m'étonnes. Petits ils se contentaient de tout casser dans leur appartement mais adultes, ils sont devenus de vraies teignes. Je crois que je me suis jamais autant marré que le jour où on a arrêté un petit braqueur minable alors qu'il était escorté de deux de ses machins de garde. Les collègues les ont blastés au taser histoire de pas prendre de risque. Résultat, les types ont sauté sur le truc qui bougeait le plus proche. Vous m'avez compris : c'était ce con de braqueur. Quand les bestioles en ont eu fini avec lui, c'était plus qu'un petit machin trempé de sang sur le sol. Le médecin légiste avait jamais vu ça. On s'est vraiment fendu la gueule.

Et puis ces trucs se sont échappés. Ou alors les types les ont laissés partir. Pour eux, ça a été un peu de liberté gagnée. Pour nous, c'est devenu l'enfer.

Le problème avec les babouins c'est que faut tout prévoir en 3D. Un chien, ça débarque d'une porte ou d'un coin de mur. Pour les babouins, faut avoir des yeux sur le dessus de la tête. Et j'en ai pas. Prendre une dizaine de gros machins d'une vingtaine de kilos, pleins de dents, de griffes et de muscles, c'est vraiment difficile à appréhender. Et on était franchement ni préparés ni équipés pour gérer ce genre de problèmes. D'autant que les babouins attaquent juste quand ils flippent et que n'importe quoi peut les faire flipper : pénétrer sur leur territoire, coincer un de leurs jeunes dans une cage d'escalier ou faire un peu trop de bruit au mauvais moment. Quand le mâle dominant a décidé qu'il fallait faire le ménage, toute la tribu vous tombe dessus et ça fait très mal. En cinq ans, j'ai vu une bonne dizaine de types se faire bouffer. Et ça, c'est juste ceux dont j'ai vu les corps. Généralement, ils bouffent tout et ils éparpillent les os en jouant avec. Je préfère dix fois un pitbull ou un *porosus*...



Maintenant, il sait aussi protéger et abriter ceux qui savent l'apprivoiser, et la nuit le Mojave n'est pas vide et se peuplent d'une faune parfois inattendue.

Outre les allumés qui y attendent les extraterrestres ou les voyageurs temporels, on peut y croiser des clandestins traversant la frontière par Mexicali, et délaissant Los Angeles pour rejoindre le nord de la Californie, où les y attendent les paies misérables des propriétaires viticoles et ratiens.

On peut aussi y entendre le vrombissement des engins des gangs routiers ayant leurs habitudes dans certaines motogades retirées du désert, bases idéales pour reposer les hommes, réparer les mécaniques et préparer les expéditions à venir.

Les malchanceux pourront peut-être même croiser quelques trafiquants en train de planquer ou de récupérer de la came, ou occupés à régler quelques petites affaires avec un associé indélicat. Le désert ne parle pas, et il est simple d'y faire disparaître un corps.

4.6. Hawaï

À 5 000 km des côtes de Californie, en plein Pacifique, on trouve ce qui fut le plus éloigné des États américains, l'archipel d'Hawaï, un ensemble paradisiaque et préservé, qui fit rêver des générations de surfeurs et de vacanciers middle-class.

Moins vulgaire que le Mexique, moins cher que les Maldives, Hawaï a toujours été une destination importante dans l'imaginaire touristique américain. Avec l'indépendance de la Californie, et son rattachement à la jeune république en 2026, l'archipel a connu de graves bouleversements politiques et économiques. Après avoir perdu une grande partie de la manne des touristes américains, incités par Washington à ne plus mettre les pieds dans l'un de ce que l'on a appelé « les États renégats », Hawaï connaît d'importants problèmes économiques.

Au grand bonheur de certains, la fréquentation des îles est en constante régression, et seuls les surfeurs les plus passionnés trouvent encore plaisir à venir.

Depuis cinq ans, le destin politique de l'archipel est aux mains d'une improbable coalition, un conglomérat exalté de surfeurs irresponsables et hédonistes, et la Chambre est placée sous la présidence d'Howard « Rip » Montgomery, un gay d'origine australienne, dont le rêve est de se faire couronner roi d'Oahu. Depuis le début de sa présidence, l'archipel vit au rythme d'une étrange fusion entre le revival de ses traditions polynésiennes et la mystique écolo des surfeurs.

Les grandes tracasseries administratives ou policières, la vie à Hawaï s'écoule tranquillement, rythmée par les roulements des meilleurs spots de surf du monde, et par la religion chamanique et mystique développée par ces hippies modernes qui dorment à la belle étoile au bord de la mer en attendant des Beach Boys.

Maintenant, il existe une frange de la population qui ne compte pas ses nuits à faire dorer des marshmallows sur des plages en spéculant sur l'existence de Gaïa. La récession économique et le krach touristique ont laissé beaucoup

de gens sur le carreau, qui n'ont même pas les moyens de quitter l'archipel pour tenter leur chance sur le continent. Maladroitemment dissimulés au monde extérieur, les banlieues d'Honolulu n'ont maintenant plus rien à envier au Port au Prince des années 80 ou aux plus sinistres banlieues de LA. Une criminalité nouvelle y fleurit, et la violence urbaine ne trouve aucune réponse venant de services de police plutôt habitués à gérer les chiens écrasés et les touristes perdus ou en stationnement illicite.

Grâce à la naïveté des forces de l'ordre, une autre criminalité, de plus haut niveau, a aussi trouvé en Hawaï le refuge idéal. À la fois plate-forme de transit et base arrière pour les trafiquants de drogue ou d'armes, l'archipel est devenu en quelques années un point de passage important entre l'Asie et l'Amérique. Appréciant son climat et la douceur d'y vivre, nombre de gros bonnets russes ou asiatiques y séjournent régulièrement ou profitent de son calme pour y tenir leurs réunions de travail.

4.7. Las Vegas et le Nevada

Malgré sa mise sous tutelle californienne, l'État d'argent n'a pas changé ses habitudes et reste le centre mondial de l'entertainment kitsch à l'américaine, une cité du vice, des jeux et du sexe ou des millions de touristes affluent chaque année.

La ville n'est plus que marginalement contrôlée par la mafia qui a cédé la place à de grands groupes hôteliers qui sont suffisamment puissants pour ne pas s'en laisser compter par des racketteurs siciliens. L'expansion irréfléchie de la ville et la surenchère architecturale entamée dans les années 80 se sont poursuivies avec ardeur et de nouveaux hôtels, casinos et centres de loisirs n'ont cessé de jaillir de terre. La grande tendance est de transformer le visiteur en acteur des attractions. À force de technologie et de flots de dollars on peut participer à une course de chars dans la Rome antique ou jouer au football américain au côté de stars dans un stade rempli de 60 000 figurants enthousiastes. On a recréé une parcelle de la planète Mars, où les visiteurs vivent comme les astronautes et en plein cœur du désert, on peut se promener dans la jungle et apercevoir des dinosaures, splendides réussites de l'animatronique et de la cybernétique. Tout cela avec une seule finalité, continuer à brûler ses dollars dans des casinos géants.

Si la ville tolère la présence de policiers californiens dépêchés pour arrêter ceux qui s'y réfugient après avoir violé la loi de la jeune république, elle dispose d'un service de sécurité entièrement privé, doté de moyens considérables et de tous les pouvoirs. Et c'est bien utile pour traquer tous ceux que les touristes ne doivent pas voir et qui affluent pourtant aux portes du rêve, peut-être pour espérer grappiller quelques miettes du festin.

Le reste de l'État n'est qu'un vaste désert vide, une gigantesque réserve indienne occupant plus de la moitié de sa superficie et vers laquelle on récemment convergé nombre d'amérindiens, de toutes tribus.



5. Central Organisation for Public Security

Depuis la fin du XIX^e siècle et tout particulièrement à partir de la fin du XX^e siècle, la tendance naturelle de toutes les forces de police du monde a été de tendre vers une spécialisation de plus en plus accrue des différents services.

Pour le LAPD, la division d'enquête se scinda petit à petit en de multiples unités spécialisées, qui elles-mêmes engendrèrent des sections encore plus spécialisées. Cette spécialisation des tâches permet aux enquêteurs d'être plus efficaces dans leur travail grâce à une plus grande maîtrise de leur domaine d'expertise. Malheureusement, ce mode de fonctionnement s'est occasionnellement révélé être une source de problèmes. Ainsi lorsque plusieurs sections différentes se retrouvaient à travailler sur une même organisation criminelle en l'abondant chacune à leur manière, apparaissaient alors des questions de priorités, de supériorités des crimes, de conflits d'intérêts... Cette situation déjà délicate se complexifiait un peu plus si, d'aventure, des organismes fédéraux (FBI, DEA...) décidaient de s'intéresser à l'affaire. Qui plus est, la grande spécialisation des unités provoqua de facto leur isolement au sein du LAPD, les échanges d'informations entre services se faisant généralement avec difficulté et rarement rapidement.

La situation perdura durant les premières années du XXI^e siècle. C'est lors de la sécession de la Californie que les dirigeants du LAPD furent contraints de revoir leur copie et de modifier sensiblement le fonctionnement de ce monolithique organisme.

Dans les semaines qui suivirent la déclaration d'indépendance, tous les organismes fédéraux quittèrent le nouvel État indépendant en prenant soin de négligemment détruire ou perdre tous les dossiers qu'ils n'emportaient pas avec eux. En ce qui concerne les bases administratives et fiscales, les fondateurs de l'État libre de Californie avaient prévu la réaction de leur mère patrie et ils avaient pris le temps de copier la plupart des fichiers importants. Toutefois, dans la confusion générale, la police du nouvel État fut la grande perdante de toutes les nouvelles institutions. Lors de la sécession, les policiers de Californie n'eurent pas la possibilité de copier toutes les bases de données fédérales concernant les criminels américains (notamment les fichiers spécifiques aux criminels n'ayant eu de rapports qu'avec le FBI ainsi que les dernières sauvegardes du VICAP - programme de recherche et de détection des tueurs en série -). Sans parler de devoir repartir à zéro (les fichiers de criminels locaux étaient toujours opérationnels), les policiers du LAPD se trouvèrent toutefois rapidement confrontés à une vague de criminels dont ils ne connaissaient rien, les USA s'empressant de faire passer la frontière à nombre de citoyens indésirables.

Poubelle des USA, en l'espace de cinq ans la Californie accueillit une horde de nouveaux citoyens composée d'authentiques défenseurs des idées libertaires de la nouvelle Californie et de partisans d'un État plus respectueux des minorités, mais aussi de nombre de criminels de droit

commun désireux de se lancer dans une nouvelle carrière là où nul ne les reconnaîtrait.



C'est en 2027 que les dirigeants du LAPD créent la division COPS (division centrale de la sécurité publique). Initialement composée d'une cinquantaine de détectives sélectionnés parmi l'élite des diverses unités d'enquêteurs, cette unité fut rapidement dotée de moyens considérables lui permettant d'acquérir des équipements dont les autres services ne pouvaient que rêver (uniformes spécifiques, armes, véhicules, matériel de surveillance électronique...). Les officiers composant cette unité étaient destinés à pouvoir agir sur tous les types de crimes (narcoctique, meurtres, meurtres, recel...), chacun apportant à ses collègues les connaissances qu'il avait accumulées lors de son travail dans des unités spécialisées.

Nouvelle vitrine du LAPD, en quelques mois les cops devinrent les nouvelles stars des médias. Quelques grosses enquêtes réussies avec brio permirent de renforcer le prestige de cette unité d'élite. Tout aussi rapidement, ces supers flics surent se faire détester de leurs collègues mécontents de les voir piétiner leurs plates-bandes, s'emparer de leurs affaires, récolter gloire, prestige et primes...

Après les premiers succès de cette unité, les dirigeants du LAPD ouvrirent l'admission au sein des cops à quelques jeunes recrues directement issues de l'académie de police. À la fin de l'année 2027, l'effectif de l'unité se stabilisa à 200 enquêteurs et ses attributions furent définitivement établies.

Les cops sont susceptibles d'enquêter sur tout délit de leur choix dans la limite du comté de Los Angeles. Ils ont la priorité sur les autres enquêteurs du LAPD et peuvent soumettre une demande pour que ces derniers soient dessaisis d'une affaire dont ils souhaitent s'occuper. La multiplicité de leurs tâches leur permet de disposer d'accès prioritaires auprès des différents services de la police et de l'administration (service médico-légal, archives financières, fichiers médicaux...). Pourvus d'un uniforme spécifique, les cops ont cependant parfaitement le droit de travailler en civil. Toutefois, pour des raisons de sécurité publique (et de publicité), ils sont astreints à des périodes de rondes, c'est-à-dire des journées de la semaine où ils sont obligés de se montrer dans la rue en uniforme (rassurer les foules, faire peur aux méchants brigands...). Dans les faits, quelques cops qui ne sont pas gênés par le port de l'uniforme acceptent de prendre le tour de certains de leurs camarades spécialisés dans les opérations en sous-main afin d'éviter une identification malencontreuse par des truands lors d'une ronde en costume de parade. Les cops sont aussi censés se déplacer sur les appels concernant tous les délits se déroulant à proximité de leur position sauf cas de force majeure (poursuite, interpellation en cours...). Une fois sur place, ils peuvent ensuite décider de laisser l'affaire aux policiers d'une autre division mais ils gardent (théoriquement, comme nous le verrons plus loin) la priorité. Enfin, lorsque des flics sont suspectés au cours d'une enquête les cops ont le droit de poursuivre leurs investigations. Contrairement à des flics ordinaires ils ne sont pas tenus de transmettre aussitôt l'enquête au SAD (les affaires internes).

Ces pouvoirs exorbitants, leurs impressionnantes ressources et la renommée de l'unité contribuèrent, peu à peu,



à isoler la division COPS des autres flics du LAPD. En moins de deux ans, les demandes de transfert vers l'unité COPS diminuèrent de plus de 200%, beaucoup de flics expérimentés hésitant à l'idée d'être mis au ban de la police par leurs anciens collègues. La jalousie des autres flics et les tensions politiques internes au sein du LAPD sont lentement mais sûrement en train de tuer cette unité et nul ne pourrait parier le moindre dollar sur son avenir proche.

Toutefois, aujourd'hui, l'unité COPS existe toujours et elle accueille essentiellement des jeunes flics désireux de faire leurs preuves. C'est un pari risqué qui peut les isoler définitivement du reste de la police mais aussi leur permettre d'avoir accès à des enquêtes majeures sans se préoccuper des problèmes de secteurs ou d'ancienneté.

Actuellement les cops disposent de moyens bien plus fiables que lors de leur création et, s'ils conservent les prérogatives inscrites dans le statut de l'unité, ils doivent désormais agir avec diplomatie lorsqu'ils avancent sur les plates-bandes des autres services. Le quartier général de la division se trouve au centre de Los Angeles. Les cops peuvent toutefois réquisitionner des bureaux dans les différents postes de police de la ville s'ils éprouvent le besoin de rester

longuement dans un même secteur afin de mener une enquête à terme. Il est important de noter qu'en fonction de la manière dont les flics locaux estiment les cops, ils leur fournissent un bureau pouvant aller du simple cabigi sans fenêtre à une pièce éclairée dotée d'un bureau et d'un ordinateur (certains postes de police travaillant en relation étroite avec les cops leur offrent des bureaux permanents, c'est une chose fréquente dans les quartiers situés en zone de guerre des gangs).

Tombeau ou tremplin vers le zénith de la flicaille, être un cops c'est être en première ligne dans la lutte contre le crime, c'est s'exposer à la jalousie de ses collègues, c'est devenir la coqueluche ou la bête noire des médias en une seule enquête, c'est vivre sur la brèche sans aucun répit. Être cops c'est vivre et mourir en flic.

Une dernière petite précision qui peut avoir son importance, les cops détiennent de nombreux records au sein du LAPD (nombre d'arrestations, concours de tir...) au nombre desquels on retiendra le plus grand nombre de décès chaque année (suicides ou meurtres) au sein de l'unité.

Engagez-vous qu'ils disaient...

LES CASSEURS

Les abonnés de notre bulletin le savent bien : protéger est notre but et toujours dans le respect de la personne humaine. L'affaire qui m'amène aujourd'hui à prendre le clavier est une triste histoire d'effraction dans une des grandes usines automatisées de la grande banlieue de LA.

Sans dévoiler le nom de la société, disons simplement que c'est dans une chaîne de fabrication de voitures que cette affaire a commencé. Et de façon particulièrement tragique : plusieurs accidents ont eu lieu à cause de roues qui se sont détachées alors que le véhicule roulait à pleine vitesse sur la freeway 22. Les rapports d'assurance ont permis d'établir que les voitures n'avaient pas été montées correctement. Le fabricant assura que ses voitures étaient sûres. Mais des tests effectués à la sortie des chaînes de montage ont permis de prouver que plusieurs machines étaient en panne et/ou avaient un fonctionnement on ne peut plus erratique. La firme automobile porta plainte auprès des fabricants de machines automatisées et ce sont ces derniers qui ont fait appel à la société où je travaille. J'ai donc été chargé d'enquêter sur cette affaire.

Les premiers rapports étaient clairs : des individus utilisaient des conduits d'aération pour circuler dans l'usine automatisée. Rapidement, nous sommes parvenus à repérer et à appréhender les contrevenants. Le jour de leur arrestation, organisée en collaboration avec les forces de police de LA, quinze suspects ont été arrêtés et interrogés par mes soins.

L'histoire qu'ils ont racontée est proprement étonnante. Le but de ces hommes et de ces femmes n'était pas du tout de saboter la construction des voitures mais simplement de retrouver le travail qu'ils avaient perdu. En effet, tous étaient d'anciens employés de la firme automobile en question et qui ont été licenciés il y a cinq ans lorsque les robots ont définitivement remplacé les hommes. Dirigés par un chef plus proche d'un chef de secte que d'un syndicaliste, ils ont alors décidé de récupérer, par tous les moyens, leur ancien travail. Ils étaient donc près d'une cinquantaine, travaillant en 3 x 8 heures sur les chaînes qu'ils avaient quittées il y a cinq ans. Ils ont d'abord débranché les machines, puis ils ont pris leur place. Tout ceci serait passé parfaitement inaperçu si les cadences infernales auxquelles sont habitués les robots n'avaient été insupportables pour les êtres humains. Petit à petit, les anciens employés ont lâché prise et n'ont pas effectué dans leur totalité les opérations qui étaient préalablement confiées aux machines dont ils avaient pris la place. Toute cette histoire serait touchante, voire simplement sordide, si les accidents causés par le mauvais montage des voitures n'avaient causé la mort de pas moins de quatre personnes. Tous les contrevenants ont été arrêtés mais il y a fort à parier que cette histoire va certainement faire tache d'huile. Messieurs les industriels, pensez à vérifier l'état de vos machines très régulièrement, sous peine d'y trouver à leur place les employés dont vous avez eu tant de mal à vous séparer.

Dave Reinhart, Service & Security Magazine

CHAPITRE
DEUX

SOUTIEN
LOGISTIQUE



38

CHAPITRE DEUX

SOUTIEN
LOGISTIQUE



NOM
No Mills
PRÉNOM
matthews
TAILLE
1m84
POIDS
81kg
PSEUDO
shark
NAISSANCE
17.06.2002
MATRICULE
003101
INCORPORATION LAPD
02.09.2002
DOSSIER
84541370
MISSION
patrouille et assistance
underwater dive unit

« Soudain, il y eut un cri.
Le bruit d'un corps
tombant dans le canal.
Impossible de distinguer
ce qui se passait,
il faisait trop sombre. »

Sol spongieux, couloirs humides dans le meilleur des cas, glissants et visqueux en général, éclairage déféctueux, parfois complètement absent – et nous n'étions pas encore très loin de la surface. Et puis il y avait l'odeur, un mélange d'algues pourries, de moisi, de merde et de charogne. Comment les types de l'Underwater Dive Unit pouvaient-ils accepter d'être aussi mal payés alors qu'ils passaient leur existence les pieds dans l'eau – et pas une eau des plus saines – quand ce n'était pas sous terre, dans les pires cauchemars créés par le laisser-aller de notre bonne ville de Los Angeles quant à ses déchets, qu'ils soient industriels, ménagers ou... animaux ? Rats, cafards – c'était la faune que toute personne s'attendait à voir dans cette fange, la vermine habituelle... Le problème de la cité des Anges, c'était qu'elle avait créé ses propres légendes urbaines. Alors que nous avançons – rampions – les uns derrière les autres et en rang par deux, j'essayais de me souvenir des différentes lubies qui avaient traversé l'esprit de nos bons citoyens : il y avait eu les singes et les bulls, mais ils étaient demeurés en surface, théoriquement ; les tortues, ces ravissantes bestioles si mignonnes avec leur tache rouge sur le museau, de belles saloperies qui bouffaient tout et n'importe quoi, grossissaient et devenaient encombrantes, trop encombrantes pour la ménagère s'efforçant de garder sa maison propre ; il y avait eu, également, la mode des caïmans et des varans, celle des mygales... Aujourd'hui – difficile de se dire qu'il n'était que sept heures du matin dans cette atmosphère malodorante, moite et sombre – nous nous enfionçons dans les entrailles – les tripes devrais-je dire – de Crocodile Park. Pas très loin de moi, au bord de l'eau, il y eut un bruit mou. Le sergent Hurley éclaira quelques instants dans cette direction. Un corps long et sombre, aussi immobile qu'un tronc d'arbre s'était glissé dans le canal.

– « Vous voyez pourquoi j'ai insisté pour que vous soyez accrochés, maintenant ? déclara-t-il avec un large sourire. C'est des vicieuses, ces bestioles... Des fois, on les entend même pas et hop ! Elles vous chopent avec une vitesse incroyable et vous pouvez dire adieu à votre bras, jambe, main, aux choix... »

– Et pourtant, les sauriens se font tuer...

– Fallait voir la gueule de Silas – c'est le proprio des Crocos – quand une de ses bestioles est remontée à la surface, enfin, ce qu'il en restait... Entre la poiscaille et leurs petits copains aux dents longues... »

Un chamier de sauriens.

C'était là le grand mystère, ce qui m'avait entraîné dans cette équipée malsaine, aidé par dix spécialistes des opérations sous-marines – sous-n'importe quoi aurait été plus juste – et leur supérieur, une espèce de crank, croisement improbable entre Crocodile Dundee Junior et l'écureuil fou, aussi imprévisible que les bestioles qu'il traquait. Nous continuions à nous enfoncer, toujours plus profondément, dans le ventre putride d'El Segundo et, à mesure que nous progressions, l'odeur se faisait de plus en plus forte, de plus en plus écœurante, aigre, rance, douceâtre... Du genre à se coller sur vos cheveux et votre peau et refuser de s'en défaire. Au moins, je ne risquais pas de me faire engueuler par ma femme en rentrant au bercail...



SOUTIEN LOGISTIQUE

40

CHAPITRE DEUX

CHAPITRE DEUX

SOUTIEN LOGISTIQUE

Elle m'avait plaqué trois ans plus tôt. Incompatibilité d'horaires. Incompatibilité sexuelle. Incompatibilité de tout. Les flics, c'était pas son truc. J'avais appris il y avait une semaine qu'elle fricotait avec un officier du SWAT. Allez comprendre...

Soudain, il y eut un cri. Le bruit d'un corps tombant dans le canal. Impossible de distinguer ce qui se passait, il faisait trop sombre. Je sentais plus que je ne voyais les UDU s'agiter, donner des ordres, je me sentais très vers l'avant, le sergent probablement qui tentait de comprendre ce qui se passait, puis un hurlement de terreur...

— « Merde ! On l'a perdu !... Tire ! Tire, bordel !... Là, je l'ai en vis ! T'inquiète, Tim ! On va te sortir de là !... »

Détonations. Encore et encore. Amplifiées par l'atmosphère lourde des égouts, se répétant à l'infini le long des tunnels... S'il y avait une grosse bête, genre *Alien* ou *Godzilla*, sûr qu'elle nous avait repérés...

Devant moi, les hommes continuaient à s'affairer pour sortir leur collègue de la boue saumâtre dans laquelle il était tombé. Puis soudain, tout devint silencieux.

Je savais ce que cela signifiait.

— « Sergent ! Tim... Il est... »

— Bon dieu qu'est-ce que vous avez foutu ? Suivez-moi, ajouta-t-il à mon attention. »

Ses hommes se plaquèrent contre le mur pour nous laisser passer. Nous arrivâmes devant le corps de la victime. Salement amoché par une grosse morsure qui lui avait arraché un bon bout de viande de la cuisse droite. Mais pas suffisant pour que ça l'ait tué. Le crocodile qui l'avait agressé gisait sur la rive, en contrebas, le crâne réduit en bouillie par le tir des policiers. Hurley se pencha sur le cadavre du jeune homme et l'examina avec attention.

— « C'est une morsure de serpent, affirma-t-il enfin. Quel genre, je sais pas, mais c'est un putain de serpent venimeux ! Tingle ! Romano ! Vous attendez ici, vous veillez sur lui – et vous tâchez d'éviter la bestiole. Faites du bruit, c'est ce qui marche le mieux ! Nous, on continue. Faut qu'on escorte notre invité du COPS jusqu'au lieu des festivités... »

Et, sans un regard de plus à l'attention du défunt, il prit la tête du convoi et poursuivit sa route.

Les types des Underwater étaient vraiment mal payés.

1.0. Le LAPD

Pour répondre aux nouveaux défis de la sécurité et à la modernisation de la société et de la criminalité, le LAPD s'est considérablement réformé depuis les années 2010. En simplifiant la chaîne de commandement, en rationalisant les services et en intégrant des éléments de management que l'on rencontre plutôt dans les compagnies civiles, le LAPD a fait sa révolution, malgré l'opposition du Sworn Officer Syndicate (principal syndicat des officiers de IA).

La grande nouveauté est l'introduction massive d'éléments civils, issus des milieux de l'entreprise, bardés de diplômes et riches d'une solide expérience professionnelle.

L'idée était d'introduire quelques éléments plus productifs dans le service public : rationalisation des tâches, chasse au gaspillage, évaluation constante des moyens humains pour tenter de mettre « *the right man in the right place* ».

Ces réformes, lancées par la mairie, n'ont pas reçu un accueil des plus chauds de la part des policiers de terrain et de leurs supérieurs. La présence de superviseurs civils chargés d'évaluer leur productivité, la multiplication des audits internes et la mise en place de procédures lourdes et contraignantes sont mal vécues par les officiers.

1.1. L'organisation du LAPD

Au sommet de la hiérarchie du LAPD, on trouve le COP, le Chief of Police, choisi et nommé par une commission de cinq membres elle-même désignée par le maire de la ville. Cette commission n'est pas tenue d'avoir des compétences particulières dans les domaines de la police, elle est simplement mise en place par le maire en fonction d'impératifs politiques ou sous la pression d'influences diverses.

Le COP est nommé pour une période de cinq ans et son mandat est renouvelable une seule fois. Outre la responsabilité de l'ensemble du LAPD, il chapeaute directement quelques services considérés comme vitaux. Sa responsabilité est lourde, puisqu'il est à la tête de 18 000 hommes, dont 15 000 officiers sous serment et d'un budget annuel de plus d'un milliard et demi de dollars. En cas de gros coup dur, c'est lui qui monte au créneau pour défendre le travail de ses hommes face aux médias ou à la commission qui l'a nommé. À lui de faire redescendre l'orage aux échelons inférieurs de la hiérarchie.

Depuis 2029, le COP se nomme Ralph Firmani, c'est un homme d'expérience, un Sicilien assez conservateur et proche de ses hommes et reconnu pour ses capacités à s'entourer, mais peu doué lorsqu'il s'agit d'avoir une approche politique des problèmes. Pour la commission qui l'a nommé, c'est l'homme idéal. Il exécute parfaitement les ordres qu'on lui donne, gère le LAPD avec efficacité, ne dépasse pas sa sphère de compétence et n'a aucune ambition supérieure.

Chacun des quatre bureaux d'opération (South, Central, West, Valley) gère directement les opérations quotidiennes de police et les commissariats de son secteur. Des officiers de plusieurs services y sont détachés et sont sous la responsabilité opérationnelle du chef adjoint en charge du secteur et des lieutenants qui dirigent les commissariats. Remonter jusqu'au chef de son unité n'est pas d'usage, sauf en cas de gros problème relationnel ou de graves divergences de vue. Les commandants de chaque unité sont souvent cantonnés à un rôle administratif et doivent apporter un peu de cette « vision globale des problèmes » réclamée par les réformes du LAPD. En pratique, ces nominations répondent plutôt à des critères politiques, permettant aux hommes qui ont le pouvoir de placer des hommes à eux à des postes clés. On y retrouve aussi de vieux chevaux, placés là par défaut ou parce qu'ils en ont assez du terrain et qu'ils ont envie d'une fin de carrière tranquille.



ÇA VEUT DIRE QUOI « ATTITUDE » ?

Les différentes forces de l'ordre en présence ont, par souci de commodité, été classées selon leur attitude générale (qui peut ne pas être celle de tel ou tel représentant de ces différents corps) vis-à-vis des cops que les joueurs vont incarner, sous la forme : « Collaboration / Concurrence / Confrontation ».

- **Collaboration** : le corps, l'organisme, l'administration concernée reconnaît la légitimité de l'action des cops et collabore avec ses représentants.
- **Concurrence** : là aussi, il n'y a pas de remise en cause du bien-fondé de la mission de la police, mais l'organisme en question, pour des raisons historiques ou de prestige, a tendance à considérer assez rapidement que les cops empiètent sur ses plates-bandes...
- **Confrontation** : c'est la guerre des services ou des polices.

À cette première indication en a été ajoutée une seconde (« Passive / Neutre / Active ») qui permet, en un clin d'œil, de se faire une idée du degré du type de relations qu'entretiennent l'organisme concerné et la police.

- **Passive** : c'est toujours les cops qui sollicitent l'organisme concerné, qui prennent l'initiative de tel ou tel acte d'enquête, etc. Ce n'est pas exactement de la mauvaise volonté, mais un esprit chagrin pourrait s'y tromper...
- **Neutre** : l'organisme collabore normalement, sans traîner les pieds, ni déployer des trésors d'activité.
- **Active** : l'organisme fait du zèle et des heures supplémentaires, ses personnels sont en permanence sur la brèche et se consacrent entièrement... à collaborer avec la police ou à lui mettre des bâtons dans les roues !

Toutes les combinaisons sont évidemment possibles. Gardez bien à l'esprit cependant que cette classification :

- Réflète une opinion très générale : rien n'empêche un représentant d'une de ces forces en présence d'avoir, en fonction de sa personnalité, de son histoire, etc., une attitude personnelle diamétralement opposée à celle indiquée.
- Peut changer du tout au tout dans certaines circonstances bien particulières, qui sont précisées (cf ci-dessous, pour un exemple, « Attitude » des forces armées de la nouvelle république de Californie).

Rien ne vous empêche, en plus, de déterminer l'attitude de chaque force en présence vis-à-vis des autres (par exemple, le National Park Service et le Californian Fish and Wildlife Service — cf ci-dessous — ont a priori une attitude mutuelle de collaboration active).

Tous les bureaux sont placés sous l'autorité du COP, mais pour deux d'entre eux, la chaîne de commandement est directe, le SAD et la section des audits internes.

1.1.1 Special Affairs Division (SAD) - Division des affaires spéciales

Cent vingt officiers sous serment — Capitaine (III) Thomas Bronstein.

Rapport avec les cops : confrontation passive.

Le SAD est en charge de résoudre toutes les enquêtes internes au LAPD et de vérifier que les procédures policières sont correctement suivies par les officiers de police.

Dès qu'un officier de police utilise son arme et blesse ou tue un tiers, le SAD entre en scène pour vérifier que la procédure a été parfaitement suivie et que l'officier n'a pas abusé de son pouvoir et de sa position. De même, le SAD surveille particulièrement les officiers en rapport avec les affaires de drogue ou susceptibles de subir des tentatives de corruption. En fait, le SAD surveille tout le monde !

Le SAD est un service indépendant, et son chef, Thomas Bronstein (en poste depuis plus de vingt ans) ne répond des actes de son service que devant le COP.

Les hommes du SAD sont choisis personnellement par Bronstein parmi les meilleurs hommes du LAPD. Du moins, c'est la version officielle. Bronstein les choisit en fonction de ses critères avant de mieux les façonner à son image et à ses désirs. Ceux d'un vieil homme pervers, un manipulateur redoutable qui tire des ficelles dans tous les recoins de la vie du LAPD et de la politique californienne. Les ambitions de Bronstein ne sont pas claires, mais il est de notoriété publique qu'il « tient » de nombreuses personnalités influentes de LA. D'ailleurs, il arrive fréquemment que des hommes du SAD soient utilisés pour des opérations qui ont peu de rapport avec leurs prérogatives, des opérations personnellement demandées par Bronstein.

Les hommes du SAD sont connus pour leur vice et leurs méthodes parfois déloyales et mieux vaut ne pas être dans leur ligne de mire.

Les couloirs du LAPD bruisent de nombreuses rumeurs et légendes, mais celles concernant le SAD sont les plus inquiétantes. Bronstein recruterait des hommes pour le SAD, directement à l'école de police afin de les transformer en taupes infiltrées dans les services. Ces informateurs permettraient au SAD de contrôler plus efficacement encore les officiers du LAPD. Si cette unité existe, elle n'a rien d'officielle et ses budgets sont « noirs ».

1.1.2. Audit Special Section (l'acronyme ASS est utilisé mais n'a rien d'officiel) - Section des audits internes

Quatre-vingts personnes, toutes civiles — commandées par Mark Trump, un civil ayant le statut de chef adjoint.

Relation avec les cops : confrontation passive.

L'Audit Special Section est surnommée l'ASS (le cul !) par les agents de terrain qui ne supportent plus de voir ses membres fouiner partout, que ce soit dans les commissariats ou même directement sur le terrain.

Le rôle de cette petite division est d'étudier les procédures du LAPD et de dénicher les dysfonctionnements, tant financiers qu'humains ou organisationnels. Résultat, on voit

des superviseurs dans tous les services, chargés d'observer et de noter tout ce qui se passe afin de dresser des rapports qui nourriront les directives annuelles. Ces superviseurs se comportent aussi comme des consultants et ont pour directive de conseiller les policiers et de les aider à trouver des méthodes de travail plus productives. Autant le dire, la présence de pieds tendres qui n'ont jamais vu la rue est très mal vécue par les hommes qui ne sont pas loin d'y voir une perte de confiance de leur hiérarchie en leurs capacités. Chaque commissariat ou chaque unité détachée dispose d'un ou plusieurs superviseurs qui ne sont pas tenus de respecter la voie hiérarchique et qui dépendent uniquement de son bureau central.

1.2. Les autres bureaux

Les autres bureaux sont généralement dirigés par des chefs adjoints qui ont la charge de tout le service et rendent des comptes directement au COP. Il s'agit du Fiscal & Support Bureau (l'argent), de l'Information & Communication Bureau (Les ordinateurs et les machines), le Human Resources Bureau (les hommes), le Community & Media oriented Communication Bureau (la com), les quatre bureaux opérationnels (West, South, Central et Valley), et le bureau de commandement centralisé (tout le reste !).

1.2.1. Fiscal & Support Bureau (FSB) - Direction des finances et ressources

Trois cent cinquante personnes dont vingt-cinq officiers sous serment - commandées par un civil ayant le statut de chef adjoint (III), Carl Hughes.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

Le FSB a la lourde responsabilité de faire tourner l'administration du LAPD et de gérer un budget de plus d'un milliard et demi de dollars. Ses membres sont principalement des fonctionnaires, comptables, gestionnaires et managers. Le Fiscal & Support Bureau s'occupe de choses aussi variées que les achats de matériel (du simple crayon de bois aux véhicules d'assaut), les statistiques ou la conservation des pièces à conviction.

Le FSB chapeaute trois autres services distincts :

Crime Analysis & Statistics Department (CASD) - Département des statistiques et de l'analyse

Vingt personnes dont douze officiers sous serment - commandées par le capitaine (I) Robert Winder.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Sumommé « le mouiroir », le CASD accueille les policiers ayant accumulé trop de bourdes en service ou les vieux qui en ont assez du terrain et à qui il manque des annuités. Avec ces hommes travaillent quelques statisticiens, et tous sont chargés d'élaborer et de publier des statistiques sur les activités du LAPD et le crime à LA. Ils publient un rapport annuel, qui n'est pas lu par grand monde, tant il est technique et insipide.

Motor & Supply Division (MSD) - DÉPARTEMENT DU MATÉRIEL ET DE LA LOGISTIQUE

Deux cent vingt personnes dont quatre-vingt-cinq officiers sous serment - commandées par le commandant (III) Mark Eshelman.

Relation avec les cops : collaboration neutre.



« Je vous assure que la guerre des polices n'existe pas. » - Ralph Firmani.

Le MSD est responsable de l'achat et de l'entretien du matériel du LAPD. Cela va de la machine à café et de l'armement jusqu'aux voitures de patrouille ou aux ordinateurs. Chaque commissariat dispose de ses propres mécaniciens et responsables du matériel détachés par le MSD. Les autres membres de ce service sont des logisticiens et des acheteurs, chargés d'acquies au meilleur prix le matériel du LAPD ou de planifier ses besoins en fonction des études statistiques fournies par le CASD. Autant le dire tout de suite, ce système ne fonctionne pas toujours efficacement et quelques achats se sont parfois révélés inconsiderés ou peu justifiés.

Evidence Department (ED) - Département des pièces à conviction

Quinze officiers sous serment - commandés par le capitaine (II) Ralf Norcott.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Le département des pièces à conviction est chargé de la conservation et de l'archivage de toutes les pièces à conviction recueillies lors des enquêtes que ce soit avant le passage devant la cour ou après, en prévision de recours en appel éventuels. Ce département dispose d'un immeuble sécurisé en plein Downtown LA, et de par son rôle essentiel il est particulièrement tenu à l'œil par le SAD.

1.2.2. Information & Communication Bureau (ICB) - Direction de l'information et des communications

Douze personnes dont cinq officiers sous serment - commandées par le chef adjoint (II) Gaston Aguilera.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Ce bureau comporte peu de membres mais est essentiel pour le fonctionnement du LAPD. Il supervise toutes les communications et l'informatique de la police de LA.

L'ICB chapeaute quatre autres services distincts :

ECCCS Division (ECCCS) - Division du commandement et contrôle

Soixante-cinq personnes dont douze officiers sous serment - commandées par Charles Polanski, un civil ayant le statut de capitaine (II).

Relation avec les cops : collaboration neutre.

L'ECCCS est responsable de la pérennité et de la mise à jour des systèmes de communication interne et externe et du maintien de la chaîne de commandement, quelles que soient les circonstances. Ce département est essentiellement composé de techniciens et les quelques officiers de police qui le composent font office de consultants.

Communication Division (CMMD) - Division des communications

Cent cinquante personnes dont vingt officiers sous serment - commandées par Nathan Glenn, un civil ayant le statut de capitaine (I).

Relation avec les cops : collaboration neutre.

La Division des communications est responsable du bon fonctionnement et de la pérennité de la plate-forme de réception des appels (le standard auquel aboutissent les appels au 911). Les officiers de police qui y travaillent sont chargés d'évaluer les appels et de les orienter sur le service idoine. Ses membres féminins sont couramment appelés les « anges » par les flicards du LAPD et par les cops.

Computer Division (CMPD) - Division informatique et réseau

Trente personnes dont cinq officiers sous serment - commandées par Paul Shuler, un civil ayant le statut de capitaine (I).

Relation avec les cops : collaboration neutre.

La Computer Division est chargée du bon fonctionnement du réseau informatique du LAPD et de la sauvegarde des données. La maintenance et le bon fonctionnement des deux réseaux utilisés par le LAPD (Decentralized Arrest Booking Information System (DABIS) - Système décentralisé d'enregistrement et d'information sur les arrestations, et Police Arrest and Crime Management Information System (PACMIS) - Système d'information sur les arrestations et les crimes) sont à la charge de la Computer Division.

Record & Identification Department (RID) - Département des identifications

Vingt-cinq personnes dont dix officiers sous serment - commandées par le capitaine (II) Alison Kurdika.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Le RID est chargé de sauvegarder et compiler les données du DABIS et du PACMIS (voir ci-dessus) mais aussi d'aider les agents de terrain à l'identification des suspects ou victimes grâce à tous les moyens habituels utilisés par la police. Le RID est un service surchargé de travail, qui doit aussi bien faire face aux demandes du CASD (pour les statistiques) qu'à celles du terrain pour venir procéder à des identifications. En cas de coup de boure, l'obtention d'un renseignement sur une identité peu parfois être assez longue.

1.2.3. Human Resources Bureau (HRB) - Direction des ressources humaines

Deux cents personnes dont cent vingt-cinq officiers sous serment - commandées par le chef adjoint (II) Tony Lamey.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Le HRB est un service aux attributions vitales pour la bonne marche du LAPD. C'est à lui qu'incombe la tâche de gérer l'ensemble du personnel (civils et policiers), mais c'est aussi celui qui est le plus envahi par ces superviseurs civils introduits par les réformes de 2010 que les policiers de terrain détestent tant.

Le HRB chapeaute 6 services :

PERSONAL CAREER MANAGEMENT GROUP (PCMG) - DÉPARTEMENT DES CARRIÈRES ET MUTATIONS

Cent cinquante personnes dont soixante-dix officiers sous serment - commandées par le commandant (II) Philip Metzger.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Le PCMG s'occupe du développement des carrières au sein du LAPD. Toutes les demandes de mutation, de préretraite, de nouvelle affectation lui sont transmises, si besoin avec une recommandation du supérieur direct du demandeur. C'est au PCMG de travailler en harmonie avec les autres services pour répartir harmonieusement les personnels du LAPD. Le PCMG dispose aussi d'un programme appelé Career Opportunities qui permet à chacun d'envisager une reconversion ou une évolution au sein du LAPD.

TRAINING & DEVELOPMENT DIVISION (TDD) - DÉPARTEMENT DE L'ENTRAÎNEMENT ET DES STAGES DE FORMATION

Six cents personnes dont cinq cents officiers sous serment – commandées par le commandant (II) Emilio Priocido.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Ce département est responsable de la formation des nouvelles recrues et de l'entraînement des agents déjà en poste. C'est lui qui organise et gère les stages que peuvent accomplir les officiers. Ses membres sont pour la plupart d'anciens officiers de terrain qui ont été retirés pour diverses raisons (familiales, nerveuses, psychiques, etc.) et qui continuent au LAPD en mettant leur savoir et leur expérience au service des officiers en fonction ou des jeunes recrues.

RISK MANAGEMENT GROUP (RMG) - DÉPARTEMENT JURIDIQUE

Cinquante personnes dont quinze officiers sous serment – commandés par le commandant (I) Laura Giacchino.

Relation avec les cops : collaboration passive.

Ce département a pour charge d'anticiper ou de résoudre tous les problèmes liés à des tiers qui pourraient survenir au cours d'une opération du LAPD. Si lors de la poursuite d'un fugitif une voiture du LAPD heurte un véhicule tiers et que ses occupants sont gravement blessés, ce sera au Département juridique de préparer la défense du LAPD et d'anticiper sur la plainte qui pourra être déposée, y-compris en passant par une transaction financière (l'enveloppe de ces transactions est votée annuellement en fonction des travaux du CASD).

Ce département est traditionnellement assez conservateur et a, aux yeux des officiers de terrain, beaucoup trop tendance à tout mélanger et à s'immiscer dans leur travail. Les unités fortement engagées sur le terrain (cops, SWAT, patrouilles, etc.) sont peu appréciées par les membres de ce département (ils ont tendance à générer trop de « casse »), et ils le lui rendent bien.

RECRUITMENT AND EMPLOYMENT DIVISION (RED) - DIVISION DU RECRUTEMENT

Deux cents personnes dont cent vingt-cinq officiers sous serment – commandées par le commandant (II) Douglas Hanley.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

C'est à ce département que revient la lourde tâche de trouver et d'engager de nouvelles recrues pour le LAPD (aussi bien pour le terrain que pour les services administratifs). Pour cela, il dispose de plusieurs programmes de sélection et de recrutement animés par d'anciens officiers de terrain. Une fois les recrues sélectionnées, elles sont confiées à la Training & Development Division afin de recevoir leur formation. Les critères de recrutement et des besoins du LAPD sont élaborés par le HRB en fonction des postes vacants et des besoins estimés.

INTERNAL MEDIATION GROUP (IMG) - MÉDIATION INTERNE

Quinze personnes, toutes officiers sous serment – commandées par le commandant (I) Wesley Turner.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Ce petit département n'a pas de locaux à lui, et ses membres sont itinérants et se déplacent de commissariats en commissariats.

Si son travail est simple, désamorcer les conflits potentiels ou avérés entre membres du LAPD. Si un supérieur détecte une animosité entre des membres de son équipe, soupçonne des pratiques de harcèlement sexuel ou de ségrégation raciste ou sexiste il peut faire appel à la médiation interne pour régler le problème en douceur et par le dialogue. Les agents de ces services ont rarement vu le terrain, mais ils sont néanmoins appréciés des officiers de police (qui ont parfois tendance à s'épancher sur leurs épaules) grâce à leur faculté d'écoute et de dialogue.

MANPOWER MANAGEMENT DIVISION (MMD) - DÉPARTEMENT DES EFFECTIFS ET ASSIGNATIONS

Soixante-quinze personnes dont vingt-cinq officiers sous serment – commandées par le commandant (I) Claire Farelly.

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Ce département est composé d'un grand nombre de gestionnaires civils, mais sa tâche est vitale, veiller à ce que l'assignation des effectifs soit la plus rentable possible. Après l'entraînement des recrues, le département des effectifs prend le relais et procède à leur affectation au sein du LAPD en fonction des besoins du moment (et parfois en dépit de la formation reçue).

1.2.4. Community and Media oriented Communication (CMOC) - Bureau de la communication

Trente cinq personnes dont huit officiers sous serment – commandées par Franck Grinforth, un civil ayant le statut de capitaine (I).

Relation avec les cops : collaboration neutre.

Ce minuscule bureau est la voix du LAPD auprès de la presse ou du public. Lorsque le LAPD souhaite communiquer, que le sujet soit brûlant ou plus trivial, le CMOC n'hésite jamais à organiser de vastes conférences de presse pour tenir les citoyens informés. Si la communication du LAPD a longtemps reposé sur la langue de bois, les choses ont bien changé avec l'arrivée de Franck Grinforth, qui a fait ses armes dans plusieurs grands groupes de communication. Place maintenant à des opérations de relations publiques soigneusement préparées qui se multiplient toute l'année et à des « coups » médiatiques destinés à impressionner le grand public et à redorer le blason du LAPD.

1.2.5. Operation Headquarter Bureau (OHB) - Bureau des opérations centralisées

Cinquante personnes, dont vingt officiers sous serment – commandées par le chef adjoint (III) Constantin Delos.

Relation avec les cops : collaboration active.

L'OHB supervise toutes les unités spéciales du LAPD affectées à l'ensemble de Los Angeles. C'est lui qui planifie les opérations et centralise le commandement. Ses services sont chargés de relayer les demandes de renforts spécialisés émanant des autres bureaux opérationnels, d'affecter les unités demandées et de préparer leurs opérations en accord avec les demandeurs.

L'OHB tient sous sa coupe un grand nombre de départements aux attributions parfois très spécialisées :



44

CHAPITRE DEUX

TRANSIT DIVISION (TRANDIV) - DIVISION DES TRANSPORTS EN COMMUN

Quatre cent cinquante personnes dont quatre cent vingt officiers sous serment - commandées par le commandant (I) Steve Blackwell.

Relation avec les cops : confrontation passive.

La TRANDIV est responsable de la sécurité et des opérations dans les transports en commun de LA. Bus, taxis et métro sont concernés par le travail de ces unités qui patrouillent en petit groupe de trois à cinq hommes.

METROPOLITAN DIVISION (METRO) - DIVISION METROPOLITAINE

Cinquante personnes dont dix officiers sous serment - commandées par le commandant (II) Mike de Suza.

Relation avec les cops : confrontation passive.

La METRO n'est pas vraiment un service en tant que tel, juste un regroupement administratif qui chapeaute les unités de terrains habilitées à intervenir dans tout LA.

Cette division regroupe les neuf services suivants :

SPECIAL WEAPON & TACTIC TEAM (SWAT) - UNITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT ET DE SÉCURISATION

Trois cents officiers sous serment - commandés par le capitaine (I) Kurt Rike.

Relation avec les cops : confrontation passive.

La mission principale des célèbres SWAT est l'assaut physique et la sécurisation de lieux sensibles. Que ce soit pour éradiquer des preneurs d'otages, investir une crackhouse, ou protéger un parcours officiel, les SWAT sont là dès qu'une force de frappe importante et de gros moyens sont nécessaires. Les hommes de cette unité se considèrent comme de vrais militaires. Ils sont ombrageux, fiers de leur travail et de leurs prérogatives et entièrement dévoués à leur chef. Malgré leur côté un peu cow-boy, ils sont souvent mis en avant par la communication du LAPD qui les présente comme de véritables héros, des chevaliers des temps modernes dotés de moyens ultra-sophistiqués. Les cops ne sont pas en odeur de sainteté auprès des SWAT, qui voient dans cette unité une tentative pour rogner sur leur domaine d'activité.

K9 DIVISION (K9) - UNITÉS CANINES ET ANIMALES

Deux cent cinquante personnes dont deux cents officiers sous serment - commandées par le capitaine (I) Curtis Boone.

Relation avec les cops : confrontation passive.

La division K9 comporte des maîtres-chiens mais aussi des spécialistes du comportement animal. Les chiens sont utilisés pour le combat rapproché ou pour l'intimidation, mais aussi pour la recherche de stupéfiants ou d'explosifs. Les autres membres de cette unité sont appelés lorsqu'il s'agit de maîtriser ou de capturer un animal dangereux en liberté. Cela va du grand blanc en maraude au large de la ville jusqu'au babouin agressif, sans oublier les crocodiles de compagnie dont les gens se débarrassent une fois qu'ils sont trop grands. Les hommes de la K9 sont surnommés les « Rustys » et ils ne goûtent pas trop ce surnom...

CENTRAL ORGANISATION FOR PUBLIC SECURITY (COPS) - DIVISION CENTRALE DE LA SÉCURITÉ PUBLIQUE

Deux cents officiers sous serment - commandés par le capitaine (II) Jason Skripnick.

Le COPS a été créé pour répondre à une demande accrue de flexibilité et de polyvalence chez les officiers de terrain. Le travail des cops est vaste. On peut leur demander de donner un assaut, de mener une enquête criminelle ou liée aux stupéfiants, voire de patrouiller dans les rues si le besoin s'en fait sentir. Cette diversité de tâches les fait épiéter sur de nombreuses plates-bandes, ce qui est diversement apprécié par le personnel du LAPD. Pourtant, les résultats du COPS sont bons, ce qui incite la direction du LAPD à continuer l'expérience. C'est dans cette unité que seront versés les personnages de COPS après leur formation.

AIR SUPPORT DIVISION (ASD) - DIVISION DE SOUTIEN AÉRIEN

Deux cents personnes dont cent quatre-vingt dix officiers sous serment - commandées par le capitaine (I) Eduardo Pereira.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

L'ASD est chargée de maintenir des patrouilles aériennes au-dessus de LA. Que ce soit pour la régulation du trafic ou la chasse aux criminels en passant par de simples patrouilles de surveillance, l'utilisation des moyens aériens a fait ses preuves. L'ASD dispose de gros moyens, hélicoptères et avions légers bardés d'électronique, et des meilleurs spécialistes pour les mettre en œuvre.

CYCLE & HORSE DIVISION (CHD) - DIVISION ÉQUESTRE ET CYCLISTE

Deux cent soixante-dix personnes dont deux cent quarante-cinq officiers sous serment - commandées par le capitaine (I) Kim Mason.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

Le CHD regroupe toutes les unités montées sur vélo, buggy ou skate qui patrouillent généralement sur le littoral de la ville, sur les plages ou dans les centres piétonniers, là où la densité de population est importante. Ces moyens de transport sont choisis pour leur flexibilité et leur légèreté et permettent une parfaite immersion des officiers de police dans la population. La présence de ces unités est massive dans les lieux touristiques, afin de rassurer l'estivant sans l'effrayer par une présence policière trop voyante.

Les unités équestres sont encore expérimentales et copient les modèles de Chicago ou de New-York. Elles permettent un contrôle visuel des foules, et ajoutent au pouvoir d'intimidation de l'officier de police. Elles sont principalement utilisées dans Downtown LA.

RIVER & COAST SAFETY DIVISION (RCSD) - DIVISION DES INTERVENTIONS CÔTIÈRES

Trois cents personnes dont deux cent quatre-vingt officiers sous serment - commandées par le capitaine (I) Alex Colletti.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

La RCSD a pour responsabilité la protection du littoral de LA. Elle dispose de patrouilleurs rapides, armés et bien équipés en systèmes de détection. Son principal terrain d'action est la zone immergée d'El Segundo, mais elle ne rechignera pas, s'il le faut, à s'aventurer plus au large afin de surveiller un vieux cargo immatriculé à Vladivostok.



Lorsque la menace est trop importante les garde-côtes ou la marine sont appelés à la rescousse.

UNDERWATER DIVE UNIT (UDU) - GROUPE DE PLONGÉE

Cinquante officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) John Silva.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

L'UDU a un boulot dangereux et parfois répugnant. La majeure partie de son temps est occupée à récupérer des bouts de surfeurs passés entre les mâchoires d'un requin, ou à repêcher des cadavres qui pourrissent dans l'eau depuis trop longtemps. Plonger dans des eaux polluées grouillantes de requins agressifs n'est pas de tout repos, et les hommes de cette unité n'y restent qu'à cause des substantielles primes de risque qu'ils reçoivent. L'augmentation régulière de ces primes est une source importante de grogne chez certaines autres unités (SWAT, Bomb Squad, patrouilleurs en tenue...) qui estiment prendre au moins autant de risques pour des primes bien inférieures.

BIKE SQUAD & INTERCEPTOR UNIT (BSIU) - ESCADRON MOTOCYCLISTE ET UNITÉ D'INTERCEPTION

Cinq cents personnes dont trois cent cinquante officiers sous serment – commandés par le capitaine (III) Andrew Hodgson.

Relations avec les cops : confrontation neutre.

Le BSIU regroupe deux unités distinctes : le Bike Squad, hautement prestigieux et médiatisé (les dignes descendants de Ponch' et Jon de la série *CHIPS*) qui se charge de toutes les missions qui nécessitent vitesse et précision mais qui font aussi moult patrouilles sur les freeways qui zèbrent la Californie. Et l'Interceptor Unit qui comprend à peine une dizaine de voitures customisées à fond et dont le rôle est la lutte contre la criminalité routière qui a récemment fait son apparition (il est en effet compliqué pour un motard d'arrêter deux bolides gavés d'électronique et lancés à deux cents à l'heure sur une freeway). Notons que le BSIU possède son propre lot de mécaniciens et qu'elle fait rarement appel aux techniciens du MSD.

BOMB SQUAD (BOSQ) - DIVISION BOMBES ET MENTIONS

Quatre-vingts officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) David Cipriani.

Relations avec les cops : concurrence passive.

Les hommes du BOSQ sont spécialisés dans le maniement et la neutralisation des explosifs. Ils sont donc appelés lors d'une alerte à la bombe pour tenter de désamorcer l'engin, mais aussi pour sécuriser un lieu contre toute menace d'attentat à la bombe ou pour enquêter après une explosion.

Les hommes du BOSQ bénéficient d'un matériel avancé, ce sont des techniciens très professionnels et sûrs d'eux qui regrettent juste de ne pas avoir une plus grande place dans les médias.

RIFT SQUAD (RISQ) - UNITÉS ANTI-ÉMETTES

Trois cents officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) Andre Panenka.

Relations avec les cops : concurrence passive.

Cette unité souffre d'une image déplorable. C'est elle qui

est envoyée lorsqu'il s'agit de contrôler ou de mettre un terme à un mouvement de foule. Manifestations, émeutes et troubles graves de l'ordre public sont à la charge du RISQ qui dispose d'une foultitude de moyens coercitifs, du plus doux au plus brutal.

Le RISQ est aussi en charge du contrôle passif des mouvements de foules pacifiques (comptage et filmage des participants, contrôle du respect du parcours autorisé, protection contre les interférences extérieures, etc.).

DETECTIVE DIVISION (DETD) - DIVISION DES DÉTECTIVES

Trente personnes dont huit officiers sous serment – commandés par le commandant (II) Andy Camorras.

Relations avec les cops : confrontation passive.

La Detective Division gère et administre le travail de tous les détectives du LAPD répartis dans les dix-huit commissariats de la ville. Chaque détective est soumis à l'autorité directe du lieutenant de son propre commissariat, et le rôle du commandant Camorras consiste à donner de vagues directives générales et à dresser des statistiques. Son seul pouvoir se situe au niveau de la carrière des détectives, puisqu'il doit contresigner les demandes de mutations et de montée en grade transmises par les capitaines.

Cette division dirige les cinq services suivants :

COMMUNITY RESOURCES AGAINST STREET HOODLUM (CRASH) - BRIGADE ANTI-GANG

Deux cent cinquante détectives – commandés par le capitaine (I) Rufus Pickett.

Relations avec les cops : collaboration active.

Dissoute à la fin des années 90, cette brigade est censée régler les problèmes des gangs dans tout LA. Elle a été recrée de toutes pièces en 2026 en piochant ça et là des officiers de police vétérans des guerres de gangs. Ce sont la plupart du temps des cow-boys qui vivent et meurent dangereusement. Malheureusement pour eux, ils se font le plus souvent piquer les affaires les plus juteuses par la brigade des stupés ou celle qui s'occupe du trafic d'armes. Ils sont donc hostiles vis-à-vis des autres services, mis à part les cops qui leur donnent assez souvent un coup de main bien utile en cas de guerre des gangs généralisée.

BURGALARY AND AUTO THEFT DIVISION (BAT) - BRIGADE DES CAMBRIOLAGES ET VOLS DE VOITURE

Deux cent cinquante détectives – commandés par le capitaine (I) Brad Adzima.

Relations avec les cops : confrontation passive.

Cette brigade est en charge des petits larcins (vols à la tire, à la roulotte, cambriolages, etc.) et du gros dossier des vols de voitures (une activité lucrative à LA). Ses agents vivent assez mal l'intervention des cops sur leurs dossiers et se montrent assez peu coopératifs.

FINANCIAL CRIME DIVISION (FCD) - BRIGADE FINANCIÈRE

Cent officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) Jennifer Bixler.

Relations avec les cops : confrontation passive.

SOUTIEN
LOGISTIQUE
46
CHAPITRE DEUX

La brigade financière est en charge des investigations concernant les délits financiers ou économiques mais aussi des jeux et paris (clandestins ou non). Ses hommes sont plus souvent des techniciens plongés dans des livres de comptabilité que de véritables hommes de terrain.

ROBBERY & HOMICIDE DIVISION (RHD) - BRIGADE CRIMINELLE

Quatre cent quatre-vingts officiers sous serment - commandés par le capitaine (I) Carsten Baker.

Relations avec les cops : confrontation passive.

Dès qu'il y a mort d'homme ou crime important (y compris des vols), l'affaire est confiée à la Brigade criminelle à qui revient la tâche souvent difficile de démonter l'écheveau du crime. Ses hommes sont souvent sur le terrain, disposent de nombreux informateurs et se considèrent comme les « rois » de la profession. Leur concurrence avec les cops est directe et pourtant, cette unité est peu soudée, ses membres opérant par binôme et se souciant peu de ce que font les autres.

SEXUAL CRIMES INVESTIGATION UNIT (SCIU) - SECTION D'INVESTIGATION DES CRIMES SEXUELS

Cent officiers sous serment - commandés par le capitaine (I) Mark Hammon.

Relations avec les cops : collaboration passive.

Cette section a très mauvaise réputation car c'est elle qui s'occupe de toutes les enquêtes ayant de près ou de loin rapport avec le sexe : prostitution, meurtres sexuels, viols, pédophilie. Ses membres sont réputés pour n'avoir que très peu le sens de l'humour, ou alors une version tellement noire qu'il ne fait rire qu'eux. Ils entretiennent d'assez bonnes relations avec les cops car ils enquêtent souvent sur le même type d'affaires et ne sont jamais contre un petit coup de main (que les autres services du LAPD refusent de leur donner).

JUVENILE SERVICE DEPARTMENT (JSD) - DÉPARTEMENT DE LA PROTECTION JUVENILE

Seize personnes dont huit officiers sous serment - commandés par le commandant (I) Bonnie Carnick.

Relations avec les cops : confrontation passive.

Ce département s'occupe de la protection des mineurs. Ses membres sont principalement des assistantes sociales qui ont pour mission de trouver des solutions aux problèmes rencontrés par les jeunes arrêtés ou demandant la protection de la police.

Il supervise directement deux unités de terrain :

JUVENILE SERVICE GROUP (JSG) - DIVISION DE LA PROTECTION DE LA JEUNESSE

Cent vingt personnes dont quatre-vingts officiers sous serment - commandés par le capitaine (I) Gabriel Valencia.

Relations avec les cops : confrontation passive.

Le JSG se charge d'intervenir dès que la sécurité ou l'intégrité d'un mineur sont mises en cause. Que ce soit du fait de violences scolaires ou domestiques, ou de harcèlement sexuel ou social (racket).

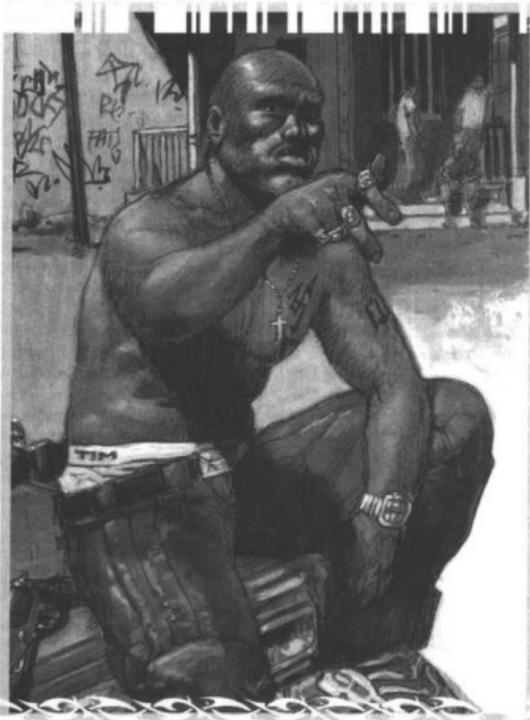
Le JSG dispose de détectives de terrain et met en place depuis 2021 un programme de prévention des violences urbaines en envoyant des officiers et des assistantes sociales dans les écoles et les quartiers pour sensibiliser les plus jeunes aux dangers qui les guettent.

DRUG ABUSE RESISTANCE EDUCATION DIVISION (DARE) - DIVISION ÉDUCATIVE SUR LA DROGUE ET LES STUPÉFIANTS

Quatre-vingts officiers sous serment - commandés par le capitaine (I) Ryan Dawson.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

Le DARE fut au départ un programme de sensibilisation et d'éducation anti-drogue mis en place par le LAPD. Il a depuis été transformé en unité à part entière. Ses membres



La police, un métier de contact et de proximité.



sont des anciens agents de terrain, trop vieux ou ayant décroché. Ils sont utilisés pour mettre en place des programmes éducatifs contre la drogue dans les écoles des zones sensibles et pour tenir des permanences d'information. Leurs « représentations » dans des zones dangereuses sont parfois encadrées par des unités de protection. Le DARE travaille en étroite collaboration avec le service de communication du LAPD.

CRIMINAL INTELLIGENCE GROUP - (CIG) - DÉPARTEMENT DE LA VILLE CRIMINELLE

Trente officiers sous serment – commandés par le commandant (I) Vassili Lakis.

Relations avec les cops : confrontation passive.

La CIG était à l'origine un simple département de surveillance, de statistique et d'analyse. On lui a rajouté des attributions puisqu'elle supervise maintenant le travail de plusieurs brigades de détectives spécialisées dans les investigations contre le crime organisé ou le trafic de stupéfiants. C'est aussi la CIG qui gère les programmes d'infiltration d'agents en milieux hostiles.

Ce département chapeaute donc trois unités de terrain :

NARCOTICS DIVISION (NADIV) - DÉPARTEMENT DES NARCOTIQUES

Trois cent soixante officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) Mike Fukada.

Relations avec les cops : confrontation passive.

La NADIV est l'une des unités les plus prestigieuses et les plus en vue du LAPD, c'est aussi l'une des plus exposées. Ses hommes sont chargés de toutes les investigations concernant les infractions à la législation sur les stupéfiants (trafic et consommation). Les « narcos » sont des solitaires, qui ont leurs propres réseaux d'informations qu'ils gardent jalousement et ils sont étroitement surveillés par le SAD.

ORGANIZED CRIME DIVISION (ORGDIV) - DÉPARTEMENT DU CRIME ORGANISÉ

Deux cent vingt officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) Neil Sullivan.

Relations avec les cops : collaboration active.

Ce département s'occupe des investigations liées aux organisations criminelles et à leur structure de fonctionnement. Pour remplir au mieux cette tâche, il devrait travailler étroitement avec la NADIV et la criminelle, mais ce n'est pas le cas, principalement à cause du tempérament « loup solitaire » de ses détectives. Ces disfonctionnements ont souvent été à l'origine de graves problèmes sur le terrain.

Avec les cops, l'ORGDIV a trouvé de meilleurs interlocuteurs et peut envisager de monter des opérations communes. Une grosse partie du travail de l'ORGDIV est consacrée au CWPP (Californian Witness Protection Program), et à la mise en place des UMA (Undercover Mission Agents).

TERRORISM DIVISION (TERDIV) - DÉPARTEMENT DU TERRORISME

Soixante officiers sous serment – commandés par le capitaine (I) Luis Cristobal.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

Les agents du TERDIV vont très peu sur le terrain. Ils sont chargés de collecter des informations avant les attentats et de trouver des preuves après. Mais une grande part de leur

travail réside dans le suivi et la classification des réseaux terroristes connus. Les demandes d'interventions étant ensuite transmises par voie hiérarchique.

Viennent ensuite les quatre bureaux opérationnels qui gèrent le quotidien de la police. Tous les hommes en uniforme qui patrouillent dans les rues dépendent de ces bureaux.

OPERATION SOUTH BUREAU (OSB) - BUREAU DES OPÉRATIONS SUD

3 500 personnes dont 3 000 officiers sous serment – commandées par le chef adjoint (II) Chris Nakayama.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

L'OSB est en charge des opérations policières pour le sud de LA. Cette zone, l'une des plus chaudes de la ville englobe une partie de South Central, Florence, Watts, Lynwood, Compton, South Gate, Bell Gardens, Downey, Paramount, Bellflower, Lakewood, Norwalk, et toutes les zones qui jouxtent l'ouest du comté d'Orange.

OPERATION VALLEY BUREAU (OVV) - BUREAU DES OPÉRATIONS VALLEY

2 200 personnes dont 2 000 officiers sous serment – commandées par le chef adjoint (II) Franck Mazucco.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

L'OVV est responsable des opérations policières pour le nord de LA et la Vallée de San Fernando. Sa zone de travail comprend Burbank, Pasadena, Van Nuys, Reseda, San Fernando, Universal City, Glendale.

OPERATION WEST BUREAU (OWB) - BUREAU DES OPÉRATIONS OUEST

2 500 personnes dont 2 200 officiers sous serment – commandées par le chef adjoint (II) Omar Silvani.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

L'OWB est responsable des opérations policières pour l'ouest de LA. Cette zone démarre de la Santa Monica freeway et se poursuit jusqu'à Long Beach. Elle englobe les secteurs de Hawthorne, Beverly Hills, Santa Monica, Bel Air, LAX, Venice, Palos Verde, Inglewood, Culver City, Gardena et Torrance.

OPERATION CENTRAL BUREAU (OCB) - BUREAU DES OPÉRATIONS CENTRE

3 600 personnes dont 3 200 officiers sous serment – commandées par le chef adjoint (II) Kathleen Randall.

Relations avec les cops : collaboration neutre.

L'OCB est en charge des opérations policières pour le centre ville de LA et l'est. Cette zone d'opération comprend Downtown LA, Hollywood et West Hollywood, Alhambra, Duarte, Temple City, Ontario, Covina, El Monte, jusqu'aux limites est de la ville.

2. Les cops

Veillez trouver ci-joint les extraits que vous avez demandés de l'interview donnée le 13 décembre 2029 par Andrew Noone à la journaliste Sarah Anne Parker au cours de l'émission *Entre le bien et le mal* diffusée chaque mois sur *Canal Crime*. Pour toutes informations complémentaires, adressez vos requêtes en trois exemplaires et comptez un délai de

cing jours avant livraison. C'est trois jours après cette émission qu'Andrew Noone disparaissait dans des conditions qui aujourd'hui encore restent des plus mystérieuses.

Sarah Anne Parker : « Avant toute chose, je tiens à vous remercier d'avoir accepté de vous prêter à notre petit jeu de la vérité.

Andrew Noone : Je vous en prie, c'est un plaisir de pouvoir s'exprimer dans l'une des rares émissions pouvant encore se réclamer du journalisme d'investigation indépendant.

SAP : Merci. Peut-être pourriez-vous vous présenter à nos téléspectateurs afin qu'ils puissent mieux vous cerner.

AN : Je me nomme Andrew Noone, je suis âgé de quarante-huit ans, dont vingt-huit passés au sein du LAPD. Au sein de cette organisation j'ai successivement travaillé en uniforme dans la rue, puis en civil sur des affaires de drogues, de gangs et finalement de crimes sexuels. Je suis à l'origine du projet COPS. J'ai finalement décidé de prendre ma retraite et de quitter le LAPD il y a six mois de cela pour des raisons d'ordre personnel.

SAP : Oui, nous reviendrons plus tard sur votre étonnante démission si vous le voulez bien. Je remarque toutefois que votre modestie n'était pas uniquement une légende et je me permettrais donc d'ajouter quelques informations utiles pour nos téléspectateurs. Vous êtes encore aujourd'hui une légende au sein du LAPD. Vous y détenez en effet le record d'arrestations et de décorations. Vous êtes non seulement à l'origine des COPS mais vous en avez aussi été le premier dirigeant. En dehors de vos activités au sein du LAPD, vous êtes aussi connu des spécialistes comme étant l'un des artisans de l'indépendance, un des pères fondateurs de notre toute jeune démocratie.

AN : Il y a beaucoup d'exagération dans ce que peuvent écrire certains historiens, je me suis simplement contenté de donner un petit coup de pouce aux indépendantistes et je me suis assuré que le départ du FBI de notre nouvelle patrie se fasse dans les meilleures conditions possibles.

SAP : Vous voulez dire que vous avez participé au raid qui a permis de confisquer une bonne partie de leurs fichiers ainsi que les ordinateurs contenant notamment les bases de données du programme VICAP, programme destiné à repérer les tueurs en série ?

AN : J'ai simplement agi de manière à protéger la stabilité de notre république et mes moyens d'action étaient alors ceux d'un soldat en temps de guerre plus que ceux d'un policier. Je dois d'ailleurs préciser que les fichiers du VICAP (le programme « miracle » qui permet de traquer les tueurs en série avec efficacité) ont été endommagés pendant l'opération et que seule une infime partie de ces informations reste exploitable.

SAP : Pourriez-vous nous dire d'où vous est venue l'idée de la division COPS et quelles sont exactement ses attributions ?

AN : Avec la disparition du FBI, il était nécessaire d'équiper notre système policier d'une division susceptible de passer outre les querelles de factions. Trop de criminels passaient au travers des mailles du filet de la justice simplement parce que les investigateurs de la brigade des stupéfiants se montraient incapables de dialoguer et d'échanger des informations avec leurs collègues de l'anti-gang ou

de la brigade financière. La sectorisation géographique et l'extension des domaines d'activités des grands criminels ne menaient qu'à une véritable guerre entre les différents services de la police. J'ai donc eu l'idée de créer une section de policiers vétérans issus de différents services ayant pour attribution d'enquêter sur tous les types de criminalités et sur l'ensemble du territoire de Los Angeles. Si cette aventure s'avérait un succès, le projet devait ensuite être étendu aux autres grandes villes de la république.

SAP : Nous y reviendrons. Qui étaient, et qui sont, les cops ?
AN : Comme je vous le disais, à l'origine il s'agissait de deux cents flics vétérans issus de toutes les divisions du LAPD. De nos jours, il ne reste plus qu'une trentaine de ces cops d'origine, le reste de la section est tout à la fois composée de quelques vétérans, de flics « hors-normes » et de jeunes loups désireux de faire leurs preuves. Si, à sa création, ce service était prestigieux, il sert désormais de placard aux dirigeants du LAPD. Les cops écopent aujourd'hui de toutes les affaires dont les autres services du LAPD ne veulent pas, notamment toutes les affaires dangereuses pour la carrière des flics amenés à bosser dessus. Aujourd'hui on peut accéder à ce service directement à la sortie de l'école de police, ou y être muté depuis un autre service que ce soit de la rue ou de divisions plus spécialisées telles que les stups, la criminelle...

SAP : Je crois déceler une légère amertume dans votre ton...

AN : Mon amertume n'est pas légère. Pour de mesquines questions de jalousie des autres services envers les prérogatives des cops, les dirigeants du LAPD ont laissé dépérir ce qui était probablement leur meilleure arme contre la gangrène criminelle qui menace Los Angeles.

SAP : Les cops restent toutefois les flics les plus emblématiques de LA. Et nombre de très grosses enquêtes sont résolues par des membres de ce service chaque année.

AN : Effectivement, à la grande tristesse des huiles du LAPD et des petits cheffailons des différentes sections de ce même LAPD. Si les cops réussissent à poursuivre leur mission malgré tous les obstacles qui, officiellement ou non, sont placés sur leur chemin, c'est simplement que ce service fut à l'origine doté de pouvoirs extraordinaires et que la dévotion et la compétence de ses membres ne permettent pas aux détracteurs de cette division de la dissoudre comme ils rêveraient de le faire.

SAP : Cela ressemble fort à un complot, si l'on s'en tient simplement à vos propos.

AN : C'est bien ainsi que je l'entends.

SAP : Avant d'aller plus loin revenons donc aux bases si vous le voulez bien. Comment se déroule la journée d'un cops ?

AN : Le service d'un cops est découpé en trois tranches horaires : 7h00-15h00, 15h00-23h00 et 23h00-7h00. Théoriquement, un cops est censé travailler une semaine complète – c'est-à-dire sept jours d'affilée – en tranche un, la semaine suivante en tranche deux, la semaine suivante en tranche trois. Une fois qu'il a accompli ces trois tours de service, il dispose d'une semaine complète de repos avant de recommencer. En pratique, les cops ont tendance à se spécialiser. Les différentes équipes d'enquêteurs vont donc s'échanger leur tour de travail, certains flics préférant travailler la nuit tandis que d'autres – souvent pour des raisons



familiales – préfèrent les rotations de jour. De tels arrangements sont officiellement acceptés par la direction du LAPD tant que suffisamment de flics sont affectés à chaque rotation. Lors de leur prise de service, les cops se rendent au poste central de la division pour y obtenir des nouvelles enquêtes ou avant de partir patrouiller. Il est aussi possible qu'ils prennent directement leur service dans les différents commissariats de quartiers où ils peuvent être détachés au cours de leurs enquêtes.

SAP : Je crois que le public ne sait pas bien pourquoi les cops peuvent être rencontrés en civil ou en tenue.

AN : L'idée de base était de faire en sorte de rassurer la population en montrant des membres de cette unité d'élite patrouiller en tenue dans les rues de la ville. C'est la raison pour laquelle différents fournisseurs indépendants créèrent l'équipement si caractéristique des membres de cette unité. Il faut savoir que les cops sont normalement astreints à passer la moitié de leur temps de service en uniforme. Théoriquement, lorsqu'ils n'enquêtent pas sur une affaire exigeant une certaine discrétion, les cops sont censés patrouiller en tenue – ils ont d'ailleurs dans ce cas des attributions finalement proches de celles des flics de la rue. Une fois encore la pratique a modifié les comportements. Certains cops passent tout leur temps en tenue, ils prennent alors les tours de service en tenue de certains de leurs collègues qui préfèrent passer leur temps en civil. Une telle situation n'est pas admise

par les dirigeants du LAPD et les cops qui agissent ainsi sont susceptibles de payer des amendes relativement lourdes. Toutefois, en pratique, rares sont les chefs de cette division à s'émouvoir de telles pratiques tant que leurs hommes mènent à bien leurs investigations.

SAP : Les cops sont-ils bien payés ?

AN : Ils perçoivent la même rémunération que les détectives des autres services et ils dépendent des mêmes grilles de primes et d'avancement. Autant dire que, comme la plupart des flics du LAPD, ils risquent quotidiennement leur vie et ils mettent en péril leur vie de famille pour des clopinettes.

SAP : Cela peut pousser certains flics indélicats à accepter des « pourboires » offerts par de riches criminels.

AN : Il est évident que la corruption existe au sein du LAPD comme partout ailleurs. Je pense toutefois que la division COPS, en raison de la qualité de ses membres, est certainement moins touchée par ce problème que n'importe quel autre service. Mais il ne faut pas s'y tromper, 90% des enquêtes sont résolus grâce aux informateurs et il est souvent nécessaire de les payer, même si les dirigeants du LAPD s'obstinent à dire le contraire aux médias et au public. Les cops, comme les autres enquêteurs du LAPD, sont donc obligés de se constituer un trésor de guerre non-officiel de manière à pouvoir continuer à travailler efficacement. Au sein de la maison, tout le monde le sait et tout le monde préfère chaste-ment fermer les yeux sur ces pratiques que j'estime légitimes.



Éloquence et intimidation, l'art de l'interrogatoire.

SAP : Je suis convaincue que vos propos ne plairont pas à tout le monde.

AN : Je m'en fous et je les emmerde.

SAP : ... Euh oui, bien sûr. Si j'ai bien compris, les cops sont donc tout à la fois les tireurs d'élite et les brebis galeuses du LAPD.

AN : En effet. Mais ne vous y trompez pas, il ne s'agit pas de chiens fous. Ces flics sont généralement des pères et des mères de familles, des individus actifs dans des associations de quartiers. Seuls des individus psychologiquement stables parviennent à endurer le stress d'un tel travail. Il est aussi vrai que parmi les flics de la nuit on trouve un plus grand nombre d'individus moins équilibrés – mais aussi certainement plus aptes à gérer le danger accru de leur période de service.

SAP : Vous nous parlez de la vie de famille des cops, est-il facile d'être femme ou mari de flics ?

AN : Bien sûr que non. C'est parmi les policiers que l'on compte le plus de suicides, de dépressions et de divorces. Il faut mettre cela sur le compte des horaires et du stress inhérent à ce travail. Il n'est pas facile d'être aimable avec sa femme et ses enfants lorsqu'on a passé sa journée à ramasser les cadavres de gamins violés et démembrés, lorsqu'on passe son temps avec des drogués ou des prostituées. Un flic ne cesse pas d'être un flic une fois sa journée terminée. Ce boulot vous hante jusqu'au cœur de vos rêves, dans les bras de votre femme, lorsque vous accompagnez vos enfants au parc. La plupart des enquêteurs deviennent obsédés par l'idée de capturer leurs proies. Les hautes autorités du LAPD font d'ailleurs tout leur possible pour garder secrets les chiffres de flics finissant par se réfugier dans l'alcool ou dans la drogue pour parvenir à oublier leur job quelques heures. Autant dire que seuls les plus forts ou les plus planqués parviennent à garder une vie de famille à peu près normale. Pour finir sur ce sujet n'oubliez pas non plus que rares sont les enquêteurs qui cessent de travailler à la fin de leur rotation normale. Je connais nombre de flics qui parviennent ainsi à bosser plus de 70 ou 80 heures par semaine, tant ils sont consumés par le besoin de résoudre leurs enquêtes afin d'apporter un peu de paix aux victimes, à leurs proches et à eux-mêmes. Autant dire qu'il leur reste alors peu de temps pour s'occuper d'une famille.

SAP : Comment se déroule une enquête menée par un cops ?

AN : Les cops peut se voir charger d'une enquête de deux manières différentes : il peut se saisir d'une affaire en se rendant sur les lieux d'un appel passé par les anges du standard de police. Il dispose alors de la primauté sur l'affaire et peut décider de s'en charger quels que puissent être les services qui auraient normalement dû s'en occuper et quel que soit le secteur de la ville – un tel pouvoir est bien évidemment à l'origine de la jalousie des flics des autres divisions du LAPD. De manière plus classique, les officiers de la division peuvent directement charger les hommes qu'ils ont sous leurs ordres de s'occuper de telle ou telle affaire. Les cops travaillent ensuite sous la bienveillante supervision de leur chef direct ainsi que sous le contrôle du procureur – ou plus généralement d'un substitut du procureur si l'affaire n'est pas suffisamment intéressante pour faire la une des journaux –. C'est ce substitut qui va se

charger de contacter les juges pour obtenir des mandats d'amener ou de perquisition. C'est aussi lui qui pourra conseiller les cops sur les problèmes juridiques propres à chaque affaire. Enfin, c'est ce substitut qui décidera de poursuivre ou non un suspect et qui aura la possibilité de négocier des remises de peine en échange de renseignements intéressants. La relation entre le substitut et le cops est donc des plus symbiotiques, il est essentiel qu'elle se passe bien pour que le système puisse fonctionner correctement. Malheureusement, si je connais effectivement bon nombre de substituts efficaces, une bonne partie d'entre eux ne sont finalement que des limaces avides de pouvoir politique et prêts à toutes les compromissions.

SAP : Une fois encore, je suis convaincu que le public saura apprécier votre franchise même s'il est peu probable que cela soit le cas de bon nombre des membres du bureau du procureur. Si vous me permettez, vous parliez des anges du standard. Le terme me paraît étonnant.

AN : Vous ne devriez pas vous en étonner. Si je parlais de relation symbiotique entre le substitut du procureur et le cops – l'enquêteur en général, les agents du standard sont véritablement le cordon ombilical qui relie chaque flic au reste du LAPD. Ce sont ces hommes et ces femmes qui envoient de l'aide aux flics en difficulté, ce sont eux qui sont aux premières loges lors des poursuites. Ils sont les premiers à percevoir les changements dans la voix des flics qui leur annoncent des problèmes. Ils doivent apprendre à gérer l'excitation de leurs collègues de la rue. Vous savez, suite à une blessure j'ai eu l'occasion de travailler deux mois au standard, ce fut une expérience des plus enrichissantes pour la suite de ma carrière. Vous n'imaginez pas le nombre de flics – même des vétérans de la rue – qui oublient de donner leur position précise lorsqu'ils commentent une poursuite ou juste avant de couper leur radio pour ne pas être repérés tandis qu'ils traquent des criminels dans un immeuble. Vous ne pouvez pas imaginer la tension qu'il peut y avoir lorsqu'un flic vous annonce qu'il vient d'être pris pour cible par des tireurs et qu'il oublie de vous dire où il se trouve. Soudainement, ce sont tous les flics de la ville qui appellent pour savoir où est leur collègue. Et vous, au milieu de cette tempête, vous devez parvenir à la calmer et tenter de retrouver votre brebis égarée. Les flics sont liés aux anges du standard. Lorsque la radio reste silencieuse trop longtemps parce que soudainement la ville semble souffler un moment avant de reprendre vie, vous trouverez toujours un flic pour appeler le standard juste pour vérifier qu'il est toujours en contact, que son lien radio est toujours opérationnel, que son cordon ombilical le relie toujours à la vie. Le flic se contentera de dire « ma radio fonctionne-t-elle bien ? Essai radio. » Mais en fait cela signifie simplement « suis-je encore en vie ? Veillez-vous toujours sur moi ? »

SAP : Et quels sont les rapports généralement entretenus entre les cops et la population civile ? Sont-ils considérés comme des héros ou comme de simples flics ?

AN : Ne vous y trompez pas. Les gens n'aiment pas plus les cops que les flics. Moi-même j'ai une réaction instinctive de crainte et de défense lorsque je vois un flic, et je l'ai pourtant été durant la plus grande partie de ma vie.

Il suffit que je conduise en ville et que l'espace de quelques rues j'aperçoive une même voiture de police derrière moi pour que je me demande : mais qu'est-ce que peut bien me vouloir cet enculé. Et, comme je vous le disais, j'ai été un flic pendant presque trente années. Alors imaginez simplement la réaction de la plupart des citoyens normaux. Au début de ma carrière, les gens de la rue cherchaient vraiment à nous aider à résoudre nos affaires. Ils venaient témoigner, ils nous parlaient. Aujourd'hui, nos braves concitoyens restent enfermés chez eux, ils éteignent les lumières et ils ferment les rideaux lorsqu'ils entendent les sirènes de la police ou même celles des pompiers. Ils n'ouvrent que lorsque les ambulances arrivent, désireux de voir des tripes et du sang. Toutefois, pour être très honnête, ce sont généralement les gens qui vivent dans les quartiers les plus pauvres et dans les conditions les plus précaires qui nous aident le plus facilement à résoudre les crimes les plus odieux. Je crois que les affaires les plus dures à élucider sont celles qui gravitent au sein des milieux les plus huppés de notre belle ville.

SAP : *Et comment élucidez-vous généralement vos affaires ?*

AN : Avant tout grâce à nos informateurs. Ensuite grâce à la chance et parce que la plupart des criminels sont des imbéciles. En ce qui concerne les meurtriers par exemple, je remercie Dieu qu'ils soient aussi stupides. S'ils considéraient le meurtre comme l'acte immonde et odieux qu'il est, ils s'empresseraient de se débarrasser des vêtements qu'ils portaient, de l'arme et des objets volés à la victime. Au lieu de cela, ils en parlent autour d'eux, et ils se confient à nous lors des interrogatoires. Ou encore un autre exemple si vous me le permettez, les gangs. Vous n'imaginez pas le nombre de photos que l'on peut trouver dans les appartements des membres des gangs. Ces crétins posent à côtés de leurs frères, au milieu de monceaux d'armes, de drogue et de filles. Moralité, nos dossiers se remplissent et il devient ensuite facile de charger ceux que nous arrêtons. Je vous le dis, la plupart des truands sont des crétins. Bien sûr, le travail de la police scientifique est essentiel et il nous permet de résoudre aussi un certain nombre d'affaires. Cependant, il ne faut pas s'y tromper, les analyses obtenues en laboratoire nous permettent généralement de condamner plus facilement des coupables, mais elles ne nous aident pas forcément à les trouver. Tous les ordinateurs et les tests ADN du monde ne remplaceront jamais le travail de terrain. Il n'y a pas de Sherlock Holmes, de Kojak, de Philip Marlowe ou de Harry Bosche, les seuls bons flics sont ceux qui font ami-ami avec les pires balances que le monde ait connues depuis que Judas est parti balayer l'entrée du purgatoire. Ces flics n'ont rien d'autre à faire de leur temps que d'attendre que leurs petits copains leurs balancent des infos sur des raclures pires qu'eux.

SAP : *Vous parlez des criminels qui se confient à vous dans les salles d'interrogatoire. Certains flics ne seraient-ils pas tentés d'obtenir des aveux par la force ?*

AN : Il est vrai que je connais quelques pauvres types au sein du LAPD qui sont convaincus que leurs gros muscles peuvent palier à leur absence de cervelle. Cependant, croyez-moi lorsque je vous dis que la violence est très rarement utilisée dans les salles d'interrogatoire. C'est un mythe largement entretenu par certaines exactions passées

des premiers flics du LAPD, par le cinéma et par des avocats paranoïaques oubliés par les mystères de la confession des victimes aux flics. Ce n'est que lorsque tout a échoué que les flics peuvent éventuellement se laisser aller à une certaine forme de violence. Mais cela ne dépassera jamais le stade d'un éclat de voix ou d'un coup dans une porte. Idéalement, le comportement du flic restera suffisamment explicite pour suggérer la menace de la violence sans l'exprimer clairement. Il est en effet indispensable de rester à l'abri des tentatives d'annulation de procès par les avocats qui demanderont comment le suspect s'est senti menacé. Le détective vous a-t-il frappé ? A-t-il tenté de vous frapper ? A-t-il menacé de vous frapper ? Non, mais il a frappé la table du plat de la main. Oh, mon dieu, motion d'annulation rejetée ! Seul un crétin pourrait espérer s'en sortir face à un bon avocat après avoir obtenu des aveux par la force. De manière simple, l'usage de la violence ne vaut pas les risques qu'il fait courir : sanctions disciplinaires, non-lieu dans l'affaire, procès pour violences policières... Bien sûr, les flics utilisent la force lorsque le besoin s'en fait sentir : quand un suspect se débat violemment, ou lorsqu'il cherche à frapper les agents. Mais la raclée qui lui est alors infligée à la même fonction que dans la rue, le calmer de manière à pouvoir mieux l'entraîner. Pour un interrogatoire, le recours à la violence ne fait réellement pas partie de l'arsenal de la plupart des flics de LA.

SAP : *Mais dans ce cas comment se fait-il que des criminels confessent volontairement leurs crimes ? Surtout en sachant qu'ils sont protégés par la loi Miranda.*

AN : Je vais me permettre de faire un petit rappel quant aux origines de la loi Miranda dont vos téléspectateurs ne connaissent certainement que la version télé. En 1966, à une époque où la discrimination raciale et où les violences policières étaient des plus communes, la décision Miranda apparut comme le plus grand coup qui pouvait être porté aux investigations criminelles. Cet amendement affirmait haut et fort que les confessions devaient être réalisées volontairement. Il s'agissait d'une « mesure de protection destinée à faire disparaître l'atmosphère de contrainte existant dans les salles d'interrogatoire. » En réponse à Miranda, tous les plus hauts officiers de police du pays hurlèrent à l'unisson que désormais plus aucun crime ne pourrait être résolu. Sur le papier l'amendement Miranda était un geste noble expliquant que les droits constitutionnels s'appliquaient tout aussi bien dans la vie civile qu'au cœur des commissariats. Cette décision permit effectivement, dieu merci, de faire disparaître l'utilisation de la violence et des formes d'intimidation physique les plus violentes des salles d'interrogatoires. En revanche, pour ce qui est de « faire disparaître l'atmosphère de contrainte » ce fut un échec patent. Bien évidemment, la confession d'un criminel est excessivement rarement livrée de manière totalement volontaire. Elle est généralement obtenue par la manipulation, la tromperie et des formes discrètes de contrainte. Ceux qui pensent qu'une simple conversation entre un flic et un criminel peut amener à une confession — oh mon Dieu, effectivement j'ai mal agi, laissez-moi vous parler — ne sont que de pauvres naïfs, pour ne pas dire de sombres imbéciles. Privé de la possibilité d'interroger un suspect, un

SOUTIEN
LOGISTIQUE

52

CHAPITRE DEUX

détective serait contraint de classer sans suite la plupart des affaires. Sans une chance de manipuler l'esprit des suspects, les détectives laisseraient partir de nombreux criminels libres comme l'air.

Tout avocat de la défense sait très bien qu'il n'existe aucune bonne raison pour un suspect de parler à des officiers de police et de leur donner des éléments permettant de l'incriminer. Du coup, tout suspect appelant un avocat recevra toujours la même réponse de ce dernier : ne parlez pas. Fin de l'interrogatoire. Tout le monde rentre à la maison. On peut donc considérer qu'une Haute Cour de Justice imposant aux détectives de donner aux suspects le moyen infailliable pour faire cesser un interrogatoire agit de manière totalement schizophrénique ; cela reviendrait à imposer des règles et un arbitre dans une bagarre de bar. Et pourtant, Miranda n'est rien que de la poudre aux yeux. Cette décision nous permet à tous de croire en la profonde équité de notre système judiciaire. Mais en fait elle repose sur la plus grande des hypocrisies. Il aurait été facile aux juges d'imposer la présence d'un avocat de permanence dans tous les commissariats, ou encore d'interdire de consigner les paroles d'un homme désirant parler sans la présence d'un avocat. Mais au lieu de cela, Miranda a laissé une brèche dans laquelle les détectives peuvent s'engager. Soit vous respectez cette décision au pied de la lettre, vous annoncez ses droits à votre suspect, il vous dit qu'il désire attendre son avocat et vous pouvez alors rentrer chez vous à l'heure pour le match. Soit vous faites ce que le système attend de vous mais que nul n'ose admettre : vous mentez, vous trichez, vous manipulez pour obtenir des informations. Dans une salle d'interrogatoire, contrairement à ce que pense beaucoup de monde, il n'est pas question de violence, il est question de contrôle. Vous contrôlez l'environnement des suspects, la lumière ne s'allume que de l'extérieur ou avec une clé, il faut demander pour obtenir à boire, à manger, une cigarette. Si vous ne savez pas pourquoi vous êtes là et que vous demandez si vous êtes en état d'arrestation on vous répondra invariablement : pourquoi ? Vous voulez l'être ? Non, alors asseyez-vous et attendez. Les détectives doivent contrôler l'environnement pour pouvoir éventuellement faire parler un suspect. Si vous le permettez, je vais vous donner un petit exemple :

Vous êtes un fier citoyen d'une jeune et fière nation libre et démocratique, le paradis des droits civiques. Mais voilà vous n'avez pas été très sage, vous avez commis un crime. L'ayant maladroitement dissimulé, vous vous retrouvez dans une pièce sinistre. La peinture s'écaille sur les murs, le seul mobilier est composé d'une table usée et de deux chaises dures et bancales, une forte odeur de tabac froid, de café et de produits ménagers règne en ce lieu. Pas de fenêtres, tout juste une vitre sans tain, vous êtes trop allé au cinéma pour ne pas savoir ce, dernière, des hommes vous regardent et une caméra vous filme probablement. Et puis, au bout de peut-être un quart d'heure un homme rentre dans la pièce. Vous savez qu'il n'est pas votre ami, cet homme est un détective qui veut réunir des preuves pour vous inculper. Il veut faire en sorte que vous passiez vous-même la corde autour du cou. Il s'assied, sort un bloc note et un stylo qu'il pose sur la table, puis une petite carte qu'il commence à vous lire :

« Vous avez le droit absolu de garder le silence. »

C'est donc vrai. Tout ce que le cinéma vous a toujours dit sur les flics se révèle enfin vrai ! Vous n'êtes rien d'autre qu'un misérable tas de merde, une ordure qui vient d'éventrer une vieille dame pour trois dollars ou une limace qui viole des petites filles à la sortie des écoles et pourtant vous avez le droit de vous taire face à ce détective peu avenant. On parle ici de droits fondamentaux, le cinquième amendement, la protection sacrée, le saint Graal du criminel, le droit de ne pas s'auto incriminer. L'homme qui cherche à vous faire tomber vous dit que vous avez totalement le droit de la fermer. Génial, n'est ce pas ?

« Tout ce que vous direz ou écrirez pourra être retenu contre vous devant un tribunal. »

Et voilà que le pauvre flic qui se tient assis vous explique que, méchamment, il cherchera à utiliser contre vous tout ce que vous pourriez lui dire. Moralité, fermez-la.

« Vous avez le droit de parler à un avocat à n'importe quel moment, avant un interrogatoire, avant de répondre à une question ou au cours d'une question. »

Ce type qui cherche à vous faire enfermer vous dit maintenant que vous pouvez en plus vous faire conseiller pour éviter de dire les conneries qui vous enverront en taule ou brûler en enfer. Il vous explique que si vous êtes trop stupide pour parler tout seul vous feriez mieux d'attendre un pro. Brave gars tout de même.

« Si vous désirez la présence d'un avocat et que vous ne pouvez en engager un, il ne vous sera alors posé aucune question et la cour vous en assignera un d'office. »

Pas d'argent, pas de problème. Avez-vous oublié, nous sommes dans un état qui prend soin de ses citoyens.

Tout est fini, le flic range sa petite carte dans son veston. Fin de l'histoire. Enfin pas tout à fait, il reste quelques papiers à remplir, des détails de procédure. Il vous tend une feuille intitulée *Explication des droits*. Après avoir rempli diverses cases banales – nom, âge, sexe, date, adresse... – le flic vous montre un premier passage : « Vous avez le droit absolu de garder le silence. » Vous n'êtes pas stupide, vous avez bien compris. Il vous demande si c'est le cas. Vous signez en face. Puis il continue pour chaque sentence de l'amendement Miranda. Enfin vous signez sous la déclaration : « J'ai lu la présente explication de mes droits et je l'ai parfaitement comprise. » Normal, elle est simple, elle vous dit juste de la fermer.

Tranquillement le flic range les papiers et vous dit que si vous désirez un avocat, il n'y a pas de problème. Lui si s'en fout, il sera de retour plus tôt chez lui. Ses gosses seront contents, sa femme sera contente, il sera content. D'un autre côté, il ne pourra alors plus rien faire pour vous. Lui, il s'en tape, il ne connaît pas le type que vous avez buté, vous aviez probablement de bonnes raisons, il ne connaît pas votre fille de douze ans qui prétend que vous la violez toute les semaines depuis qu'elle a cinq ans, et si c'est le cas il peut comprendre, lui-même des fois il admire sa plus jeune fille quand elle se lave. Donc une fois que l'avocat sera là il ne pourra plus rien faire. La sangsue à cent dollars de l'heure ne cherchera pas à comprendre. Et le pauvre flic, qui vous aime bien, il sera obligé d'utiliser les preuves à charge pour vous faire couler au procès.



En revanche, si vous lui parlez maintenant, il pourra essayer de comprendre et de vous aider, il pourra s'assurer que le jury comprendra bien pourquoi vous l'avez égorgé votre grosse bonne femme qui ne cessait de hurler alors que c'est vous qui ramenez le fric à la maison. De toute façon il s'en fout, il vous explique que son capitaine est dans le couloir et qu'il a déjà décidé de vous inculper pour meurtre au premier degré. Il vous explique qu'il sait que vous avez des circonstances atténuantes et que vous devriez être moins chargé, mais tant pis. Il vous laisse donc mariner dans votre jus quelques minutes le temps d'aller chercher des cafés. Vous êtes seul avec une charge de meurtre au premier degré pour toute compagnie. Et là, quand il revient que faites-vous ? Vous acceptez son café. Et ce type qui veut vous foutre en taule, vous demande si le café est bon. Et puis il vous dit que lui il sait comment cela s'est passé, le type que vous avez poignardé c'était par légitime défense. Il vous avait agressé. Et alors vous lui dites que oui. Le flic lève alors les mains, il sort une feuille de sa poche et vous la présente : « Je désire répondre aux questions qui me sont posées sans la présence d'un avocat. Cette décision est volontaire et sans contrainte. » Il vous laisse le papier avant de sortir de la pièce. Quand il revient, avec quelques clopes et pas de café, il vous dit : il a attaqué le premier, n'est-ce pas ? Vous regardez la feuille, vous la signez et vous parlez. Imbécile ! On vous avait pourtant bien dit de la fermer. Lorsque vous vous réveillerez vous serez en taule, condamné par vos propres mots.

La petite scène que je viens de vous jouer peut bien évidemment se décliner à l'infini en fonction des crimes, des suspects et des enquêteurs. Mais vous seriez surpris de voir combien de criminels finissent par se confier à nous, que ce soit par bêtise, par vantardise, par honte, par peur... Et malgré la décision Miranda, il vous prie de croire que les juges sont bien contents de ces aveux extorqués par la tromperie et le mensonge. Les meilleurs interrogateurs seraient probablement capables de vendre au prix du neuf une vieille bagnole pourrie à un vendeur de voiture ou à un agent immobilier.

Il reste un point délicat. Vous pouvez interroger un témoin mais, s'il commence à s'incriminer, vous devez l'interrompre et lui lire ses droits, il devient un suspect couvert par la décision Miranda. Vous courez alors le risque de le voir se refermer comme une huître et, de toute façon, tout ce qu'il vous a dit avant ne compte pas.

Je vous prie donc de me croire lorsque je vous dis que l'art de l'interrogatoire est bien loin des gros bras et de baffes bien senties.

SAP : C'était... impressionnant. Revenons-en plus particulièrement aux cops si vous le voulez bien. Quelles sont exactement leurs attributions, qu'est-ce qui fait d'eux ces super-flics tant décriés par leurs collègues ?

AN : De bien des manières ils obéissent aux mêmes règles que n'importe quels autres enquêteurs. Ils se voient confier tous types d'enquêtes par le bureau du procureur et par leur chef. De plus, à moins qu'ils soient destitués de l'affaire par la suite, ils s'occupent des cas pour lesquels ils sont les premiers officiers à intervenir. Je m'explique : un cops patrouille et entend parler d'une fusillade dans un

appartement. Lorsqu'il arrive sur les lieux ses collègues en uniforme ont déjà sécurisé le secteur et ils lui expliquent que l'appartement contient trois cadavres et huit kilos de crack. Techniquement cette affaire pourrait être confiée aux stups ou à la criminelle. En pratique, étant le premier officier arrivé sur les lieux, le cops peut se l'approprier. Et, même s'il décide de la laisser à ses collègues, cette enquête pourrait très bien finir par lui revenir par la voie hiérarchique normale.

Les cops ont aussi la possibilité de travailler sur tout le territoire de Los Angeles. Bien que cela arrive rarement, ils peuvent même, à la demande des responsables judiciaires et politiques locaux, être dépêchés dans d'autres villes de la république. Toutefois, normalement, leurs pouvoirs de police ne s'étendent que sur LA. Une exception notable doit toutefois être précisée : lorsqu'ils obéissent à un mandat d'amener, pour arrêter un criminel sur ordre du bureau du procureur, ils peuvent poursuivre leur cible dans toute la république. Il est toutefois habituel qu'ils demandent alors l'aide des forces de police locales.

En dehors de ces deux compétences spécifiques : l'attribution des enquêtes et la liberté géographique, les cops sont comme tous les autres flics de LA. S'ils réquisitionnent un véhicule civil lors d'une poursuite, ils peuvent s'exposer à des poursuites si cette réquisition n'était pas parfaitement justifiée ou si le véhicule a été rendu endommagé. Dans ce dernier cas, les sanctions internes sont décidées par les supérieurs directs. De la même manière, ils engagent le département de police pour tous les dégâts qu'ils pourraient causer à des biens ou à des personnes. Les flics trop dangereux sont d'ailleurs vite renvoyés ou affectés à des bureaux où leur tempérament ne risquera pas de coûter au LAPD des millions de dollars en dommages et intérêts.

Comme tous les flics de LA, les cops ne peuvent utiliser leurs armes que dans le cadre d'une réponse proportionnée à une menace à leur rencontre ou à l'encontre de civils. Il faut savoir que chaque engagement armé fait l'objet d'un rapport qui est ensuite remis au SAD.

Une petite chose tout de même ; si le gros de l'unité est affecté au central du LAPD, de petites équipes de cops sont régulièrement détachées, et plus ou moins bien accueillies, dans divers commissariats de LA de manière permanente ou temporaire pour prêter main forte aux flics du coin ou pour enquêter sur des affaires spécifiques.

SAP : Vous suggérez des tensions entre les différents services du LAPD, que pouvez-vous nous dire sur la guerre entre les services de police ?

J'ai récemment participé à notre guerre pour l'indépendance, je vous prierais donc de limiter le sensationnalisme journalistique et d'éviter d'utiliser le mot guerre de manière inconsidérée.

Il y effectivement de véritables problèmes de rivalités et de communication entre les différentes divisions du LAPD. Si vous greffez là-dessus des questions d'amour propre et d'ego des flics de tous les échelons, vous obtenez un véritable panier de crabes. Ne vous y trompez toutefois pas, la plus grande majorité des flics de LA cherchent à faire efficacement un métier ingrat qui leur coûte énormément et ne leur donne que peu. Mais une minorité d'arrivistes et de faîneants parvient tout de même à pourrir l'ambiance.

En raison de leurs prérogatives et de la qualité du matériel auquel ils ont accès, les cops sont jalouxés par bon nombre de flics qui esiment facilement qu'ils ne sont que des trouble-fête qui viennent marcher sur leurs plates-bandes. Cependant, dans la plupart des commissariats difficiles, la présence des cops est généralement bien accueillie. Dans les zones de guerre de gangs par exemple, la présence de plus d'hommes courageux est toujours un bienfait. C'est essentiellement dans les quartiers huppés, là où se trouvent tous les planqués qui feront les futurs dirigeant du LAPD que les cops sont le moins appréciés.

Il existe toutefois des flics qui apprécient de manière générale les cops, il s'agit des agents en patrouille dans les rues. Les flics en tenue considèrent souvent les cops comme des frères d'arme puisque ces derniers patrouillent aussi régulièrement les rues en tenue, s'exposant ainsi aux mêmes risques et au même genre d'interventions. Bien sûr, cette relation n'est pas non plus dénuée d'une certaine forme de jalousie. Mais, quoi qu'il en soit, les cops sont certainement les gradés que les flics de la rue apprécient le plus.

SAP : Vous parlez de la jalousie engendrée par le matériel auquel les cops ont accès, de quoi s'agit-il exactement ?

AN : Pour être plus exact, il faudrait parler du matériel auquel les cops avaient accès. Lorsque j'ai créé cette division, j'ai pris directement contact avec des petits entrepreneurs particulièrement compétents. Bien évidemment cela ne fut pas du goût de toutes les huiles du LAPD, certains de ces charmants requins ayant pris pour habitude de toujours fournir les contrats d'équipements aux mêmes sociétés chères et incompetentes en échange de quelques enveloppes bien garnies. J'ai donc pu fournir mes premiers cops – pardon – les premiers cops avec du matériel de pointe : des tenues tout à la fois souples, légères et blindées ; des armes efficaces, précises, compactes et solides ; les premiers masques de combat, l'idée ayant été par la suite utilisée pour équiper quelques autres unités telles que les SWAT, et du matériel de communication high-tech. En plus de cet équipement de base, ils ont accès à une importante réserve spécifique, à une unité de véhicules de poursuite et de planque, d'armes d'assaut, de matériel de surveillance... Malheureusement, de manière assez étonnante, toutes ces entreprises durent déposer le bilan au cours de l'année qui suivit la création de l'unité. De ce fait, lorsqu'un nouveau est affecté chez les cops il reçoit l'équipement d'un ancien qui quitte le service. Le cops récupère donc un flingue, une tenue souvent usée et rapiécée, un masque généralement déjà personnalisé bien que la hiérarchie n'apprécie que peu ces marques d'individualisme et le reste de son petit équipement du parfait flic : menottes, matraque et *tutti quanti*. Les cops sont donc désormais obligés de faire très attention à leur matériel. Ainsi deux cents uniformes furent créés par un de mes amis aujourd'hui disparu et nul ne s'avère capable de reproduire la méthode de fabrication utilisée alors. De la même manière, les armes en dotation sont des petites merveilles, le résultat d'un véritable travail d'orfèvre. Chacun des cent automatiques et des cent revolvers furent fabriqués à la main par l'un des meilleurs artisans de LA, finalement poussé au suicide après la faillite de sa petite entreprise. Seuls les masques peuvent aujourd'hui

encore être fabriqués puisque le concept est utilisé par d'autres unités. Toutefois, une forme de mysticisme est apparue au sein de l'unité et tout comme il hérite de sa tenue et de son arme, il ne viendrait pas à l'idée d'un cop de porter un autre masque que celui de son prédécesseur. Les flics sont souvent des types particulièrement superstitieux, voyez-vous.

Depuis que les pontes du LAPD qui cherchent à fermer cette division ont accédé aux plus hauts postes de direction, la division COPS est contrainte de vivre avec ses réserves de matériel et avec des crédits moindres chaque année. Et ce, je tiens à le préciser, malgré le taux de résolution d'enquêtes le plus élevé de tout le LAPD.

Il est aussi fréquent que les cops investissent personnellement de manière à obtenir du matériel spécifique : informatique, armes...

SAP : Et aujourd'hui, qui chapote effectivement les cops ?

AN : Les cops sont des détectives. Chaque groupe de vingt cops travaille sous la direction d'un lieutenant. Ces vingt flics et leur lieutenant travaillent selon les mêmes tranches horaires. Les dix lieutenants de l'unité sont eux-mêmes dirigés par le capitaine Jason Skripnick, l'actuel chef du service des cops. Jusqu'ici, je tiens à exprimer toute l'estime que je peux porter à ces hommes et à ces femmes. Jason dépend ensuite directement du commandant Mike De Suta, le chef de la Metropolitan Division. Ce dernier est placé sous les ordres directs du chef adjoint Constantin Delos, le responsable de l'Operation Headquarter Bureau. Delos obéit directement, tel un fidèle toutou, à notre bien-aimé, glorieux et incorruptible chef de la police, Ralph Firmani.

SAP : Vous ne semblez pas le porter dans votre cœur...

AN : J'avais quelques économies, je sens que je vais les perdre dans un procès à venir. Peu importe finalement, l'argent sert à se faire plaisir. Ralph Firmani est une bouse informe qui à défaut d'un cerveau ou d'un sens moral n'est pourvu que d'une ambition démesurée et d'une cupidité inégalée. Cet homme peu, ses idées puent, ses relations puent. Que pourrais-je dire de plus ?

SAP : Hum, oui, bien sûr. Et quelles sont les relations des cops avec les gens extérieurs au LAPD ?

AN : Ils coffrent la racaille et ils aident les vieilles dames à traverser. Pardonnez-moi, je suis encore un peu énérvé. Les cops héritent souvent des affaires les plus délicates du LAPD, ils sont donc naturellement en première ligne devant vos confrères journalistes, ou se prétendant comme tels. Ils sont aussi en première ligne face aux pressions de la hiérarchie des politiciens ou des hommes d'affaire influents. Jusqu'à présent nous n'avons heureusement eu à compter que de très rares cas de collusion ou de corruption au sein de cette unité. Ce qui est particulièrement heureux car les cops entretiennent des rapports délicats avec les corbeaux du SAD qui, depuis que Firmani leur a lâché la bride sur le cou, se font un plaisir de descendre tout cops qui à le malheur de faire un faux pas. »



3.0. Le fonctionnement du LAPD

3.1. Recrutement et formation

Tous les flicards suivent le même itinéraire en ce qui concerne le recrutement et la formation, à savoir le passage obligé à l'Académie de police de Los Angeles. Cependant, le temps que vous y passez peut varier selon que vous êtes ou non un bleu (il arrive exceptionnellement que des professionnels comme les chasseurs de primes ou les privés cherchent à entrer au LAPD. Ils bénéficient dans ce cas d'une formation accélérée car ils possèdent déjà les bases).

Le recrutement se fait principalement sur concours, quel que soit le niveau pour lequel vous postulez, bien que certains puissent bénéficier de passe-droits (les surnommés chasseurs de primes et privés qui rentrent sur recommandation ou ceux dont le bec a toujours été garni d'une cuillère en argent ce qui, comme chacun sait, remplace avantageusement l'esprit ou le mérite). En effet, il existe plusieurs niveaux d'entrée correspondant à ce que vous souhaitez faire, au niveau d'études que vous avez atteint et aux résultats que vous obtenez. Chaque niveau se compose d'un concours de base auquel s'ajoutent des épreuves supplémentaires selon que vous cherchiez à devenir simple flic, détective ou officier supérieur (rien ne vous empêche, bien entendu, d'obtenir par promotion au cours de votre carrière le niveau raté à votre entrée).

Le concours de base se compose de quatre épreuves précises et bien définies : une sportive, une écrite et les deux dernières orales (chaque test étant noté de A à F). L'épreuve sportive sert principalement à mesurer votre endurance par une course où le seul but est de parcourir la plus grande distance possible en l'espace de vingt minutes (pour être sûr que vous serez capable de poursuivre un traud). On considère en effet que les autres aptitudes physiques pourront être développées pendant votre formation et que, de toute façon, si vous n'y arrivez pas, on peut toujours vous virer. L'épreuve écrite est un QCM sur la culture générale et le droit public (vos connaissances de la loi, quoi !) pour lequel vous disposerez de deux heures alors que les oraux, tous deux de vingt minutes, consistent à vous interroger sur vos motivations (euh... pour protéger et servir ! Ouais... euh, c'est pour ça que je veux être flic...) et sur vos objectifs en tant que futur flic (je crois qu'euh... ce qui m'intéresse surtout c'est d'avoir une arme fournie par la ville...). Une moyenne générale de C suffit à entrer à l'Académie pour suivre une formation de simple flic alors qu'il faut qu'elle soit de B pour devenir détective ou un officier supérieur. Pour entrer en formation de détective, il faut passer une épreuve supplémentaire sur le droit des prévenus (afin d'éviter les bavures pouvant entraver l'enquête pour vice de forme ou autre). Enfin, pour une formation d'officier supérieur, munissez-vous d'études supérieures d'un minimum de trois ans avant de passer une épreuve supplémentaire de

gestion qui correspond en fait à une simulation de situation de crise dans un commissariat (il est à noter que les bleus sortant directement officiers de l'Académie sont plutôt mal vus et qu'ils devront fatalement faire doublement leurs preuves...). Ce sont généralement des candidats de haut niveau qui ont fait des études spécialisées qui passent les concours de détectives et d'officiers. De plus, ces places sont en nombre limité et il est bien entendu impossible pour un bleu entré comme simple flic de devenir détective ou officier durant sa formation.

Après le recrutement, la formation complète se poursuit sur deux ans, durant lesquels l'aspirant flic sera rémunéré (c'est toujours mieux que de payer pour faire des études...). Elle est ensuite suivie d'un stage de six mois dans un service dépendant du choix et du classement du postulant (il n'y a pas de postes disponibles partout et il faut bien faire selon les besoins). Ce stage a pour but de familiariser le recrue avec sa future vie quotidienne avant de définitivement l'abandonner à son sort en lui donnant une affectation définitive.

La formation comporte différents cours visant à inculquer au futur flic toutes les connaissances et compétences qui lui seront nécessaires pour exercer son métier et survivre. Ces cours recouvrent des domaines aussi divers que le droit, l'athlétisme, l'usage d'armes à feu, les techniques de base de criminologie et d'interrogatoire, le fonctionnement du LAPD, les criminels, les techniques d'action en groupe, les poursuites et bien d'autres réjouissances encore. Ces cours sont répartis tout au long de la journée qui commence à six heures du matin et se termine avec l'extinction des feux à vingt-deux heures (quartier libre le dimanche). Il existe pour chaque cours une évaluation trimestrielle afin de juger des progrès du candidat. Si, à la fin d'un trimestre, ces progrès ne sont pas satisfaisants (moyenne générale inférieure à C) alors le candidat est exclu de l'Académie. D'autres raisons peuvent aussi amener à un départ forcé de l'Académie, notamment l'accumulation de blâmes ou la mise en danger des partenaires. En effet, certaines fortes têtes se complaisent dans l'ignorance la plus totale de l'autorité et n'ont de cesse de faire le plus grand nombre d'idioties possible (euh, non, ce n'est pas moi qui ai mis de la levure dans les chiottes...) ou de mettre en danger leurs coéquipiers lors des exercices (les têtes brûlées qui tirent dans le tas au mépris de toutes les règles de sécurité par exemple). De tels candidats reçoivent un blâme à chaque fois qu'ils sont pris et sont exclus au troisième. En effet, la survie des flicards dépend souvent de leurs collègues et le LAPD n'a pas de place pour les fanfarons.

Enfin, en plus de ses cours, l'aspirant flic aura l'occasion durant ces deux années de suivre deux stages de spécialisation correspondant à ses désirs mais surtout à ses aptitudes. Quel que soit le stage choisi (tir, conduite, administration, etc.), tous les cours auront lieu à l'Académie par petits groupes les samedis lors du quatrième trimestre de chaque année. Ces cours ont des exigences encore plus drastiques et font un tri des candidats mensuel et non trimestriel (il faut de plus avoir B et non C pour éviter l'exclusion). En effet, il s'agit de cours accélérés et très pointus qui font toute la fierté du LAPD et mettent, par voie de



conséquence, sa crédibilité en jeu. Les instructeurs insistent énormément sur l'importance du choix de ces deux stages qui donneront à chaque flic une identité propre lui permettant de se rendre utile auprès de ses coéquipiers.

3.2. La hiérarchie

Chaque grade de service civil (officier de police, sergent, détective, lieutenant, capitaine, commandant) est divisé en sept rangs d'ancienneté eux-mêmes subdivisés en deux ou trois échelons. Le passage d'une classe de service civil à une autre est nommé promotion, celui d'un échelon à un autre est appelé nomination, celui d'un rang d'ancienneté à un autre est nommé assignation. En dehors et au-dessus de ce système, on trouve plusieurs chefs adjoints et le chef de la police.

Les assignations sont accordées pour bons états de service ; un policier qui effectue correctement son travail peut s'attendre à obtenir une assignation après une moyenne d'un an et demi passé à un même rang d'ancienneté. Une assignation constitue uniquement une appréciation du travail du policier. En effet, rien ne différencie le nouveau rang de l'ancien en ce qui concerne les devoirs et responsabilités. La seule différence se situe sur la fiche de paie : à un nouveau rang correspond un nouveau salaire. En bref, la progression des rangs d'ancienneté ne se fait qu'à l'ancienneté (étonnant non ?) et seulement dans le cas où le flic dispose d'un dossier présentant peu de blâmes et autres réprimandes. Après son entrée au LAPD, il faut normalement entre huit et quinze ans à un policier pour atteindre le rang sept. Officiellement, seuls les membres du service du personnel décident de qui passe au rang supérieur et de qui est recalé. Bien sûr, comme dans toute organisation, les rapports humains, les influences et même parfois les pots-de-vin hâtent ou retardent l'attribution des assignations aux officiers de police. Toutefois, la marge de manœuvre du service du personnel reste limitée et il n'est pas possible de permettre le gain d'une nouvelle assignation à moins de dix mois.

Alors que les assignations sont attribuées à l'ancienneté, les nominations sont généralement attribuées au mérite. Un policier peut ainsi espérer monter d'échelon suite à des actions d'éclat et aux recommandations de ses supérieurs. L'attribution des nominations est donc liée à des facteurs humains (il vaut mieux s'entendre avec la hiérarchie et avec le service du personnel) ainsi qu'à une réelle évaluation des capacités (remises de médailles, récompenses...).

Enfin, les promotions peuvent être obtenues par décision des supérieurs (en remerciement de services rendus) ou après avoir réussi un concours organisé annuellement par le service du personnel. Bien évidemment, le nombre de places n'est pas infini dans les plus hauts niveaux de la hiérarchie et seuls les meilleurs (ou les plus pistonnés) parviendront à y avoir accès. Il est ainsi plus que fréquent que des officiers de police ou des détectives restent à ce même niveau tout au long de leur carrière.



SALAIRES ET PRIMES

La tâche des policiers est difficile, dangereuse, délicate, déniée... Et pourtant, si les Californiens deviennent policiers, ce n'est sûrement pas pour le salaire... Le système de salaires et primes n'a finalement guère évolué depuis le début du millénaire. De toutes façons, les salaires et primes n'ont eux-mêmes que peu augmenté, malgré l'inflation régulière et généralisée depuis 2009. En somme, ce système est aussi antique et dépassé que l'est l'institution elle-même.

Bien évidemment, des blâmes et autres réprimandes graves peuvent provoquer une perte d'échelon (de manière la plus courante), d'ancienneté (dans les cas les plus graves) voire même de grade. Il faudra aussi se souvenir que les relations, les stages effectués et les services rendus peuvent permettre de ralentir ou d'accélérer la progression d'un personnage. Il est important de remarquer que la perte d'un échelon est la sanction qui est en passe de devenir la plus habituelle au sein du LAPD.

En dehors des blâmes et réprimandes et des dégradations qui y sont éventuellement liées, les rangs, échelons et grades sont normalement acquis pour la vie.

3.3. Les aléas du service du personnel

Le service administratif pose actuellement de gros problèmes au LAPD. Les listes de nominations ne sont notamment plus représentatives du travail réellement effectué par les flics du LAPD. En réalité, les flics qui désirent améliorer leur salaire se débrouillent d'abord pour rencontrer et se lier d'amitié avec un membre du service du personnel. Grâce à son aide ils peuvent espérer avancer plus rapidement dans la hiérarchie et sortir ainsi plus vite de la rue. Bien sûr, comme ce n'est pas toujours aussi simple de parvenir à se faire des amis, surtout quand ces « amis » discernent vos intérêts, beaucoup jouent de leur influence, de celle de leur famille ou de leurs amis. De plus, les supérieurs qui désirent appuyer la candidature de leurs subalternes méritants ne pressent plus autant dans les décisions que les pots-de-vin, les deals, les menaces et le chantage...

Le résultat de cette politique : une prolifération de tire-au-flanc, flemmards, ou fils à papa dans les grades moyens. Les flics de la rue sont encadrés par de plus en plus d'incapables et les supérieurs hiérarchiques de haut niveau se plaignent des personnels intermédiaires. Dans la même veine, à force de promotions et en raison du renouvellement plutôt lent des effectifs, le LAPD commence à s'apercevoir qu'à ce rythme, il risque de manquer d'ici 2 à 3 ans de personnel de base par rapport au nombre de grades. Des consignes et une diminution des promotions ont donc été mises en place, mais le fond du problème n'a



malheureusement pas été résolu : ceux qui bénéficient de contacts bien placés se retrouvent toujours en tête des listes de promotions.

Cette situation n'a que trop duré au goût des chefs adjoints et du chef de la police. Les dirigeants (chefs adjoints) de la police de LA commencent à jeter les bases d'un projet de restructuration (comprendre nettoyage) interne. Ils prévoient de changer du tout au tout le système d'attribution des promotions. Pour l'instant, deux courants majeurs et très opposés se dégagent. Le premier propose de se baser principalement sur une série d'exams généraux et de mises en situation une fois tous les deux ans. La deuxième école imagine un système reposant uniquement sur les résultats de terrain : un policier se voit proposer assignation, nomination et promotion quand il atteint un certain quota dépendant de son affectation (flagrants délits, compléments d'enquête, résultats de l'unité globale, etc.). Les partisans des deux théories s'accordent néanmoins à penser qu'elles sont toutes deux trop extrêmes et qu'il faudrait les pondérer d'une certaine manière. Chacune possède des inconvénients et les avantages de ces inconvénients.

Le premier système connu sous le nom de formation continue ne porte aucun jugement sur les compétences de terrain et les résultats, seuls les meilleurs aux exams d'évaluation s'assurent des chances d'évoluer dans la hiérarchie. Bien sûr, ces officiers seront certainement plus réfléchis que la majorité des sous-officiers actuels. Dans une telle situation, assignations, nominations et promotions seraient toutes remises après un examen plus ou moins délicat.

Le second système dénommé évaluation de la rue risque de laisser basculer la situation au profit d'arrivistes zélés (pas forcément inutiles mais...) et de gradés aux méthodes peut-être expéditives ou peu scrupuleuses. Néanmoins, ces gradés auraient au moins eu le mérite d'avoir fait leurs preuves dans la rue, et c'est bien ce que l'on demande aux flics d'aujourd'hui...

Des rumeurs sur ces futurs changements ont filtré jusqu'à la rue. Des tensions apparaissent parfois entre des groupes aux opinions différentes et entre la hiérarchie et les syndicats. Puisque pour l'instant ces différends ne se basent que sur des rumeurs, le boulot des flics n'en pâtit pas. Pas encore...

3.4. Le gel des salaires

Les salaires des policiers n'ont pas connu de réelle réévaluation depuis l'indépendance de la Californie en 2026. Les adeptes de la langue de bois évitent le sujet et parlent d'un ton traînant, agacé ou démagogique de mesures prises, de commissions, etc. Cette situation désespère les échelons supérieurs du LAPD, qui reçoivent du gouvernement de Californie à peu près les mêmes réponses que le public...

À ce jour, un flic en tenue en sortie d'école est qualifié d'officier de police de rang 1. Il doit passer dix-huit mois (dont sept d'école) en cette qualité avant de pouvoir passer officier de police de rang 2. En fonction de ses éventuels diplômes et de sa réussite à l'Académie de police, il peut

toutefois directement être affecté au rang 2. Hors assignations exceptionnelles, un officier de police gagne un rang tous les deux ans de service.

Tous les cops, à leur première assignation, sont des détectives d'échelon 1 et de rang 2. Certains stades permettent aux cops d'obtenir des primes mensuelles qui viennent s'ajouter aux valeurs indiquées sur le tableau ci-dessus. Ces mêmes stades peuvent même inciter les supérieurs directs des personnages en question à faciliter leur progression au sein du LAPD (rang et échelon).

3.5. Les primes, le valium des cops

Chaque année apparaissent des primes nouvelles qui, en général, ne restent en place que le temps de leur paiement. Elles proviennent de rallonges que les politiciens daignent parfois accorder au LAPD, sous la pression (constante et irritante) du chef de la police et des chefs adjoints. En général, ces fonds spéciaux sont investis à moitié pour le matériel, à moitié pour les salaires. Suivant une loi obscure, les primes ne sont pas imposables tant que les fonds sont alloués dès réception. Pour éviter de dévier de l'argent vers divers impôts, taxes et contributions, cet argent est donc immédiatement reversé dès réception.

C'est ainsi qu'on fléuri ces dernières années des primes insolites, tout aussi éphémères que bien accueillies : Prime Hawai 235\$ (pour fêter l'absorption de l'État dans l'État de Californie), Prime Rookie 2029 (film dramatique réaliste plein d'espoir de 2021 ayant pour sujet le LAPD 452\$, etc. Quoi qu'il en soit, la valeur de ces primes n'a jamais dépassé 500\$ par an.

Bien sûr, il existe aussi une série de primes plus anciennes toujours en vigueur : la prime d'uniforme de 700\$, la prime trilingue qui offre de 2,8% à 5,9% de plus sur les salaires (auparavant deux langues suffisaient, mais plus de la moitié de LA parle aujourd'hui l'espagnol couramment) et la prime d'ancienneté (indépendante du système des assignations) : 125\$ par mois après dix ans, 260\$ par mois après quinze ans et 350\$ par mois après vingt ans.

3.6. LAPD assurance police

Ne disposant d'aucun système de sécurité sociale étatique, des flics du LAPD ont imaginé en 2018 de constituer leur propre assurance et caisse de retraite. À des taux préférentiels, la mutuelle de la police permet à ses membres (les policiers et leur famille) de disposer d'une assurance et d'une caisse de retraite adaptée à leurs besoins et à leur emploi. Le seul sinistre qu'elle refuse de couvrir est la mort des policiers. Ici, pas question de langue de bois : le taux de décès est trop élevé pour que la nouvelle assurance puisse se permettre de le couvrir.

Cette entreprise est entièrement gérée par des membres du LAPD, essentiellement d'ailleurs par des flics de la rue blessés lors de l'exercice de leur devoir, des individus souvent devenus incapables d'assurer leur service dans la rue. Ils font tout leur possible pour protéger leurs camarades malgré la pression des grosses sociétés d'assurance. Même si les

Grille des salaires nets mensuels

Officier de police (policier en tenue)

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| I | 1 100\$ | 1 175\$ | 1 250\$ | 1 325\$ | 1 400\$ | 1 475\$ | 1 550\$ |
| II | - | 1 275\$ | 1 350\$ | 1 425\$ | 1 500\$ | 1 575\$ | 1 650\$ |
| III | - | 1 375\$ | 1 450\$ | 1 525\$ | 1 600\$ | 1 675\$ | 1 750\$ |

Sergent (policier en tenue)

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| I | 1 300\$ | 1 400\$ | 1 500\$ | 1 600\$ | 1 700\$ | 1 800\$ | 1 900\$ |
| II | - | 1 525\$ | 1 625\$ | 1 725\$ | 1 825\$ | 1 925\$ | 2 025\$ |
| III | - | 1 650\$ | 1 750\$ | 1 850\$ | 1 950\$ | 2 050\$ | 2 150\$ |

Détective

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| I | 1 400\$ | 1 500\$ | 1 600\$ | 1 700\$ | 1 800\$ | 1 900\$ | 2 000\$ |
| II | - | 1 625\$ | 1 725\$ | 1 825\$ | 1 925\$ | 2 025\$ | 2 125\$ |
| III | - | 1 750\$ | 1 850\$ | 1 950\$ | 2 050\$ | 2 150\$ | 2 250\$ |

Lieutenant

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| I | 2 000\$ | 2 150\$ | 2 300\$ | 2 450\$ | 2 500\$ | 2 650\$ | 2 800\$ |
| II | - | 2 350\$ | 2 500\$ | 2 650\$ | 2 700\$ | 2 850\$ | 3 000\$ |
| III | - | 2 550\$ | 2 700\$ | 2 850\$ | 2 900\$ | 3 050\$ | 3 200\$ |

Capitaine

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| I | - | - | - | 3 100\$ | 3 300\$ | 3 500\$ | 3 700\$ |
| II | - | - | - | 3 400\$ | 3 600\$ | 3 800\$ | 4 000\$ |
| III | - | - | - | 3 700\$ | 3 900\$ | 4 100\$ | 4 300\$ |

Commandant

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|
| I | - | - | - | - | 6 000\$ | 6 500\$ | 7 000\$ |
| II | - | - | - | - | 6 800\$ | 7 300\$ | 7 800\$ |
| III | - | - | - | - | 7 600\$ | 8 100\$ | 8 600\$ |

Chef adjoint

| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|--------|--------|--------|--------|----------|----------|----------|
| I | - | - | - | - | 9 000\$ | 10 000\$ | 11 000\$ |
| II | - | - | - | - | 11 000\$ | 12 000\$ | 14 000\$ |
| III | - | - | - | - | 13 000\$ | 14 000\$ | 16 000\$ |

Chef de la police

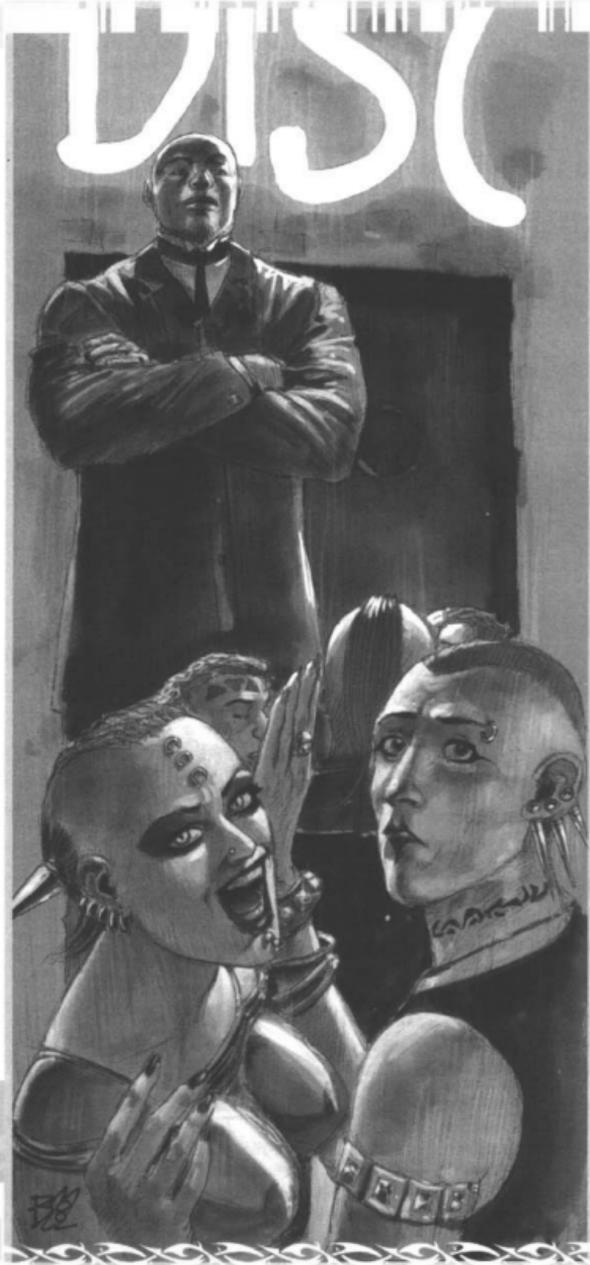
| Echelon | Rang 1 | Rang 2 | Rang 3 | Rang 4 | Rang 5 | Rang 6 | Rang 7 |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|----------|
| I | - | - | - | - | - | - | 20 000\$ |

remboursements ne sont pas mirobolants, le personnel de l'assurance a à cœur de respecter les droits de leurs confrères et il se charge d'accélérer les paiements et remboursements.

Pour 35\$ par mois, les policiers disposent du forfait minimum, et l'assurance tous risques ne coûte pas plus de 60\$ par mois. La famille proche du policier (femme et enfants) bénéficie des mêmes tarifs. Depuis 2023, n'importe qui a le droit de s'inscrire, mais les cotisations des personnes externes au LAPD sont majorées de 50%.

3.7. Congés et heures sup

Les flics bénéficient de douze jours de vacances par an plus un jour toutes les trois semaines (pour les cops, le temps de repos est d'une semaine après trois semaines de travail). Quelques congés exceptionnels sont parfois accordés : à la fin d'une mission (trois jours) ou en cas de premier mariage (une semaine) mais cela reste rare. Les policiers ne bénéficient jamais de jours fériés.



Videur, un bon job pour un flic en mal d'argent.

Les flics doivent pointer 38 heures de travail par semaine. Bien sûr, de tels horaires sont imaginables pour le personnel administratif, les flics en tenue et les officiers. En revanche, il est rare que des enquêteurs puissent se permettre de respecter ces horaires sans dépassement s'ils désirent avoir une chance de boucler les affaires sur lesquelles ils travaillent. Sachant que les heures sup ne sont que très rarement payées, autant dire que les vaillants ne sont pas nombreux...

Pour les cops, les horaires sont encore plus élastiques...

3.8. Formations internes

BUREAU DES STAGES DU LAPD

Le bureau gère les stages et leurs conditions d'accès. Pour cela, il travaille en collaboration avec l'Académie du LAPD comme avec l'ensemble des services de police de Californie (flics de la rue, SWAT, COPS...). Il est placé sous l'autorité directe du chef de la police mais ne dispose pas de pouvoir sur les autres départements.

Son pain quotidien est donc la collaboration et l'entente avec tous les acteurs de la police. Officiellement, le bureau a en effet un budget annuel relativement réduit par rapport aux exigences de qualité auxquelles doivent répondre les stages dispensés.

Cette carence est en partie résolue par les locaux de l'Académie et ses annexes où se déroule une partie des stages de niveau 1 et 2. Le salaire des intervenants extérieurs et des instructeurs de niveau 2 est prit en charge par le bureau. Ces stages représentent un abaissement et une reconnaissance de la part de la hiérarchie pour pas mal de flics du LAPD, le bureau prend donc soin d'aménager des stages aux effectifs réduits.

Les stages de niveau 3 englobant une bonne partie du budget, ils sont rares et d'accès très limité. Le chef de la police chaperonne lui-même l'organisation de ces stages et la sélection des instructeurs.

CONDITIONS D'ACCÈS

Dans l'esprit du LAPD, le stage de formation est méritoire. Le supérieur hiérarchique décide arbitrairement si tel ou tel élément peut participer à un stage. Ensuite une première demande est déposée auprès du bureau qui ne peut refuser qu'au motif d'absence de places disponibles. L'argument étant largement usité, la demande doit donc être fermement appuyée par un supérieur hiérarchique, de préférence haut gradé et prestigieux.

Si la demande est retenue, le dossier et les états de service du flic sont alors minutieusement examinés. Le cas échéant le demandeur peut se voir contraint de passer un test d'évaluation afin de vérifier ses aptitudes à suivre le stage. Le bureau peut aussi bien juger le flic inapte et transformer un stage de tonfa en stage de sensibilisation culturelle.

Les membres du COPS, élite théorique du LAPD, bénéficient d'un régime particulier. Leurs demandes sont examinées en priorité et ne peuvent être refusées qu'en raison d'inaptitude à la formation désirée. Elle est en moyenne traitée dans les deux jours, là où pour d'autres elle prend six mois. Par contre, elle est assortie d'un entretien psychologique avec un membre du bureau, consigné dans le dossier du cops qui permet d'assurer un « suivi » du demandeur tout au long de sa carrière (une surveillance au sens de certains).

LES STAGES À L'ACADÉMIE DE POLICE

Stages de niveau 1

- Stage sportif
- Stage de cohésion
- Stage de frappe de niveau 1
- Stage de tonfa
- Stage de technique d'interrogatoire
- Stage de tir de niveau 1
- Stage de gestion des foules

Ils durent huit jours à raison de huit heures intensives par jour. Ces stages sont ouverts toute l'année. Ils mêlent élèves de l'Académie et flics de tous horizons. La responsable de ces stages, le sergent Liane Alimakwell Jr., dépend de l'Académie. Elle terrorise le doyen et n'est donc pas prêt de se faire virer. Elle déteste les tire-au-flanc et les privilégiés. Mais elle n'oublie personne. Du coup elle maintient en permanence sous pression ses instructeurs qui passent leurs nerfs sur les stagiaires. Les journées sont longues.

Stages de niveau 2

- Stage de frappe
- Stage de tir

Ils durent dix jours, à raison de huit heures par jour et sont ouverts toute l'année. Les instructeurs sont des intervenants extérieurs, flics et anciens sportifs de haut niveau.

- Stage d'infiltration

On se demande pourquoi le bureau s'attache à recruter des jeunes comédiennes pour dispenser ce stage. L'anarchie la plus totale y règne. Environ tous les six mois le stage est suspendu à la suite de problèmes de discipline et de conflits entre stagiaires.

LES STAGES DE GESTION DES PROCÉDURES DE COMMUNICATION

Niveau 1 – Durant trois semaines, le stagiaire fait des aller-retour entre les différents services administratifs. Il a toute latitude pour prendre des pauses cafés et faire déborder ses déjeuners sur les heures de bureau.

Niveau 2 – Le même, mais ce coup-ci le personnel administratif est persuadé qu'il ne pourra plus se passer des services du stagiaire.

Niveau 3 – Le stagiaire a en plus un bureau. Pour lui tout seul.

LES STAGES DE CONDUITE (niveaux 1, 2 et 3)

Ils se déroulent sur un circuit automobile aux portes du désert. Son propriétaire le loue au bureau pour une misère. Il est toujours aux petits soins pour les instructeurs et les stagiaires de la police. Son leitmotiv semble être : « fais-toi plaisir ». Tout ça n'est pas très net.

LES STAGES DE CRIMINALISTIQUE (niveaux 1, 2 et 3)

Ils ont lieu à l'institut de criminalistique, annexe de l'Académie. Les stages se déroulent sous forme de cours du soir de 20 heures à 23 heures, cinq jours par semaine échelonnés sur cinq semaines. Les sessions suivent le rythme des vacances scolaires. Les locaux sont aussi sinistres que les instructeurs et les cours d'un niveau à l'autre sont de plus en plus rébarbatifs. Au loin on entend un chien hurler à la mort et par la fenêtre, on devine les formes des cadavres destinés à l'étude des stades de décomposition organique.

LES STAGES DE RESSOURCES HUMAINES

Ici on use et on abuse des stagiaires. Il y a donc de la place, du moment qu'on a la tête de l'emploi. Le stage dure un mois. 12 heures par jour. Pas de pause pour le déjeuner. Heures sup le dimanche.

LES STAGES DE SENSIBILISATION CULTURELLE (niveaux 1 et 2)

Les différentes communautés accueillent facilement des stagiaires de la police. Au pire, le bureau doit en contrepartie leur rendre un ou deux « services » pour emporter leur acceptation. Pour le stagiaire, le contact avec la population, seul et sans sa plaque ni son arme de service n'est pas forcément évident. Il a intérêt à la jouer cool, s'il ne veut pas que ça dégénère rapidement. Le stage dure trois semaines complètes. South Central est une destination déconseillée.

LES STAGES DE GÉOPOLITIQUE GLOBALE

Indispensable au responsable du bureau pour consolider son carnet d'adresses. Le moindre écart de conduite du stagiaire peut saper tout le travail relationnel entrepris en amont. Il peut alors faire une croix sur l'ensemble des stages de niveau 2 et 3.

LES STAGES DE PROTECTION DES PERSONNALITÉS ET DE SURVEILLANCE DES BIENS PUBLICS (niveau 1 et 2)

Le bureau affectionne tout particulièrement ces stages. En envoyant des agents faire les pots de fleurs sur le terrain, il obtient des renvois d'ascenseur de la part des bénéficiaires. Le carnet d'adresses du responsable du bureau est ainsi bien rempli. Il y a toujours des places disponibles dans ces stages.

LES STAGES COMMANDO (niveau 1 et 2)

Ils se déroulent dans le désert sur une durée de huit jours, 24 heures sur 24. Ici l'instructeur est le seul maître. Pour les stages de niveau 2, il n'existe qu'une session par mois.

LES STAGES DE PSYCHOLOGIE CRIMINELLE

L'instructeur est un vieux profleur introverti. Il parle peu et fixe constamment ses interlocuteurs de son regard sans vie. Durant deux semaines, il emmène les stagiaires faire le tour des prisons de haute sécurité et des hôpitaux psychiatriques.

LES STAGES DE NÉGOCIATION

A. Wallas, l'instructeur, est un homme complet, féru d'arts martiaux et de philosophie zen comme de psychologie et de discours éloquentes. Spécialiste des prises d'otages, son équipe est constamment appelée à la

rescousse. Le premier soir, le stagiaire est lâché à pied au milieu de Compton. Ensuite, durant une semaine, il doit observer Wallas et son équipe sur le terrain, étant entendu que la deuxième semaine, c'est lui qui sera envoyé pour mener les négociations.

LES STAGES DE TIR (niveau 3)

Il a lieu durant une semaine sur une base militaire avec les tireurs d'élite des forces spéciales.

LES STAGES DE PROTECTION APPROCHÉE (niveau 3)

Volet Théorique – L'instructeur se fait appeler Mister B. C'est tout ce que ses stagiaires savent de lui. Il a un collègue. Il se fait appeler Mister A. Sur lui, les stagiaires détiennent deux informations : Primo, il aime les bains de foule et les itinéraires réguliers. Secundo, la seule manière pour eux de réussir le stage est d'éviter que Mister B loge une balle de paint ball au niveau du cœur de Mister A. Mister B ne dispense que trois stages par an.

Volet Pratique – Hillary Clinton est de passage en Californie. Ceci n'est pas un exercice.

LES STAGES DE FRAPPE (niveau 3)

Le stagiaire est enfermé dans une cave durant une semaine avec le fils spirituel de Mike Tyson. Un *fight club* minimaliste.



Pour cent balles t'as plus rien.

LES STAGES D'ADAPTATION AU COMPORTEMENT ANIMAL

Le stage se déroule dans un chenil, une réserve naturelle et dans le désert. Le stagiaire y étudie de près tout ce qui rampe, vole ou court en Californie. Le stage est réparti sur six week-ends.

4. Les syndicats et œuvres sociales du LAPD

4.1. Le SOS

La protection sociale et la défense des intérêts catégoriels des officiers et membres du LAPD ne sont pas assurées par la république de Californie, mais par un puissant syndicat, le SOS (Sworn Officers Syndicate), regroupant plus de 80% des agents assermentés.

Créé au début du siècle, le SOS est devenu au fil des ans et des adhésions un interlocuteur aussi tenace qu'inévitable pour la direction de la police et de la municipalité. Le syndicat protège les intérêts, notamment salariaux, de tous les membres sous serment du LAPD (les employés civils ne sont pas concernés), même de ceux qui n'en sont pas adhérents.

Grâce aux cotisations et aux subventions privées ou publiques (son budget s'élève à plusieurs millions de dollars), il parvient à palier les carences de la sécurité sociale en proposant une couverture maladie et une retraite décente à ses adhérents. Et nombreux sont les officiers qui sont devenus propriétaires de leur maison, ou ont pu financer les études de leurs enfants grâce au SOS !

Avec une modeste cotisation de 80\$ tous les mois, le syndicat propose de multiples avantages à ses adhérents. Outre des tarifs conventionnés auprès d'une dizaine de médecins compétents, deux cliniques ultramodernes et quelques dentistes, le Syndicat offre une couverture sociale « à la carte », allant de la simple prise en charge des jours de maladie ou d'indisponibilité jusqu'au plus complexe des montages d'assurance vie.

En cas de pépin, les officiers peuvent souscrire un emprunt à des taux exceptionnels auprès de la CalBank, ils seront garantis par le Syndicat.

Les enfants des adhérents bénéficient de tarifs exceptionnels pour des séjours vacances-découverte dans quelques-unes des plus belles régions de Californie (les centres de vacances d'Honolulu, de Crescent City ou du Yosemite sont réputés pour la variété de leurs activités et la qualité de leur encadrement).

Enfin, lorsque vient l'heure de la retraite, une pension basée sur l'ancienneté, le mérite et le grade de sortie est automatiquement attribuée à l'adhérent. Cette pension complémentaire vient seconder celle versée par le LAPD.

Le moins connu des avantages qu'offre le syndicat à ses adhérents est l'aide automatique et gratuite qu'il fournit lorsque l'un d'eux est soumis à une enquête interne des *Canellonis* du SAD, ou mis en accusation après une procédure

qui aurait mal tourné. Si un flic du LAPD descend un civil et qu'il est mis en accusation, une aide juridique et psychologique est fournie et un avocat employé à plein temps par le syndicat pourra venir gratuitement prendre sa défense. Comme les avocats du syndicat sont doués, il est rare qu'un officier de police ne soit pas au moins partiellement blanchi s'il reçoit son aide.

Ces procédés ont bien évidemment des effets pervers. Ils tendent à faire passer l'idée que les flics bénéficient d'une relative impunité, et ils encouragent à coup sûr certains comportements inadmissibles de la part d'officiers du LAPD.

Le revers de la médaille, c'est que le SOS a les yeux plus gros que le ventre, et les cotisations ne suffisent plus à couvrir les besoins des assurés (les flics sont nombreux, ont beaucoup d'enfants à envoyer en vacances et ils ont la gâchette parfois un peu facile...). Il faut donc faire appel à des dons privés (le statut du syndicat l'autorise), pour équilibrer le budget. On devine aisément quelles dérives sont alors possibles, de la part de généreux donateurs fortement intéressés par la bienveillance du LAPD. Le mot de corruption n'est encore prononcé par personne, mais la rumeur enfle depuis quelques années, surtout depuis les révélations d'anciens officiers, souhaitant rester anonymes, qui avouent avoir été influencés par le syndicat dans certaines de leur procédures.

4.2. Ground Zero

Le syndicat dynamique et assez neuf regroupe principalement des détectives et officiers en civil (qui ne constituent pas le gros des bataillons du SOS, loin de là). Il a été lancé en 2028, pour répondre aux attentes d'une certaine catégorie de flics, las de la mainmise parfois oppressante du SOS et de la langue de bois des autorités. Plutôt contestataire, il privilégie moins la protection sociale de ses adhérents que la diffusion d'une parole conforme à la réalité de la rue et de la vie des flics. Depuis peu, il cherche à élargir son audience auprès des officiers en uniforme en sensibilisant les nouvelles recrues à son action (l'adhésion se monte à 12,95\$ par mois). L'arme principale de Ground Zero, c'est le magazine du même nom, disponible dans tous les commissariats (suivant la bonne volonté du capitaine du coin...) retraçant le quotidien des flics, et proposant une vision un peu renouvelée du métier, sans faire de concession au pouvoir en place. Idéal en somme pour les vieux flics un peu désabusés et pour les jeunes loups avides de bousculer le système.

Vous trouverez un exemplaire de *Ground Zero* dans cet ouvrage.

4.3. LAPF, Los Angeles Police Foundation

Face à la primauté et aux moyens du SOS, le LAPF, ou les œuvres sociales du LAPD, ne fait guère le poids. Avec son budget ridicule et son manque chronique de bénévoles, cette fondation n'a pas grand-chose à offrir à ses membres (l'adhésion est automatique pour chaque membre du LAPD qui cotise à hauteur de 12,95\$ par mois). Outre une couverture sociale légère et la prise en charge des orphelins de la police,

elle se contente de lancer des opérations de relations publiques qui profitent finalement assez peu aux adhérents : repas de SDF, bals de charité, colonies de vacances pour les enfants défavorisés, opération « 1 500 jouets pour South Central », etc.).

Grâce au LAPF, les flics bénéficient de tarifs préférentiels dans les cantines municipales, dans certains camps de vacances pour enfants ou encore de tickets blanchisserie pour faire nettoyer leurs uniformes.

5. Quelques unités spécifiques

COPS ne vous présente pas dans le détail toutes les unités de police de LA mais simplement celles que vos joueurs vont être amenés à fréquenter (de près ou de loin) le plus souvent. D'autres unités plus spécifiques seront décrites par la suite.

5.1. Air Support Division

Les chefs du LAPD ont rapidement compris l'efficacité des véhicules aériens de nombreuses situations. Aujourd'hui, les effectifs de l'ASD se montent à cent quatre-vingt dix officiers, moitié pilotes commandants et moitié officiers de vol tactique.

Le premier cursus nécessite quatre années passées dans le département de police, dont deux en patrouille, ainsi qu'une licence de pilote professionnel et cinquante heures de vol en tant que commandant de bord. Par la suite, les pilotes suivent un entraînement spécifique à l'ASD, avant d'obtenir une place de titulaire parmi les pilotes. À peine deux pilotes accèdent à ce poste chaque année.

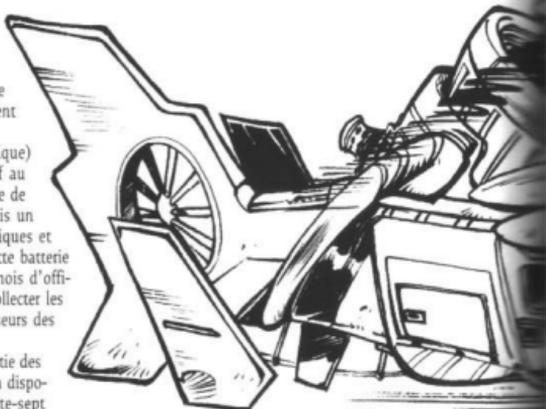
Le deuxième cursus (officiers de vol tactique) requiert le même temps passé en service actif au sein du LAPD. Les volontaires subissent une série de tests d'aptitudes physiques et techniques, puis un second écrémage pour les aptitudes psychologiques et de concentration. Seuls ceux qui réussissent cette batterie de tests peuvent suivre la formation de trois mois d'officiers de vol tactique. Les OVT se chargent de collecter les informations reçues par tous les dispositifs senseurs des véhicules aériens du IAPD.

Les appareils de l'Air Support Division font partie des meilleurs équipements existant actuellement à la disposition des civils. La division possède quarante-sept appareils de Bell Textron, spécialement conçus pour les opérations de police, répartis comme suit :

- Vingt-trois hélicoptères Bell 432-P. Cet hélicoptère constitue la base des véhicules de l'ASD. Équipage : 2 (1 PC, 1 OVT). 8 places à l'arrière ou 4 plus une couchette médicale. La cabine est entièrement blindée, ainsi que les optiques

des senseurs, des projecteurs et caméras. Un treuil et 2 mitrailleuses amovibles complètent l'équipement de base. Ils servent aussi de transporteurs pour les SWAT, en cas de mission aéroportée.

- Neuf hélicoptères Bell 209-P. Ces engins légers à l'architecture furtive servent d'espions pendant les opérations délicates. Les turbines sont silencieuses et ils disposent des meilleurs dispositifs de navigation, repérage et suivi nocturne. Ces appareils sont ce qui existe de mieux pour la surveillance discrète (à part les drones caméras, bien plus petites).
- Douze Cessna Amphibian-P. Ces avions monomoteurs possèdent un système sophistiqué de train escamotable normal (roues) ou amphibie (ballasts). Ils servent en général aux missions de reconnaissances éloignées sur terre ou en mer.
- Trois Bell Trexton VTOL-P. Ces VTOL constituent un test plus qu'autre chose. Grâce à un châssis hybride hélicoptère-avion, ces appareils se révèlent rapides et maniables, mais leur prix prohibitif limite leur utilisation.



Sedol

5.2. Undercover Mission Agents

S'il y a bien un type de flic qui mérite le plus grand respect, ce sont bien ceux qui travaillent sous couverture. À chaque instant ils peuvent être démasqués, tués par une bande rivale dans un règlement de compte ou pris pour cible par leurs propres collègues. Vivant dans la peur une existence schizophrénique, ils évoluent en immersion totale dans l'illégalité, commettant crimes et délits pour blinder leur alter-ego, tout en restant des flics sans jamais pouvoir le dire aux honnêtes gens ou aux victimes qu'ils croisent, sans pouvoir même les aider ou les défendre. Soldat de mafia italo-sicilienne, gangbanger, yakuza nippon... ils endossent tous les rôles, récoltent des informations pour connaître tous les réseaux, ils accumulent les preuves pendant des années pour finalement, l'espace de quelques heures, faire tomber toute une organisation criminelle.

Les missions sous couverture réclament un tel sang-froid et une telle intelligence, une telle aptitude à s'adapter, qu'elles ne sont réservées qu'à un petit nombre de flics. On distingue trois types d'UMA, qui se caractérisent par la façon dont ils vont s'infiltrer.

LES « HOMME-MARIE »

Ce sont les infiltrés les plus traditionnels. Ces UMA sont de jeunes officiers du LAPD qui se sont distingués par leurs aptitudes à s'adapter, à dialoguer et à réagir avec intelligence. Ils n'ont jamais été sur le devant de la scène, préférant agir dans l'ombre pour résoudre leurs affaires. Ils ont l'âme d'espions. Ils sont célibataires et n'ont pas de parents à charge.

Ces hommes sont contactés par des agents de liaison (voir plus loin) de l'UMA qui leur proposent de changer de service. L'officier du LAPD est alors considéré comme rayé des cadres et son dossier est effacé. Pour tout le monde, il n'appartient plus au LAPD. Son agent de liaison devient alors son unique contact avec les forces de police. Il suit ensuite une formation pour lui apprendre l'organigramme, l'historique, ainsi que les us et coutumes de l'organisation criminelle qu'il va infiltrer. On lui forge une nouvelle identité, qu'on va lui apprendre à gérer. On lui explique comment utiliser en toute discrétion du matériel d'espionnage et comment déjouer les mesures de sécurité des criminels. Puis, l'agent de liaison et sa nouvelle recrue partent en immersion durant deux mois. Pendant ce laps de temps, l'UMA va observer sa future famille d'adoption, en connaître les membres, leurs manies, leurs tics, leurs défauts et faiblesses. Finalement, il va choisir l'un des membres de cette organisation, pour entrer dans ses bonnes grâces et lui proposer ses services. Si le criminel mordu à l'hameçon, c'est bingo. Et l'UMA, petit à petit, comme un bon soldat mafieux, va débiter sa carrière criminelle et essayer de grimper dans la hiérarchie pour en connaître toutes les ficelles.

Ces agents « home-made » courent souvent le risque d'être reconnus par d'anciens collègues ou des criminels qu'ils ont arrêtés, c'est pourquoi ont les place souvent dans des familles criminelles dont les domaines d'activités sont géographiquement diamétralement opposés au passé de l'UMA.

LES CLONES

Dernière création du LAPD, les clones sont des UMA qui ont été choisis pour prendre la peau d'un criminel existant. L'UMA doit ressembler au maximum à son modèle criminel, quitte à lui faire subir une intervention chirurgicale pour aboutir à un double parfait. On lui apprend en long, en large et en travers le cursus de sa cible, ses manies, son comportement, ses attitudes. Quand la copie ressemble à l'original, on retire le criminel de la circulation (on l'arrête pour démençance et on le met en quarantaine dans un asile psychiatrique, sans contact avec l'extérieur le temps de la mission du clone... Drogué en permanence, il ne garde aucun souvenir de son passage en HP). Pendant ce temps, le clone infiltre l'organisation et récolte le maximum d'infos sur ses activités criminelles. Quand le clone a fait le tour de la question, on remet l'original en circulation... pour l'arrêter quasiment aussitôt et démanteler toute son organisation avec les preuves accumulées par son clone.



LES TEEN-AGENTS

L'UMA a énormément de mal à infiltrer les gangs fermés (gangbangers black, mexicains, cartel colombien, mafia russe, yakuza, triades), le LAPD ne disposant pas toujours d'officiers répondant à ces critères ethniques. De plus, ces criminels recrutent leurs membres souvent dès l'adolescence. Pour pallier à cela, l'UMA a écriémé tous les orphelins à la recherche d'adolescents sûrs, motivés et consentants, d'une quinzaine d'années appartenant à ces ethnies et susceptibles d'être infiltrés dans ces gangs fermés. Ce projet vient d'être lancé et le premier recrutement vient de se terminer. Les nouvelles recrues sont en train d'être formées et testées. Le LAPD attend beaucoup de cette expérience.

LES AGENTS DE LIAISON

L'agent de liaison est l'élément pivot du service. Il est celui qui recrute, forme, dirige et suit l'UMA. Il est également le seul à connaître la double identité de l'UMA, le seul à communiquer avec lui et à garantir son intégrité s'il est en danger. Ils forment un vrai couple. Les agents de liaison sont souvent des anciens infiltrés qui sont « grillés » sur le terrain. Ce sont eux qui décident quand démanteler l'organisation infiltrée et faire cesser la mission de l'UMA. Ils ne travaillent qu'avec le bureau du procureur et les services de traitement d'information sur le crime organisé des stups, des douanes et du COPS. Un agent de liaison dirige trois agents infiltrés au maximum. Il dispose du matériel d'écoute et de communication le plus sophistiqué existant.



CAMÉRA HUMAINE

L'UMA espère beaucoup des progrès des implants. On songe de plus en plus à équiper les agents sous couverture d'implants oculaires pour « filmer » et « enregistrer ». 24h sur 24h, les activités des organisations infiltrées.

5.3. LA Bike Squad

UNE VOCATION ? UN SACRÉDOCE !

Le premier choix des nouveaux flics à la sortie de l'Académie se porte à 29% sur le Bike Squad, et ce pourcentage monte à 72% sur les cinq premiers choix de la liste. Cette unité se retrouve donc en troisième position derrière les SWAT et les Stups.

Des mémoires d'étudiants sur les choix des policiers ou sur les départements révèlent que de nombreux « avantages » attirent les jeunes vers ce service. D'après ces études, le prestige des motards, les motos elles-mêmes et la diversité des missions spéciales en constituent les attraits majeurs. Suivent respectivement une paie légèrement supérieure à celle du flic de la rue et l'envie de suivre la carrière d'un parent, d'un ami ou d'une « idole ». Le piston n'est

mentionné qu'à mots couverts, pour sauvegarder quelques maigres apparences.

Seuls le permis moto et une vision minimale de 8/10 à chaque œil sont obligatoires pour postuler.

FORMATION ACCÉLÉRÉE

À la sortie d'école les jeunes motards suivent un stage intensif de neuf semaines sur un terrain d'entraînement de cinq kilomètres carrés au sud-est de LA, coincé entre la Pacific Coast Highway, Huntington Beach et New Port Beach. Les jeunes policiers doivent assimiler les cours de stratégie policière du Bike Squad, quelques cours de mécanique et des mises en situation, mais surtout apprendre à manipuler et maîtriser les divers véhicules de leur fonction.

Tous les environnements qu'affronteront les motards sont reconstitués dans le complexe : une plage, un environnement de petites collines semi-désertiques, et un complexe urbain/portuaire/industriel. Un circuit autoroutier à sens unique entoure le complexe auquel on accède par deux tunnels. Deux ponts autoroutiers et un pont de ferraille traversent le canal qui coupe le camp en deux. Certaines portions de cette autoroute sont encombrées de carcasses de véhicules accidentés, de voitures, de motos et de camions pour simuler la circulation, la prévention et la gestion des accidents ou des carambolages, mais aussi pour rappeler les dangers auxquels s'exposent les motards.

Dès la fin de leur stage accéléré, les recrues incorporent le service actif. Un rookie le reste entre six mois et un an.

NOUVELLES PERSPECTIVES

Lors de deux journées portes ouvertes, le camp organise depuis trois ans une véritable compétition sur ses deux circuits de cross et de trial. Cette merveilleuse idée d'Andrew Hodgson, le chef du département, permet à la police de présenter au public une image jeune et active. La présence de l'escadron acrobatique de la police, qui accueille les anciens champions de Supercross Toni Wichlita et Mark D. Diamond, et le réputé champion de catégorie course 500 cc Edward B. Stevenson, facilite le contact entre le public et la police. Le COP (Chief of Police) lui-même a publiquement félicité les efforts de communication de l'unité, qui ont largement contribué à la faible augmentation du recrutement de policiers.

LES MISSIONS

Les missions du Bike Squad sont nombreuses et variées.

Organisés en patrouilles de trois motards qui comprennent au maximum deux bleus, les motards remplissent les mêmes devoirs que tous les officiers de police. Mais ce département se sert surtout de sa mobilité et de sa rapidité d'intervention. Aussi, de tous les devoirs d'un policier, les motards mettent l'accent sur les surveillances, patrouilles et filatures discrètes, sur les protections rapprochées et les escortes, et enfin sont débouchés lors des missions d'éclaircir.

Pourtant, malgré toute la publicité, le prestige et la diversité de ces missions (et le plaisir de la moto...), les conditions de travail au Bike Squad sont loin d'être exceptionnelles. Même si le matériel est (assez) bon, la difficulté se situe au niveau du matériel d'appoint (armes, tenues réglementaires adaptées à la moto, protections) et des contraintes du travail (routes mal entretenues, conditions climatiques, dangers de la route, etc.). Dans le département, les responsables administratifs ne cessent d'envoyer des courriers aux instances supérieures réclamant plus de moyens ou au moins une formation plus longue. Quand ils reçoivent (rarement) une réponse écrite, c'est en général la photocopie de la lettre précédente, en estant : « nous sommes désolés de vous savoir face à de telles difficultés [...] nous annoterons vos demandes comme prioritaires, mais les subventions de la mairie et de l'État sont faibles et [...] ».

Des études statistiques et cliniques démontrent que les motards présentent des problèmes psychologiques graves. Beaucoup témoignent des symptômes évidents de surmenage, d'autres de dépression et les plus anciens constituent des cas typiques d'usure professionnelle. Chaque année, plusieurs suicides perturbent encore plus ces policiers. La plupart ont avoué lors des études, en gardant l'anonymat, s'adonner aussi à la consommation de diverses drogues, tabac et cocaïne, pour tenir lors de leurs nombreuses heures sup et à celle d'alcool et de marijuana pour oublier ou décompresser. Seuls le pistolet et les pots-de-vin empêchent ces flics usés, qui ne tiennent plus que grâce aux stimulants ou aux antidépresseurs, d'échouer aux visites médicales bisannuelles.

Pour compenser tous ces problèmes, le département tente d'épargner ses hommes : les consignes recommandent une prudence extrême aux motards. Toute situation potentiellement dangereuse doit être immédiatement signalée au standard qui transmettra les coordonnées aux patrouilles automobiles les plus proches. En effet, des statistiques alarmantes sont remontées jusqu'aux autorités supérieures de la police : 63% des nouvelles recrues subissent un arrêt de travail supérieur à une semaine suite à une blessure en service, dont les deux tiers après un accident de la route, et le dernier tiers suite à une altercation violente avec un usager ou un contrevenant. Le Bike Squad possède aussi le triste record de troisième taux de mortalité des services policiers de LA, juste derrière les officiers de rue, les cops et devant les membres des stups.

LE DÉPARTEMENT

Le chef actuel s'appelle Andrew Hodgson. Approchant de la cinquantaine, grand, le visage carré, les traits épais, les cheveux poivre et sel coupés presque à ras, il possède toute l'attitude martiale d'un ancien Marine. Des cicatrices de brûlures dépassent légèrement de son col serré. Commandant à l'époque la section des Sides, le criminel qu'il poursuivait a mis le feu à l'essence qui gouttait de son réservoir, alors qu'il était coincé sous sa moto après

une chute. Il a pu survivre à l'explosion de son engin grâce à son gilet pare-balles et à une chance incroyable. Après deux ans de convalescence, il a été directement nommé à la tête du département. Ses intérêts actuels résident dans la protection de ses hommes et l'amélioration de l'équipement et des conditions de travail. Éperduement honnête, il connaît les problèmes de ses subordonnés et engage de devoir fermer les yeux, par solidarité et pour les protéger, sur leurs problèmes, leurs douleurs et leurs problèmes de drogue. Il essaie de muter les policiers trop usés vers des postes administratifs et apporte toujours un soutien paternel aux proches de ceux qui ont dû partir en cures de désintoxication. La seule chose qui lui fait littéralement « péter les plombs » est l'ingratitude des populations qui critiquent sans cesse la police, oubliant tous ces flics qui meurent pour que leurs rues soient plus sûres.

Le département comporte cinq sections.

La section administrative gère tous les aspects écrits du département, mutations, ordres de service, accueil, etc. Seul le personnel le plus âgé est réellement policier, les plus jeunes sont des civils employés pour compenser le manque de personnel administratif formé à l'Académie de police. Ils se chargent également des stocks de matériels, de véhicules et de carburant.

Les garagistes de la section mécanique s'occupent de l'entretien des véhicules, de leur réparation et de leur modification. Ils ont conçu le side-car d'incarcération, il y a quelques années. Aujourd'hui tous les side-cars de la division Highway sont équipés de sides d'incarcération. Ils ont parfois accepté d'installer des kits nitro pour des missions spéciales, malgré les dangers que cela comporte. Véritables Mac Gyvers de la mécanique, ils font réellement des merveilles, vu le peu de crédits dont ils disposent, l'état dans lesquels sont parfois ramenés les véhicules, et le taux de renouvellement ralenti des pièces détachées. Les motards les surnomment affectueusement les rafistoleurs.

Les membres de la section Bikes travaillent uniquement à moto. Leurs unités n'ont d'autres prérogatives que de patrouiller et prévenir d'autres unités. Par contre, en cas d'attaque avec arme ou de prise d'otages, les policiers ont l'obligation de quitter leur véhicule pour organiser la défense et la protection des civils après avoir donné l'alerte ; en cas de fuite de suspect, il est de leur devoir de le suivre à une distance de sécurité et de renseigner jusqu'à ce qu'une unité lourde puisse prendre le relais et arrêter le suspect. La section ne dispose actuellement pas d'assez de crédits pour acheter d'autres motos plus adaptées au boulot des flics que leurs « nashville », qui constituent plus un coup médiatique et économique-politique qu'autre chose. Ces motos fournies par la firme Buell ont subi de tels traitements en trois ans que tout leur charme a disparu sous les réparations de fortune des rafistoleurs.



IMAGES DE MARQUE

Les motos de la section sont des Buell. Quand même !

La firme filiale d'Harley Davidson fournit ses engins aux policiers de LA depuis l'indépendance de la Californie, à la suite d'accords commerciaux juteux pour les deux parties. Désormais l'image de la Californie et des Buell sont indissociables.

Les Buell sont des engins à la personnalité très forte et malgré l'image négative de la police, le cliché du motard de la police armé de ses lunettes aux verres fumés sur les magnifiques modèles Nashville noir et chrome a fait des émules, après les nombreux spots télé et panneaux publicitaires. Le style intermédiaire *cop/bad boy* commence à vraiment plaire aux jeunes.

Par conséquent deux courants apparaissent. Certains préfèrent le style motard de la police et s'intéressent de plus en plus à la police elle-même, les plus motivés formant un petit vivier de citoyens responsables et même de futurs motards.

Les autres deviennent de véritables *punishers*. Habillés de tenues noires paramilitaires, ils montent des Buell en *streetbikes* et mènent des opérations préventives ou punitives dans les quartiers des minorités. Ils font preuve de tous les mauvais aspects des flics, surtout le racisme. Leur image porte préjudice à la Californie et à la firme Buell. Depuis peu, une circulaire venant « du haut » est passée à toutes les sections concernées pour arrêter les *punishers* dès que possible.

La section Quads n'utilise que des... quads. Moins rapides que des motos mais plus stables dans les zones encombrées, les quads patrouillent sur les plages, dans les collines, et dans les quartiers chauds comme d'éclaireurs. Avec une vitesse réduite, une exposition semblable du conducteur, et une maniabilité qui laisse parfois à désirer, les seuls avantages qu'ils présentent face aux motos résident dans une meilleure stabilité et autonomie, et ils peuvent se faufiler dans des terrains difficiles d'accès aux voitures. Avec leur armure légère, les pneus à demi-chambre pleine et les supports pour armes automatiques amovibles à l'avant et à l'arrière, ils constituent les véhicules les plus customisés. Les chefs d'unités Quads sont des professionnels endurcis des actions rapides en environnement urbain que les SWAT eux-mêmes débauchent parfois comme éclaireurs lors de missions de « mobilité ».

La section Sides patrouille uniquement sur les grands axes autoroutiers de LA. Rapides, dotés d'une bonne armure et d'un moteur *boosté*, disposant d'un compartiment d'armes plus lourdes que les revolvers de base, ils constituent actuellement le premier atout des forces de police contre la violence routière. Les sidecops surveillent les routes et arrêtent les contrevenants. Grâce aux sides d'incarcération conçus par les rafistoleurs, blindés et fermés

uniquement par l'extérieur, les unités de cette section ont acquis une solide réputation. En plus de leur petit canon fixe avant, il est possible de fixer à la place du side d'incarcération un side tourelle dans laquelle un équipier prend place : cette configuration exceptionnelle ne sert que lors de convois tout aussi exceptionnels de dignitaires, stars ou politiciens, d'actions spéciales des SWAT ou en cas de dérogations demandées par d'autres départements.

AFFAIRE DESCARD-GARONI-CHODZSIEKY

Il y a quelques années, une affaire a défrayé la chronique. Les flics de la section Side faisaient disparaître des malfaits dans des accidents simulés.

Des contrevenants, déjà bien connus des services de police pour meurtre ou trafic de drogue, étaient arrêtés sur les *highways* par ces sidecops, puis enfermés dans le side. Ensuite, une fausse course poursuite était simulée. Puis un accident. Le malfaït mourait finalement dans l'incendie de la moto, qui ne manquait jamais d'exploser...

Ce sont les services du SAD qui ont découvert le pot aux roses. Après un long procès, et malgré le soutien toujours présent du peuple qui considérerait ces cops comme des héros, Descard, Garoni et Chodzieski furent condamnés à cinq ans de prison. Depuis, ces trois « héros » sont morts en prison...

Pour éviter la lassitude et favoriser la pluridisciplinarité des motards, Andrew Hodgson a décidé qu'un roulement des hommes devait s'effectuer tous les deux ans. Ainsi, toute recrue ou officier de police change de section tous les deux ans, selon un roulement établi : d'abord les motos puis les side-cars puis enfin les quads. À partir du grade de capitaine, le roulement ne s'effectue que tous les cinq ans (ou avant si le gradé le demande). Les chefs d'unité et de section ne sont plus obligés de changer d'unités, car ils ont déjà fait leurs preuves et connaissent tout particulièrement le fonctionnement de leur unité. Il arrive très rarement qu'un chef d'unité soit muté vers un poste administratif, sauf quand ses coéquipiers commencent à pâtir de sa lassitude ou de ses bavures. En général, un vieux flic craque avant de subir le déshonneur relatif d'un transfert forcé : démission, renvoi ou jugement pour faute professionnelle et, plus exceptionnellement, suicide.

DETACHEMENT

Certaines des unités sont parfois détachées vers d'autres départements pour des missions ponctuelles. Les motards prennent alors leurs ordres de leurs supérieurs au cours de cette mission. Tous les départements plébiscitent l'utilité de la Bike Squad en leur demandant sans cesse des unités. Andrew Hodgson cumule ces dossiers pour présenter au cours de la prochaine réunion du budget les preuves nécessaires à une augmentation de l'allocation annuelle pour son département.

Quand des motards demandent leur mutation vers d'autres départements, leurs états de service sont inspectés. Si ceux-ci et leur profil psychologique sont convenables, alors les services qui les recrutent les placent à des postes mettant leurs capacités en valeur (comprendre la conduite de deux-roues et la connaissance de certains milieux ou procédures). Vu le grand intérêt des autres départements pour un personnel mobile, les motards qui changent de département intègrent rapidement (en théorie) le département qui les intéresse. La paperasserie retarde souvent ces transferts de quelques mois, le temps de trouver des remplaçants, les former, finir les enquêtes actuelles et libérer les bureaux... Actuellement, la plus grande proportion d'ex-motards se situe dans les départements des douanes, de la crim et des stups.

Ces départements entretiennent toujours un petit parc de deux roues pour les ex-agents du Bike Squad, qui sont utilisés lors de missions spéciales par des agents solitaires ou en groupe.

L'affaire suivante est une enquête typique des agents de la Bike Squad. Commencant d'un cas le plus souvent simple lié à la rue ou à la route, des ramifications apparaissent, puis les motards travaillent en partenariat avec les départements concernés jusqu'à la fin de l'enquête.



L'AFFAIRE GIULIOTTI

À partir d'une simple histoire de gamins qui *boostaient* leurs brêles, les motards sont remontés jusqu'à un réseau surveillé par les douanes, de voleurs, revendeurs et possesseurs d'automobiles, en passant par des jeunes qui participaient à des rallies nocturnes. Toute cette affaire a tourné autour des différentes générations de la famille Giuliotti, famille mafieuse de Los Angeles. La coopération entre le département des douanes et le Bike Squad a mobilisé seize détectives et plus d'une cinquantaine d'officiers de police, 2, 3 millions de dollars, trente véhicules et plus de huit mois d'enquête.

Lors de l'opération finale contre l'usine BMW qui couvrait ces activités, il y eut vingt-trois blessés du côté policier dont neuf gravement qui ne purent reprendre le service, et dix morts, dont six du Bike Squad : Alan Andreotti, David Hazelmam, Ishiro Kobe, Julie LeBlanc, George Richman, et Mario Salazar.

Extrait de l'oral du lieutenant Joël Rafferty, lors de la remise de son dossier pour passer capitaine, Los Angeles, 19 janvier 2025.

5.4. La brigade des stupéfiants (Narcotics Division)

Comme son nom l'indique, la brigade des stupéfiants est en charge des affaires concernant la drogue et toutes autres substances illicites pouvant être ingérées par l'homme. Ces flics traitent donc les problèmes de drogues dures ou douces mais aussi les drogues de synthèse comme le quetz, le TVA ou encore les épines du lotus et les *trips*.

Un tel métier nécessite de s'intéresser à toute la chaîne opératoire de la drogue (du producteur au consommateur) et donc implique forcément la mise en sous-marin d'un certain nombre de cops. L'infiltration est donc une spécialité de ces policiers qui, compte tenu de la dangerosité de ces missions, ont aussi l'une des durées de vie les plus courtes de tout le LAPD (il ne fait pas bon être découvert...). Cependant, bien que passant une grande partie de leur temps sous couvert, ces flics sont aussi des spécialistes des opérations coup de poing, leurs interventions rencontrant souvent de la résistance de la part des prévenus.

Une telle présentation fait certainement ressembler la brigade des stups, comme on l'appelle communément, à un service d'élite. Et bien, c'est normal puisqu'il en est un ou plutôt il devrait en être un si le taux de mortalité des flics de ce service et le pourcentage important de demandes de mutations n'enervaient pas son bon fonctionnement. Beaucoup des flics de ce service font partie des meilleurs, ont des états de service irréprochables et croulent (trop souvent post mortem) sous les médailles. Malheureusement, beaucoup sont morts, handicapés, mutilés à vie, nerveusement affaiblis, en maison de repos ou encore suivis par un psychiatre entre autres pour des pathologies de dérèglement identitaire. Et tout cela pour deux raisons (principalement). Premièrement, la mise en sous-marin implique de vivre dans le milieu qu'on infiltre vingt-quatre heures sur vingt-quatre, au mépris du danger, des collègues et de la famille, ce qui, en soi, est déjà fort éprouvant. Deuxièmement, les barons de la drogue ne font aucun cadeau et maintiennent un état de guerre permanent dans lequel il n'y a pas de place pour les prisonniers. Rien de surprenant donc à ce qu'après quelques années, les plus chanceux (puisque'ils sont toujours en vie) demandent à être mutés dans un service plus calme.

Ainsi, lorsqu'un flic part en sous-marin, c'est généralement pour plusieurs semaines voire plusieurs mois. Le but étant d'infiltrer un réseau et d'en cerner tous les détails aussi bien au niveau de l'organisation du traitement de la drogue qu'au niveau de la structure hiérarchique. Pour cela, le policier doit se lier le plus possible avec ses ennemis, devenir un proche afin de se voir confier leurs secrets et monter en grade afin d'approcher le pont... Tout cela ne peut s'effectuer qu'au prix d'une immersion totale dans le milieu de la drogue et c'est là que se situe le principal danger pour les sous-marins. Non pas qu'ils puissent être découverts, ce risque ils l'acceptent tous, mais plutôt qu'ils risquent de succomber à leur humanité ou à leur côté sombre.



SOUTIEN LOGISTIQUE

70

CHAPITRE DEUX

En effet, ils courent le risque de se prendre réellement d'amitié pour les truands ou dealers qu'ils fréquentent (même le diable a des amis !), comment faire pour admettre alors que les livrer n'est pas une trahison à un frère ? Pire, ils peuvent être attirés par le côté « brillant » de la drogue : l'argent facile, les filles sexy et disparaître ensuite totalement du monde de la légalité. Ils deviennent alors très dangereux car ils connaissent les méthodes du LAPD et surtout leurs collègues qui tenteraient une nouvelle infiltration. Pour éviter cela, ces flics doivent, au cours de leur enquête, rendre des rapports hebdomadaires avec tous les détails de leurs progrès et, si leurs supérieurs restent plus de deux semaines sans nouvelle, s'attendre à voir débarquer la brigade d'intervention.

Cependant, lorsque tout se passe bien (c'est-à-dire pas souvent...), une fois de retour du sous-marin avec son rapport, à charge pour lui d'organiser une opération d'intervention rapide afin de mettre fin aux activités de ses ex-amis. Ces fameuses opérations coup de poing atteignent parfois une extrême violence, les barons de la drogue n'étant généralement pas prêts à apprécier la vie en prison, les coups de feu pleuvent alors au milieu de nuages de poudre blanche. Cependant, toutes ces opérations ne font pas forcément suite à une enquête en sous-marin puisque la brigade intervient aussi sur dénonciation et dans toutes les affaires où la drogue est présente.

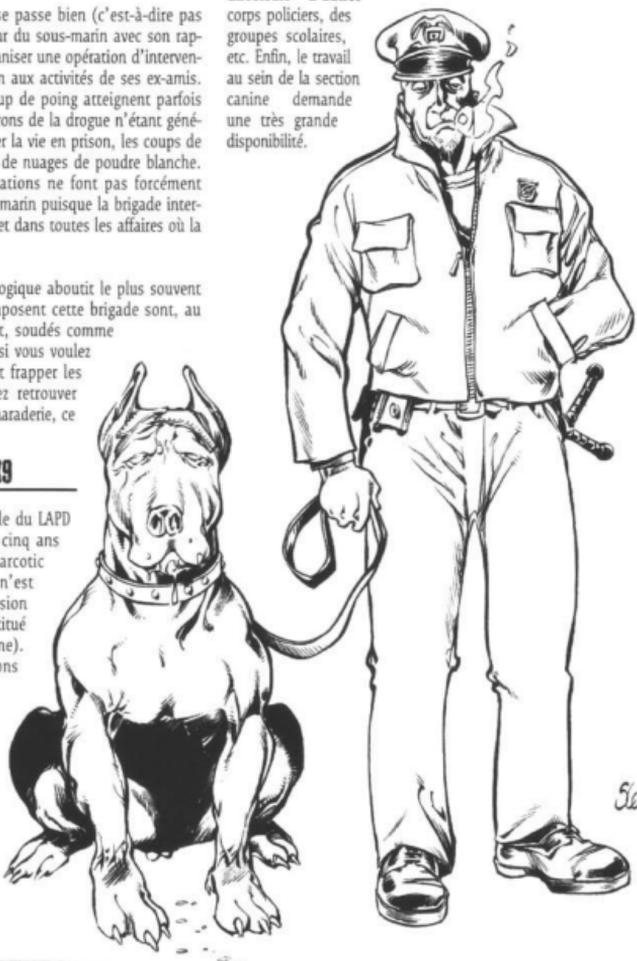
Une telle pression psychologique aboutit le plus souvent au fait que les flics qui composent cette brigade sont, au sein de chaque commissariat, soudés comme les doigts de la main. Alors si vous voulez de l'action sans pour autant frapper les manifestants, si vous voulez retrouver une ambiance de franche camaraderie, ce service est fait pour vous !

5.5. La Division K9

La première unité cynophile du LAPD fut fondée en 1974, suivie cinq ans plus tard par la NDDC (Narcotic Detector Dog Section). Ce n'est qu'en 1980, grâce à la fusion des deux unités que fut constitué la K9 Division (pour canine). Historiquement leurs fonctions vont de la détection des stupéfiants à la lutte anti-terrorisme et anti-incendie, en passant par la recherche et le sauvetage de personnes en difficulté. En 2030, ils peuvent tout aussi bien traquer des immigrants clandestins que récupérer des animaux dangereux au beau milieu d'un Live-Feeding.

Travailler avec un équipier est une chose, vivre avec lui en est une autre. Les unités K9 sont des couples d'officiers et de chiens, formés à protéger ensemble les personnes et les biens. Ce sont les chiens qui font les équipes et qui décident de leur travail. Leurs aptitudes sont évaluées par les maîtres-chiens de l'Académie, qui déterminent si tel chien est bon pour le déminage, la surveillance, ou la traque.

Le métier de maître-chien exige des qualités spécifiques de la part de l'officier : tolérance et empathie envers l'animal, débrouillardise, autonomie et capacité à reconnaître l'instinct naturel de la bête. L'officier doit également avoir une excellente connaissance du travail des collègues qu'il assiste et une aisance dans les relations publiques, puisque son travail l'amène fréquemment à s'exprimer devant les médias, les directeurs d'autres corps policiers, des groupes scolaires, etc. Enfin, le travail au sein de la section canine demande une très grande disponibilité.



Sebba

Basée dans le commissariat de Pasadena, elle est dirigée par le lieutenant Curtis Boone qui encadre soixante officiers et environ quatre-vingts chiens. Outre des bureaux classiques, on y trouve un chenil, un terrain d'entraînement, des cellules adaptées aux animaux dangereux et même une nurserie. Pour veiller à la bonne santé des animaux, une équipe de vétérinaires officie en permanence dans les locaux.

Une équipe de chercheurs du service a spécialement développé des colliers vidéos, grâce auxquels les officiers peuvent toujours garder le contact avec leurs chiens lorsqu'ils se trouvent dans un endroit où l'homme ne peut intervenir.

En soutien, chaque commissariat de quartier bénéficie de l'appui permanent d'une ou deux équipes K9.

Quatre types de missions

LA SECTION PATROUILLE

Elle assure un service de prévention et de lutte contre la délinquance, 24 heures sur 24. Elle participe à la recherche des personnes disparues (en collaboration avec les autres services du LAPD) et à la traque des criminels. Elle comprend l'équipe de démonstration. Plusieurs équipes sont détachées à la surveillance des frontières pour lutter contre l'immigration clandestine.

LA SECTION CAPTURE

Une grande partie de son activité consiste à :

- Capturer les animaux errants, blessés ou agressifs (sur la voie publique ou chez les particuliers).
- Réduire les risques liés à la présence, sur la voie publique, de chiens dangereux ou de tout autre animal. Elle peut ainsi intervenir rapidement et procéder à la neutralisation éventuelle de ces derniers avec un matériel adéquat.
- Informer les propriétaires d'animaux sur la réglementation sanitaire en vigueur (tenue en laisse, port d'une plaque d'identification...).

LA SECTION STAPÉFIANTS

Elle participe à la recherche et à l'identification des drogues connues, sur les lieux de transit (aéroports, autoroutes, gares...) ou lors de saisies.

LA SECTION EXPLOSIFS

Elle assiste les techniciens du LAPD dans la lutte contre le terrorisme et pour la mise en place des plans de sécurité lors de manifestations publiques.

Une sélection rigoureuse

Le plus souvent, les chiens proviennent d'achats effectués par le centre de formation des unités cynophiles dans les élevages. Les chiens doivent répondre aux critères suivants :

- Être âgés d'entre un et deux ans afin que leurs caractéristiques psychologiques et morphologiques soient stabilisées.
- Avoir une grande aptitude au jeu (le travail de recherche étant basé sur cette faculté).
- Être en bonne condition physique.
- Avoir un caractère adapté aux missions à effectuer.

La plupart des chiens sont des bergers belges et des bergers allemands car ils sont extrêmement polyvalents. Ils sont dressés pendant trois mois au centre de formation des unités cynophiles basé à l'Académie, ou au sein même de la Division.

La formation du chien diffère selon son utilité future (patrouille, capture, recherche...) mais comprend toujours les quinze premiers jours une phase de familiarisation entre le maître et le chien qui consiste en des jeux, des promenades, des caresses, pour établir la relation de confiance et de complicité nécessaire à un travail efficace. Cette phase sera d'ailleurs répétée si le chien devait changer de maître au cours des années passées au sein de l'unité.

La deuxième phase de la formation consiste à apprendre au chien les ordres élémentaires (assis, au pied, couché...) ainsi que quelques réflexes dont celui de défendre son maître.

Lors de la troisième phase de cette formation, le chien apprend plus spécifiquement son métier, les exercices sont alors répétés quotidiennement afin qu'ils soient totalement intégrés par le chien.

Les chiens de la K9 Division prennent une retraite bien méritée à neuf ans et sont alors gardés par leur dernier maître ou bien replacés dans des familles accueillantes.

Certains vétérinaires de la K9 Division utilisent deux chiens : le premier répond en tous points à tout ce qui a été dit ci-dessus et est utilisé lors de 90% des missions. L'autre chien est une bête de guerre : un pitbull génétiquement modifié lors de la guerre en Amérique centrale, un dogue argentin camé jusqu'à l'os. Ce dernier sympathique petit camarade est utilisé lorsque le chien cesse d'être le meilleur ami de l'homme et devient simplement une arme qui ne demande qu'un petit sifflement pour tuer.

Un conseil, si vous voulez devenir l'ami d'un flic de la K9, devenez d'abord l'ami de son chien.

5.6. Section d'investigation des crimes sexuels

Un journaliste en mal d'inspiration décrit un jour les flics de LA comme des égoutiers progressant dans la fange et les ténèbres. En quelque sorte une version produit vaisselle du LAPD, le département de police qui lave plus blanc, assainit les rues et y apporte la douce et chaude lumière de la Loi. Je me souviens parfaitement des images d'introduction de ce reportage. Dans un couloir sombre et suintant d'humidité, quelques flics progressaient difficilement dans une eau croupie et très certainement nauséabonde leur arrivant jusqu'aux genoux. Les halos lumineux de leurs torches faisaient apparaître déchets et cadavres tout en provoquant la fuite éperdue des rats qui s'en allaient retrouver l'abri rassurant des ténèbres. Finalement, je crois que ce journaliste n'avait pas tout à fait tort, cela ressemble bien au boulot des flics, mais pas exactement de la manière dont il l'entendait.

Le quotidien de la plupart des flics consiste bien à évoluer dans la fange et les ténèbres, mais les rats ne tuent jamais bien longtemps. Ils ne font qu'attendre que la lumière

s'atténué pour revenir se nourrir des cadavres puants des miséreux trop pauvres et malchanceux pour pouvoir espérer accéder à la lumière du jour.

Il existe toutefois certains flics qui évoluent dans l'obscurité sans lumière. Ils arpentent les recoins les plus sombres de l'âme humaine, ils ne s'intéressent pas aux rats mais à des vermines plus nauséabondes encore. Le LAPD héberge ainsi en son sein un petit groupe d'enquêteurs suffisamment forts ou fous pour oser plonger dans les perversions les plus infectes de leurs contemporains.

Les flics de la Section d'investigation des crimes sexuels sont quotidiennement confrontés à ce que la nature humaine compte de plus abject. Ils sont chargés de tous les crimes et délits à connotation sexuelle, qu'il s'agisse de cambriolages, de vols, de meurtres, de sévices sur enfants... Tentez un instant de vous mettre dans la peau de ces hommes et de ces femmes qui rencontrent des violeurs en séries, des mères qui étouffent leurs bébés parce qu'ils crient trop fort la nuit, de ces adultes qui violent puis massacrent des enfants encore en âge de porter des couches. Tentez de vous mettre dans la peau de ces enquêteurs confrontés à des femmes, des hommes, des adultes, des vieillards et des enfants dont la vie, l'esprit, l'âme même, ont été irrémédiablement souillés, brisés, détruits par les pulsions malsaines et perverses de prédateurs humains. Tentez d'imaginer le quotidien de ces flics, les images terribles qui s'incrustent rapidement dans leur cerveau et viennent les hanter jour et nuit, les regards vides ou haineux des victimes, les sarcasmes des prédateurs.

Le plus triste est que la fange dans laquelle évoluent ces hommes et ces femmes finit par leur coller à l'âme et au corps. Ils portent sur eux cette odeur de sexe et de mort, ils sont enveloppés dans cette ambiance de perversion et de violence. Ces enquêteurs sont craints et méprisés par la plupart des autres flics, ils sont honnis par les civils, ils sont haïs par les prédateurs. Ils sont le constant rappel d'une infamie que tous préféreraient oublier, ils sont ceux qui grattent les cicatrices sanieuses de l'âme des citoyens de LA afin d'en faire sortir le pus, exsudat pathologique, opaque et fétide résultant de perversions trop longtemps cachées.

Seuls les cops osent et apprécient parfois de fréquenter ces enquêteurs car leurs attributions les obligent bien souvent à venir arpenter les fosses septiques des perversions humaines.

Tentez d'imaginer une journée de la vie de l'un de ces flics. Puis imaginez, une longue succession de ces journées au cœur de l'horreur, les jours devenant des mois et les mois des années. Tentez d'imaginer... et vous comprendrez alors pourquoi nombre de ces flics décident un jour de manger leur propre lingue plutôt que de devoir retourner seuls dans les ténèbres.

5.7. Les SWAT

Comme toutes les autres unités de police, les SWAT disposent de bureaux particuliers. Du fait du petit nombre de SWAT (trois cents officiers actuellement) et de la nécessité

de se déplacer rapidement en tous points de la ville, tout le service est dispatché dans la ville de Los Angeles. Deux unités SWAT restent stationnées en permanence à l'ex-camp d'entraînement militaire de Pendleton, le centre d'instruction des unités d'élites du LAPD. Les huit autres unités sont stratégiquement placées en binômes dans certains grands commissariats du centre, du nord et de l'est de la cité des Anges (les plus sensibles : South Central, etc.).

Dans les commissariats, les SWAT restent dans des quartiers séparés. Rapidement, après l'entrée dans cette unité spéciale, les anciens instaurent un climat d'élitisme et encouragent les nouvelles recrues à éviter les flics normaux et à vivre en communauté, à développer un esprit de corps typiquement militaire. Les membres des SWAT suivent un planning de 4/2, c'est à dire quatre jours de présence en « caserne », consacrés à un entraînement physique et théorique de pointe, suivis de deux jours de repos. Ils restent néanmoins en astreinte permanente, en cas de problème nécessitant toutes les unités. Les commissariats qui les hébergent doivent obligatoirement posséder des postes d'entraînement au tir, des salles de gym et zones d'entraînement complètes, de garages pour véhicules lourds et d'un hélicoptère.

Les rapports entre officiers de police et SWAT se révèlent très tendus au quotidien, à cause d'un complexe perpétuel et généralisé d'infériorité / supériorité. Parfois, ces tensions resurgissent sur les lieux d'intervention, et les chefs des diverses unités entrent souvent en conflit lors des opérations jumelées forces de police / SWAT. En général, ce sont les pilotes et les conducteurs des vans blindés, au contact des flics de base et des SWAT, qui se chargent d'adoucir les relations entre eux.



JOHAN MAGUIRE, DÉTECTIVE III

Chef d'équipe SWAT à 28 ans, Johan Maguire est le plus jeune chef d'équipe SWAT. Basé à South

Central, il supervise en particulier les missions d'infiltrations silencieuses. Grimpeur et athlète hors pair, il dirige les infiltrations de son équipe dans les immeubles en cas de prise d'otage. Il planifie toutes les interventions de son groupe et se charge des positions les plus dangereuses, considérant son poste comme celui du père et du protecteur. Il se sacrifierait pour n'importe quel flic, comme son supérieur s'est sacrifié pour lui à l'époque.

Insomniaque, hyperactif, les yeux perpétuellement gonflés et rougis, ses hommes craignent qu'il ne croque nerveusement, comme beaucoup de leurs collègues. En plus des drogues des *crisis-packs*, Johan suit un régime sec de cocaïne, bien supérieur à la dose officieusement permise aux SWAT, et a développé un nombre incalculable de combines pour éviter d'être découvert lors des contrôles médicaux.

ANGELINA MAGUIRE, FEMME DE HÉROS

Épouse du chef d'escouade Johan Maguire. Jeune maman de 26 ans, Angelina travaille au même commissariat que son mari comme personnel administratif. Ils ont commencé à se fréquenter alors que Johan était stagiaire au commissariat, et se sont mariés juste avant que sa demande d'intégrer les SWAT ne soit acceptée. Angelina est une jeune femme fatiguée : elle doit s'occuper d'un bébé et est enceinte. Même si elle a la chance de le voir au travail, son mari reste absent du domicile conjugal pendant plus de la moitié de la semaine. Dévouée et un peu perdue dans ses responsabilités et la somme de travail qu'elle occupe, elle sombre peu à peu dans la dépression. Ses collègues de bureau essaient d'alléger un peu sa charge, et ne se sont pas encore aperçus que la jeune maman perd de plus en plus pied.

5.8. La police scientifique

« C'est souvent l'imagination, pas les moyens, qui donnent l'avantage aux criminels »

Capitaine Ushaw

« Quand un flic a trop d'imagination, plus rien ne le distingue d'un criminel »

Procureur Loew

Les criminels, qui sont en prise directe sur le monde, ont su faire évoluer le crime au rythme des avancées technologiques : trafic international dès qu'il a été possible de voyager de pays en pays, crime en col blanc dès l'apparition d'empires industriels, tactes de protection et passages de frontières illégaux avec l'immigration, crimes informatiques avec l'apparition des ordinateurs, délocalisation de la production de stupéfiants avec les progrès de la chimie, etc.

De son côté, la justice a toujours un temps de retard, car elle réagit aux crimes, elle ne les anticipe pas. Quand une nouvelle technologie ou un événement apparaît, la police ne cherche pas à savoir ce qu'il pourrait avoir de négatif alors que les criminels travaillent déjà au moyen de le détourner à leur profit.

L'ÉVOLUTION DE LA POLICE

Jusqu'au milieu du siècle dernier, la définition même de police évolua en même temps que l'idée de démocratie. D'une simple force destinée à défendre le pouvoir de l'Église et de la Noblesse, on passa (après la Révolution française, qui changea la donne pour le monde entier) à un appareil d'État chargé de protéger le pouvoir officiel et les notables contre le peuple souvent opprimé. Puis, enfin, au début du XX^e siècle, la police s'organise et commence à réellement défendre le droit commun et les droits de chaque citoyen, pour atteindre sa forme moderne dans les années 1930.

EXTRAIT DU
FANZINE CONTESTATAIRE :
CAMPUS ONLINE

« C'est suite à une défaillance cardiaque lors de sa conférence sur l'effet Mendeleiev en milieu non-aqueux que le micro-biologiste Jason Carlton Stephenson a été évacué du campus. Ses jours ne sont plus en danger mais il est fort improbable que nous ayons l'honneur de le revoir dans nos amphithéâtres. En effet, son malaise a été provoqué par une nouvelle intervention très inspirée de Sophia O'Donnell en plein milieu de la présentation. Notre égérie étudiante a assommé le chercheur de questions à chaque nouvelle diapositive, l'amenant à bafouiller d'abord, à se contredire ensuite pour s'enlever enfin sous les quolibets d'un amphithéâtre comble. C'est lorsque les boulettes de papier ont fusé d'un peu partout que le conférencier a viré à l'écarlate avant de tomber de l'estrade, emportant au passage le chemisier de son assistante, auquel il s'agrippait désespérément.

Ce n'est pas la première fois qu'une intervention d'O'Donnell tourne au vinaigre. On se souvient du lynchage du professeur de philosophie Arthur Cox et de la tentative de suicide du doyen Manfred, contredit et corrigé en permanence lors de son discours d'inauguration de la bibliothèque technique.

Inscrite en seconde année de droit, cette petite blonde ingénue est devenue le cauchemar des professeurs et conférenciers et, par-là même, notre héroïne. Elle semble capable de les contredire sur tous les sujets, dans toutes les matières, argumentant et les poussant à la faute. N'outrepassant jamais les limites du règlement du campus, elle n'intervient qu'en utilisant son droit d'étudiant à poser des questions. Plusieurs enseignants ont tenté de la refuser en amphithéâtre. Mais la pression que nous, médias étudiants, exerçons sur l'administration, empêchera toujours ces conformistes, à l'esprit étriqué, de conserver leur tranquillité ! Lorsqu'on lui demande ce qui la motive, Sophia répond simplement « la vérité » et quand on lui demande l'origine de toutes ses connaissances dans des domaines aussi variés, elle se contente de sourire modestement. La question demeure donc sans réponse.

Cheval de Troie de chercheurs d'une fac adverse ? Nouveau génie de notre temps ? Anarchiste de la science ?

La seule certitude à propos de Sophia à ce jour, c'est qu'on a aucune certitude ! Ce trimestre risque d'être riche en rebondissement et vos serveurs de Campus Online vont suivre cette affaire de près, soyez en certains !

Jeremy @ pour Campus Online »

Il est toutefois à noter qu'aujourd'hui, la puissance de certaines corporations leur permet de se payer des polices privées et que de fait, la sécurité d'un cadre est mieux assurée que celle d'un ouvrier, et l'enquête sur la mort d'un ingénieur bénéficie de plus de moyens que celle d'un sans logis. Mais cette dérive ne devrait pas aller plus loin, notre constitution et notre histoire, qui font de la Californie le pays de la liberté, protégeront sans doute tous nos citoyens des excès futurs.

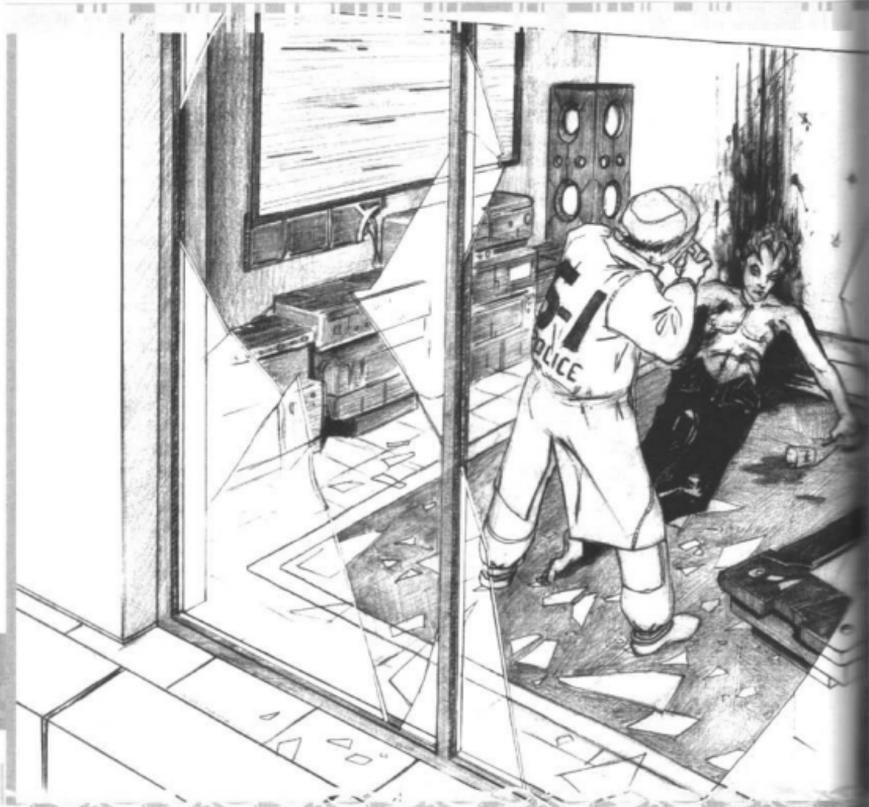
Revenons à notre sujet principal. C'est également à partir du début du siècle dernier, capital dans l'histoire de la police, que la notion de science fait son entrée dans la lutte contre les criminels, en même temps que l'organisation de celle-ci devient plus efficace : fichiers d'empreintes digitales, médecine légale, analyse du sang, gestion informatique, recherche de particules, identification ADN, reconstitution anthropologique, *profiling*, théories de criminologie et de victimologie, etc. Il est certain qu'aujourd'hui, l'écart

de moyens entre criminels et policiers est moindre qu'à l'époque de la prohibition... du moins empiriquement parce qu'en termes de finances, c'est loin d'être le cas, comme nous le verrons plus tard.

LA SCIENCE EN PISTE

De nos jours, la science fait partie intégrante de l'appareil judiciaire et le nombre de techniciens de police scientifique représente environ 9% de nos effectifs totaux ! Certains y voient même une dangereuse dérive, les spécialisations étant nombreuses. Ainsi on relève plus de vingt-deux spécialisations de police scientifique, et la multiplication des services pose également des problèmes. Nous y reviendrons également.

Nul besoin ici de donner des cours de médecine légale ou de criminologie, d'autres l'ont fait avant nous et si la chose est intéressante, il existe des ouvrages adéquats pour en apprendre plus. Ce que nous allons tenter de faire, c'est d'étudier les possibilités qu'offrent les principales spéciali-



Science sans conscience n'est que ruine de l'âme.

tés, leurs capacités, ce qu'elles sont capables de vous dire, puis de vous donner des détails sur leurs membres ou sur leurs rapports avec les autres services. En tant qu'agents du COPS, vous devrez jouer avec tous ces services et gérer leurs conflits et leurs qualités si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté.

5.8.1 Les médecins légistes

La médecine est sans doute la première « science » à être entrée en jeu dans le fonctionnement de la justice. Déjà chez les Égyptiens, les médecins étaient capables d'identifier une mort par empoisonnement. Les progrès de la médecine ont fait évoluer, parallèlement, la médecine légale.

Rôle : contrairement à l'idée reçue, la médecine légale ne se limite pas aux autopsies de cadavres. Seuls 20% des médecins légistes sont spécialisés en autopsie et sont donc habilités à la pratiquer. Les autres sont les maillons essentiels qui interviennent dès que la justice a une interaction avec la médecine : constats de coups et blessures, procès d'assurances, accidents du travail, etc. En tant qu'agents du COPS vous n'aurez affaire qu'aux légistes pratiquant des autopsies lors d'affaires de meurtres ou de tentatives de meurtre. Ils sont également cités comme témoins lors de procès.

Interaction : les légistes viennent sur place lors de la découverte d'un corps, et agissent en seconde position derrière les techniciens de scène de crime. Sur place ils pourront vous dire de quoi est apparemment morte une victime et le moment approximatif du décès, avec 15% de marge d'erreur (plus le moment du décès est éloigné de la date de découverte du corps, plus la marge d'erreur est grande). Quand le corps sera amené à la morgue il faudra entre 4 et 24 heures (selon la difficulté, l'engorgement des services d'analyse, l'état et l'âge du cadavre, etc.) pour obtenir des résultats. Au final on peut déterminer le moment de la mort avec une marge d'erreur de deux heures (plus tôt ou plus tard) sauf conditions extrêmes (corps ayant séjourné dans l'eau, temps très pluvieux ou trop sec, prédateurs étant intervenus, etc.) dans lesquelles la marge peut être de douze heures. On pourra également connaître la cause de la mort, déterminer si les traumatismes sont pré ou post mortem (pour la grande majorité), si la victime a subi des sévices, a été ligotée, si l'apparent suicide en est bien un, si le corps a été déplacé, etc.

Précisions : chaque district de LA a sa morgue vers laquelle sont rapatriés

les cadavres. Ces morgues travaillent en étroite collaboration avec les policiers locaux et si les cops ne sont pas bien vus par les agents, ils ne le seront pas par les légistes, ce qui peut amener à des retards ou des incompréhensions. En dehors de cela, les légistes ont de bons rapports avec presque tous les autres techniciens, excepté les criminologues qui défendent la théorie des facteurs sociaux du respect de la loi pénale. Leurs contacts répétés avec les cadavres et les parents des victimes les rendent également très froids vis-à-vis des avocats. Pour ce qui est de leur personnalité, ce sont généralement d'excellents professionnels, assez détachés de l'horreur sur laquelle ils travaillent. Ceux qui n'arrivent pas à prendre du recul semblent dans la dépression et quittent le métier ou parfois se suicident !

5.8.2. Les techniciens de scène de crime

Ces scientifiques ont intégré les premières polices à partir de la fin du siècle dernier. Il s'agissait de palier au problème du coût et des structures, ainsi qu'au problème du développement technologique qui dépassait largement le cadre de la formation des agents « de base » (du coup, leur maladresse pouvait provoquer la disparition de preuves ou d'indices capitaux). Mais les progrès de la science ont aujourd'hui changé la donne. Une équipe de techniciens du crime est composée de six personnes : le chef d'équipe, le balayeur, le balisticien, le préleveur, l'informaticien et l'analyste. Une équipe est accompagnée de plus d'une tonne de matériel, pour un coût total de plusieurs millions de dollars... LA compte quarante équipes débordées, très demandées, et surtout très coûteuses pour notre administration.

Rôle : ces spécialistes sont les premiers policiers scientifiques à intervenir sur le lieu d'un crime. Une fois la mort de la victime vérifiée, ils vont délimiter une zone de non-intervention qu'ils vont bombarder de flashes et de faisceaux lasers. Après l'évacuation du corps et son remplacement par un mannequin qui sera placé dans la même position, ils obscurciront le lieu, sous une tente ou un chapiteau si nécessaire (par exemple en extérieur). Ils balayeront ensuite la zone avec différents rayons et repèreront tout ce qu'il peut y avoir : empreintes digitales ou de pas, impacts de balles, taches de sang, etc. Ils prélèveront des tas de petits bouts de moquette, des fibres, etc. qui seront ensuite envoyés chez les spécialistes des microparticules. Ensuite, le balisticien jouera éventuellement son rôle, calculant les trajectoires des balles, etc.

Interaction : les techniciens de scène de crime sont chargés de ramasser tous les indices physiques, qu'ils soient visibles ou microscopiques, et de tenter de reconstituer la manière dont un crime a été commis. Les cops les rencontreront souvent, si les contraintes budgétaires n'empêchent pas leur intervention (voir plus loin). Les agents du LAPD peuvent également parfois aller dans les bureaux de ces techniciens pour y consulter les collections de références : des centaines de traces de pneus, d'empreintes de chaussures, etc.

Précisions : tout comme les cops, les techniciens de scène de crime sont assez mal vus par le reste des policiers. De formation scientifique, ils disposent des meilleurs équipements de toute la Californie et sont très bien payés.

C'est ce que voient les fonctionnaires, toujours prêts à être jaloux et prompts à oublier les dizaines d'heures de travail par semaine, les stages de formation à répétition, les longues études et les grosses responsabilités. Ces techniciens sont souvent appelés à témoigner lors des procès.

5.8.3. Les techniciens de microparticules

L'apparition de cette spécialité ne date que de la fin du siècle dernier, et encore, à l'époque, ce sont des laboratoires privés qui s'occupaient de ça. Les services du LAPD ont ouvert les antennes d'analyses de microparticules il y a seulement dix-sept ans.

Rôle : véritables Sherlock Holmes du monde microscopique, les chercheurs de ces laboratoires sont capables d'analyser toutes les fibres, les taches, les petits éléments et les prélèvements faits par leurs collègues techniciens de scènes de crime. Qu'un grain de sable soit trouvé dans la chevelure d'une victime et les chercheurs sauront vous dire de quelle plage il vient, du moment que vous leur en laissez le temps. Il en va de même pour les traces de peinture, de boue, les tissus, etc. Leur expertise est telle qu'ils sauront vous dire dans quel milieu travaillait une personne en analysant le tartre de ses dents. Le principe est assez simple : deux choses qui se rencontrent échangent des particules. Ainsi en serrant la main de quelqu'un, vous échangez des morceaux de peau avec lui. En vous asseyant sur une banquette, vous y laissez des fibres de vos vêtements. Quant à vos habits, ils conserveront également des micro fibres de cette banquette. Aussi, si les prélèvements sont bien faits et non troublés (c'est-à-dire que des policiers ou des journalistes n'ont pas, par exemple, mis leurs pattes et leurs chaussures partout), les techniciens de microparticules peuvent obtenir des résultats incroyables et des éléments capitaux pour les enquêtes.

Interaction : les relations entre ces techniciens et les cops seront sans doute limitées à des rapports amenés par les premiers sur les bureaux des seconds. Tout comme avec les techniciens de scènes de crime, les cops peuvent parfois consulter les collections de références (plus de 15 000 petits tubes remplis de sable, ça vous dit ?) ou demander des références particulières.

Précisions : les scientifiques de ce service sont loin d'être des policiers, d'ailleurs ils n'ont eu au total que trois mois de formation en école de police, et ont une formation continue d'une semaine par an. Autant dire que les querelles de la police ne les touchent pas du tout.

5.8.4. Les anthropologues victimologiques

L'anthropologie criminelle est née à la fin du XIX^e siècle avec l'Italien Lombroso. À cette époque il s'agit en fait des premières théories de criminologie, très farfelues, par lesquelles on affirme que certains traits physiques sont synonymes de tendances criminelles. Débutée au début du XX^e, l'anthropologie criminelle est tombée dans l'oubli jusqu'au milieu des années 50, moment où on a recommencé à l'utiliser pour l'identification des corps.

Rôle : les services de l'anthropologie victimologique sont essentiellement chargés de l'identification des corps, ou du moins de permettre leur identification. Ils sont capables,

par leurs études, leurs travaux informatiques et leurs travaux de sculpture, de reconstituer un visage à partir d'un crâne, ou encore de vous donner le sexe d'une personne, son poids, sa taille, à partir d'une simple main. Bien sûr ce n'est pas une science exacte, mais plus la technologie avance, plus leurs résultats sont époustouflants. Là encore, le temps est une ressource capitale pour leur travail, et du temps, les agents du COPS n'en ont pas toujours.

Interaction : dès qu'il y aura nécessité à identifier une victime : un corps retrouvé dans l'eau, un cadavre déterré, etc. Les agents du COPS auront affaire à ces anthropologues victimologues.

Précisions : il n'existe que deux laboratoires d'anthropologie criminelle à LA, leurs rapports avec la police sont très limités, ils ont généralement affaire à des gradés et éventuellement aux adjoints du procureur.

5.8.5. Les profileurs

La fin du XX^e siècle et le début du nôtre ont connu un boom dans le nombre des tueurs en série. Portée par les médias et l'imagination populaire, la vague a pris des proportions démesurées, en tout cas par rapport au nombre réel de tueurs en série et au danger véritable. Suite aux travaux de Ressler et à l'engouement populaire pour le phénomène, les premiers profileurs ont fait leur apparition. Des criminologues spécialisés, capables d'aider les enquêteurs à coincer les tueurs en série, en dressant leur profil psychologique. Plébiscités par les télé et les radios, appelés à seconder les policiers (sous l'impulsion du FBI, à l'origine du mouvement, qui voyait là un bon moyen de redorer son blason), les profileurs sont officiellement rentrés dans les forces de police en 2009.

Rôle : lors d'un crime de sang, si après trois jours le coupable n'a pas été retrouvé, un profileur entre en jeu et tente de déterminer si on a affaire à ce moment-là à un tueur en série ou pas. Le spécialiste étudiera les dossiers, les comparera puis donnera ses indications pour tenter d'aider à retrouver le coupable.

Interaction : les agents du COPS risquent, hélas, d'avoir assez souvent affaire à ces pseudo-scientifiques. Très appréciés des médias, de la population et des postes de la police et de la justice, ils sont à l'affût du moindre crime qui pourrait leur faire de la publicité. Plus un profileur aura enquêté sur des criminels ayant défrayé la chronique, plus il aura de chance de vendre ses livres, de faire des émissions, d'écrire des articles dans les journaux, etc. Vous l'avez compris, je ne suis pas un fan des profileurs. Amoureux de l'esbroufe, des sensations fortes et de la publicité, ils sont très souvent moins compétents que les criminologues mais beaucoup plus envahissants. En réalité, quand on regarde leurs résultats, on est assez sceptique, car ils n'ont pas contribué à beaucoup d'arrestations. Souvent, ils se contentent de montrer des évidences : « le tueur habite forcément dans les environs des lieux du crime » Facile ! Vu la sauvergie du crime, on le voit mal se balader en pleine rue couvert de sang !

Précisions : chouchous du « système », les profileurs sont plus de deux cents à LA pour deux tueurs en série attentés chaque année en moyenne en Californie ! Tous ces



« scientifiques » sont rattachés à la police mais ont leurs propres cabinets, qui de psychologie, qui de psychiatrie, et ne sont que des consultants surpayés par l'État. Ils sont très peu appréciés de la majorité des policiers et détestés par les criminologues qui les considèrent comme des arrivistes inefficaces... simple jalousie ?

5.8.6. Les criminologues

La criminologie est née avec l'Italien Lombroso à la fin du XIX^e siècle, de l'idée simple que la criminalité devait pouvoir s'expliquer pour être combattue. Depuis, des dizaines de théories sur la délinquance et la criminalité ont été pondues, et des centaines d'étudiants en psychologie ont choisi la criminologie. La police a intégré des criminologues à partir de 2014 avec la réforme de Van Burden.

Rôle : le rôle du criminologue est multiple et très utile. Ceux qui sont dans les hautes sphères, les chercheurs qui sont

employés comme conseillers des maires ou des procureurs, travaillent de manière empirique sur les statistiques de la criminalité. Ils tentent de dégager des tendances et de discuter de lois ou de décrets qui pourraient permettre la baisse de la criminalité ou d'anticiper de futures montées des crimes. Les autres, bien plus nombreux, assistent la police dans son travail quotidien : négociation et dialogue avec les criminels ou des délinquants, interrogatoire de suspects pour déterminer leur potentiel criminel, conseil sur des délits ou des crimes pour déterminer le profil des auteurs potentiels, etc.

Interaction : en tant qu'agents du COPS, vous n'aurez jamais affaire aux criminologues travaillant de manière empirique. Par contre vous rencontrerez régulièrement les seconds. Ce sont souvent des docteurs ayant une formation de psychologue ou de psychiatrie, qui ont ensuite fait un an en école de police pour intégrer le LAPD. Ils vous seront d'une grande aide car leur culture criminelle est énorme : ils

MOINS DE CRIMINALITÉ, MOINS DE SÉCURITÉ

« Le taux de criminalité en Californie a baissé de 5% pour le mois de mars. Nous sommes fiers d'annoncer ce chiffre qui démontre l'efficacité des décisions et des moyens mis en place par notre gouvernement et par les municipalités. Je tiens également à féliciter le travail des forces de police. »

C'est en ces termes que le ministre de la justice a annoncé ce qu'il appelle une bonne nouvelle. Un pourcentage perdu au milieu d'un discours insipide et mielleux, sans explication ni commentaire, que la majorité au pouvoir pourra servir sur des canapés, à côté du caviar et du foie gras. Mais qu'en est-il vraiment ?

Selon tous les criminologues crédibles, le chiffre de la criminalité annoncé par les autorités n'est qu'un pâle reflet de la réalité et ce pour plusieurs raisons.

1. Il ne prend en compte que les plaintes déposées. Les vols, viols ou violences qui ne font pas l'objet d'une démarche policière ne sont donc pas pris en compte.
2. Il est calculé uniquement sur les rapports de police classés, or les agents ne déclarent que les grosses et moyennes affaires, afin d'améliorer leurs stats de rendement.

En gros, la vraie criminalité, le chiffre noir, est bien loin de celui annoncé. De combien ? 20% ? 50% ? 200% ? Nul ne peut le savoir, ni la police, ni le ministre, ni même les criminologues (dont certains passent leur vie à évaluer ce chiffre comme des alchimistes cherchant la pierre philosophale).

Alors quelle est l'utilité de ces statistiques ? Une seule. Connaître l'activité des forces de police ! Car ces chiffres publiés sont en fait le reflet du travail des policiers de la main courante, des inspecteurs, des patrouilleurs, etc. Ces chiffres nous permettent de savoir si la police fait bien son boulot ou pas. Augmentez les forces de police, vous n'aurez pas une baisse de ces chiffres de criminalité, mais au contraire une augmentation, puisque plus d'agents pourront prendre des plaintes, patrouiller, faire des flags, etc. Baissez le nombre de policiers et vous aurez une baisse de la criminalité « apparente » puisque l'appareil de lutte contre le crime sera plus faible et moins actif.

Aussi, contrairement à monsieur le ministre et aux membres du gouvernement, ne prenez pas cette baisse annoncée fièrement comme une bonne nouvelle, mais comme un grave signal d'alarme auquel il faut prêter la plus grande attention. L'année dernière, le parlement a baissé les crédits de la police et accordé des baisses d'impôts pour les sociétés utilisant des agents de sécurité. Nous voyons maintenant les résultats de cette politique irresponsable.

Tirons donc les conclusions de ces tristes constatations. Non seulement notre police est corrompue et raciste, mais la baisse des crédits pénalise les quelques agents, héros de l'ombre, qui tentent encore de faire leur boulot : assurer la sécurité du citoyen, quels que soient ses revenus.

Voilà donc une nouvelle pièce à ajouter au dossier de la catastrophique politique menée par le gouvernement, souhaitons que les prochaines élections permettent de mettre fin à ce cataclysme et qu'il ne soit pas trop tard pour redresser la situation.

Hector Godfrey, pour The Sentinel

connaissent les mœurs criminelles de toutes les ethnies, des gangs, etc. sans compter leur grande utilité dans l'interrogatoire de criminels ou la négociation avec des délinquants. Ce sont en quelque sorte des sociologues du crime.

Précisions : parfaitement intégrés à tous les commissariats, les criminologues ont tous le grade de sergent quand ils entrent dans la police. Les plus doués terminent avec le grade de lieutenant. Ils sont appréciés de toutes les composantes de la police. Par contre ils détestent les profilers et ont souvent tendance à se tirer dans les pattes. En effet, ils défendent souvent des théories différentes sur la criminalité et leurs différences provoquent parfois des affrontements idéologiques très houleux. La grande majorité des criminologues sont bien sûr des démocrates, les autres sont républicains, quelques-uns sont plus marqués à gauche.

5.8.7. Les victimologues

En 2004, l'arresté Bush, qui divise quasiment par deux tous les crédits des services sociaux, sonne le glas des assistances sociales et des aides psychologiques aux victimes. La situation est en passe de changer dans le reste des États-Unis, mais la Californie les devance. La loi Halifax de 2026 réforme les structures d'accueil aux victimes dans les postes de police, en rendant obligatoire la présence d'un psychologue spécialisé pour les assister.

Rôle : au début, ce sont des psychologues qui furent engagés par les forces du LAPD afin d'aider les victimes et leurs familles à supporter les traumatismes des événements qu'elles venaient de vivre. En 2032, sortaient de l'université les premiers victimologues, spécialisés dans la psychologie des victimes (en 33 on a même intégré deux années de victimologie au cursus des étudiants criminologues). On se rendit compte alors que ces spécialistes n'avaient pas leur pareil pour convaincre des victimes, même très réticentes, à témoigner contre leur « agresseur ». Enfin, depuis un peu plus d'un an, on a découvert qu'ils faisaient d'excellents compléments au travail des criminologues. En effet, si les criminologues et les profilers peuvent donner des éléments pour découvrir un criminel, les victimologues sont capables de vous indiquer la victime type ! Une indication qui peut se révéler capitale dans certains cas.

Interaction : les agents du COPS n'auront affaire aux victimologues que dans des cas précis, comme la détermination de victimes potentielles lors d'une enquête capitale. En dehors de cela, ils les croiseront plus lorsqu'il est nécessaire de soutenir une victime, ou la famille d'une jeune fille assassinée qu'on tente de faire témoigner par exemple.

Précisions : les flics ont une attitude assez neutre vis-à-vis de ces psychologues. Ils les considèrent un peu comme des pleureuses, parfois un peu trop envahissants, notamment quand ils tentent d'obtenir le témoignage d'une victime d'agression, et qu'un victimologue refuse que son « client » soit brusqué ! Disons qu'ils représentent une petite gêne, mais ils sont nécessaires.

5.8.8. Les généticiens

Le décodage du génome humain a permis des progrès considérables en matière d'identification de victime ou de criminel. On a commencé à utiliser l'identification par ADN il

y a un peu plus de quarante ans, particulièrement dans des affaires de viol. C'est pour des raisons économiques que le LAPD a ouvert ses propres labos et engagé ses propres scientifiques ; en effet, le passage par les labos privés, à qui le décodage du génome humain appartient, était beaucoup trop cher. Nous reparlerons de ce problème un peu plus loin.

Rôle : les généticiens sont utilisés dans l'établissement de la culpabilité d'un suspect (par comparaison entre l'ADN de l'assassin présumé, donné par des indices laissés sur le lieu du crime, et celui des suspects) et dans l'identification des victimes (avec l'ADN on connaît le sexe, la couleur des yeux, des cheveux, les maladies génétiques, etc.). Pour pouvoir faire une identification ADN, il faut disposer d'une cellule contenant un noyau. C'est le travail des techniciens de scènes de crime. Un cheveu avec sa racine ou une goutte de sang peuvent suffire. Toutefois, les indices trouvés ne disposent pas toujours de cellules en suffisamment bon état pour permettre une lecture ADN. Sachez, de plus, que si le sang est chauffé à 70°C, l'ADN n'est plus lisible, les brins se mélangent et on ne peut rien découvrir. Ce peut être le cas de très vieux ossements, de vieilles taches de sang nettoyées avec des produits corrosifs, etc.

Interaction : tout comme avec les techniciens de micro-particules, les rapports des agents du COPS avec ces policiers scientifiques se limiteront sans doute à des rapports : l'analyse ADN du sang d'un assassin permet d'avoir quelques éléments intéressants sur lui : yeux, cheveux, sexe, etc. De même quand on cherche à identifier une victime, dont on a juste un cheveu ou une goutte de sang.

Précisions : le décodage du génome humain a été réalisé par des laboratoires privés qui ont donc déposé ces découvertes pour les protéger. De fait, toute utilisation de ces découvertes est soumise à des droits extrêmement onéreux. Pour se protéger d'utilisations illégales, les propriétaires ont même monopolisé leur procédé en limitant son utilisation à leurs propres laboratoires. Mais en 2024, la Californie a décidé de libéraliser la découverte et de la placer dans le domaine public, contre l'avis des États-Unis. Depuis, un duel de procédures est en cours et le procès des laboratoires contre la république de Californie est loin d'être fini. Le montage des laboratoires du LAPD et l'embauche de scientifiques capables de décoder l'ADN constitue donc un délit, du point de vue des États-Unis et de la pléthore d'avocats californiens travaillant pour les laboratoires propriétaires. Le problème que cela pose, en attendant une régularisation de la situation, ce sont les descentes régulières de la police, sur ses propres laboratoires, suite à l'ordre d'un juge, quand une plainte des avocats des labos privés a abouti. Cette situation n'arrange pas les pauvres scientifiques du LAPD, qui parfois ne peuvent plus travailler durant une ou deux semaines, le temps que l'État de Californie, qui ne veut pas céder, rachète le matériel adéquat !

LE PROBLÈME DE L'ARGENT

Dans un monde idéal, tous les moyens sont mis en œuvre pour faire avancer la justice et la vérité. Mais notre monde n'est pas. Le nerf de la guerre, le combustible de notre société, c'est l'argent. Nous avons beau être au pays des libertés, dans le royaume de l'exemple démocratique, nous savons parfois

laisser de côté nos principes pour des raisons basement matérielles. Quand les flics du LAPD ou les agents du COPS sont sur une enquête, ils peuvent facilement compter sur les ressources humaines : criminologues, légistes, ou victimologues (et pour notre malheur profileurs) mais pour ce qui est des ressources techniques : techniciens de scènes de crime, de microparticules ou des généticiens, c'est une autre paire de manches. Toutes ces recherches et ces études coûtent des prix exorbitants et, n'en déplaisent aux utopistes et aux naïfs, vous obtiendrez facilement leur intervention pour la mort d'un gros industriel, mais pour les assassinats d'ouvriers chinois ou de femmes de ménage mexicaines, vous pouvez toujours vous lever de bonne heure. Et comme si cela ne suffisait pas, semez-vous que les services de génétique ne fonctionnent qu'environ la moitié du temps, à cause des saisies à répétition !



UNE AUTRE VISION DES PROFILEURS

Si les *profileurs freelance* sont détestés par les membres du LAPD (comme vous avez pu vous en rendre compte dans le texte qui précède), il existe quelques rares *profileurs* qui travaillent officiellement pour le LAPD. Ils sont un tout petit peu mieux vus que leurs collègues extérieurs.

Les *profileurs*, anciens membres du FBI, ont été intégrés au LAPD après la sécession de la Californie. Créé dans la seconde moitié du XIX^e siècle, ce corps enquêteurs a pour mission d'analyser les scènes de crime et les personnalités des criminels dans le but de faciliter leur découverte et leur arrestation.

Avant d'être officiers de police, les *profileurs* sont psychologues, sociologues et criminologues. Leur formation universitaire se base sur des études de cas de nombreux criminels passés à la postérité, pour leurs records macabres ou leurs *modus operandi* angossants. Un cursus spécial est proposé à tous ces étudiants qui cherchent à intégrer le LAPD, moins physique et plus théorique. Plus difficile aussi. Les élus sont peu nombreux (quatre par an) mais arrivent directement au grade de détective. Ils n'ont le droit de porter une arme en mission qu'à partir du moment où ils suivent et valident le stage de tir niveau 1.

Les *profileurs* ne fréquentent pour leur travail que trois types de lieux : les scènes de crime, leur bureau et les prisons. Sur les scènes de crime, ils se chargent d'assister et compléter le travail des autres enquêteurs, soit les détectives, soit la police scientifique, en analysant la disposition de la scène, les indices, les méthodes utilisées, etc. Leurs bureaux croulent sous les études personnelles ou les livres spécialisés, leurs notes de travail et depuis peu de temps les longues fiches corrélatives récupérées grâce au GCCP. En prison, ils rencontrent les criminels, étudient leur psychologie et leurs crimes, et apprennent à percer les sombres abîmes de l'esprit humain. Les entrevues

CONCLUSION

Les moyens technologiques sont donc considérables de nos jours et peuvent grandement aider à l'avancée de nos enquêtes. Toutefois nous sommes confrontés à plusieurs obstacles de taille, qui ralentissent nos investigations. Tout d'abord la fragmentation des ressources techniques et scientifiques, qui a tendance à grandement allonger le temps de réponse des spécialistes (un échantillon peut parfois faire cinq services avant d'être réellement analysé), et provoque parfois des problèmes à cause de la concurrence entre les services. Ensuite le problème de l'argent qui, dans les faits, amène à une justice à une, deux voire trois vitesses, en fonction du revenu moyen de la victime ! Autre chose, quels que soient les moyens à disposition, un braquage à main armée reste un simple braquage et un

avec tous ces criminels sont précisément enregistrées, répertoriées et analysées, pour faciliter les références ultérieures et développer une base de données criminalistique.

Le but principal d'un *profileur* consiste à classer le criminel dans une de ces deux catégories : « organisé » ou « désorganisé ». Un tueur en série organisé travaille analytiquement, froidement, et prépare minutieusement ses coups. Un tueur en série désorganisé agit sous le coup de l'impulsion, sans suivre de schéma ou de plan. En se basant sur le profil discerné puis en approfondissant les indices récupérés sur les scènes de crime, en établissant des corrélations avec des affaires précédentes, et enfin en étudiant les données du GCCP (si disponibles), les *profileurs* permettent la résolution de nombreuses affaires de meurtre en série. Ils se révèlent aussi indispensables sur les cas difficiles d'homicides, de viols, de chantage, de terrorisme et d'enlèvement.

Un *profileur* s'occupe au maximum d'une demi-douzaine d'enquêtes en cours. Actuellement, au LAPD dix-sept *profileurs* croulent sous les dossiers. Le faible taux de renouvellement et la criminalité galopante de Los Angeles garantirait un travail constant à une centaine de *profileurs* à plein temps si leur travail était reconnu par les autres services de police scientifique.

Dans les années 1990, plusieurs séries TV s'intéressaient au travail des *profileurs* et les dépeignait comme des individus dotés de pouvoirs psychiques incontrôlables de psychokinèse (*Millennium* et *Profiler* en particulier). Malgré un réel engouement des téléspectateurs, ces séries ont été arrêtées aux premières années du nouveau millénaire. Certains y ont vu l'éclosion de certains organismes gouvernementaux visant à préserver le secret des méthodes de l'unité, et du recrutement des agents. Actuellement, les *profileurs* du LAPD sont juste des universitaires spécialistes du comportement et de la psychologie des criminels, formés en tant qu'officiers de police.

gunfight entre gangs n'est qu'un échange de coups de feu provoquant des morts et déclenchant des émeutes, que vous ayez des moyens technologiques ou pas. Enfin, n'oubliez jamais que, aussi importante que soit l'évolution de nos moyens d'investigation, les criminels (du moins les plus performants) auront toujours un décalé d'avance et c'est ce petit plus qui nous fera toujours défaut.



ANATOLE NOCHEVSKI,
LIEUTENANT II

Ce lieutenant de police vieillissant chapeaute une équipe de sept profiteurs. Sa barbe grise et pointue, ses manières de gentleman de la vieille école, et ses costumes à la mode des années 50 en font la cible des moqueries des jeunes flics.

Anatole a soixante-dix ans. Après un passage éclair dans la branche polonaise du KGB, il a réussi à fuir son pays d'origine en 1978, emportant avec lui des dossiers sur la recherche des personnes au potentiel psychique latent. Son expérience a été mise à profit par la NSA pendant plus de quarante ans, durant lesquels il a formé les meilleurs profiteurs du FBI. Habitant depuis son premier infarctus (à 53 ans) la Californie, il a demandé sa naturalisation dès l'indépendance de la nouvelle nation. Il a intégré le LAPD comme formateur et responsable d'équipe pour que la Californie bénéficie de son expérience. Bien qu'officiellement les recherches en parapsychologie aient été abandonnées, Anatole garde toujours un œil sur toutes les nouvelles recrues, pour trouver la perle rare qu'il pourra former aux arts de l'esprit.

5.9. Les rafistoleurs

De tous les personnels non policiers du LAPD, les flics portent particulièrement dans leur cœur les membres du MSD. Auparavant, le MSD faisait partie du même bureau que les services fiscaux du LAPD, mais l'animosité entre ces services et le soutien des flics aux mécanos et aux techniciens força la commission de police à séparer ce bureau en deux entités distinctes. Depuis, les seules relations qu'entretiennent encore les deux services consistent en des aller-retour de notes de frais incessamment contestées.

La MSD possède plusieurs subdivisions, qui entretiennent une rivalité potache : les mécaniciens, les électroniciens, les armuriers, et les physiciens chimistes. Quelle que soit leur spécialité, les flics les ont gentiment surnommés les rafistoleurs (ce qui donne une idée de l'équipement dont disposent les forces de police du LAPD...).

Quelle que soit leur affiliation, les membres du MSD sont dispatchés dans les divers commissariats de LA. On dénombre au moins un mécanicien et un électrotechnicien

par commissariat, qui partagent souvent un même préfabriqué dans le garage. Seuls les plus grands commissariats accueillent les armuriers et les physiciens-chimistes, dont les ateliers ou laboratoires nécessitent une place dont ne disposent pas tous les postes de police. De temps à autre, des altercations éclatent entre techniciens, car les locaux étant souvent communs, les échanges de matériels ou le squattage des ateliers s'avèrent à la fois fréquents et éternants.

Le Bike Squad comporte ses propres unités de rafistoleurs qui sont généralement encore plus inventifs et débrouillards que ceux du MSD. Ils entretiennent d'ailleurs des relations quasi symbiotiques les uns avec les autres.

Une relation cordiale mais non dénuée de conflits existe entre les flics et les techniciens. Les policiers plaissent souvent sur les requêtes du MSD : les flics ne sont donc pas les seuls à se sentir mal payés et mal équipés. D'un autre côté, ils ne supportent pas les techniciens qui viennent pleurer sur leur épaule car, malgré leurs difficultés à bien faire leur travail, ce ne sont quand même pas eux qui risquent leur vie à tout moment, merde ! La situation s'inverse toujours quand des flics reviennent avec des équipements ou des véhicules complètement bousillés : beaucoup de techniciens considèrent qu'il est criminel d'abimer leurs joujoux préférés...

LES SERVICES DU MSD

Les mécanos travaillent exclusivement dans les garages des commissariats. Leur travail consiste le plus souvent à s'occuper de l'entretien des véhicules et à les réparer, à les bichonner en somme. Les mécaniciens d'un commissariat se chargent aussi de petits boulots officiellement réprimés mais tolérés sur les véhicules de patrouille. Le plus souvent, les flics demandent aux mécanos de booster leurs véhicules. Certains rafistoleurs vont même jusqu'à rajouter des boosters kéro-hydro (dissimulés) dans les moteurs des voitures de service ! (à titre indicatif, un booster kéro-hydro peut faire monter une bagnole à plus de 280 km/h.) Comme autres modifications courantes, l'on trouve des bas de caisse tabaïssés, des ailerons mobiles, des suspensions hydrauliques actives et même quelques points d'attache d'armes lourdes. Entreposés dans un coin du garage, des plaques cuirassées de fibro-acier sont prêtes à être rajoutées dans les portières des véhicules pour certaines missions dangereuses. Les motards accrocs à la vitesse et au coup de pied au cul (tous les motards, donc) demandent aux mécanos de changer un pignon, d'augmenter le diamètre des tuyaux d'admission des pistons... Enfin, quelques rafistoleurs bossent avec des armuriers pour concevoir des systèmes armes-supports encore plus performants sur les hélicoptères de la police, même ceux de surveillance discrète : ils appliquent la technique du « on sait jamais... ».

Les « électrotechs » se chargent de tous les équipements électriques, électroniques et optiques dont disposent les forces de police de Los Angeles. Cela concerne autant les dispositifs transportables et miniaturisés (micros, caméras, appareils photo, toutes sortes de détecteurs, etc.) que les

SOUTIEN
LOGISTIQUE

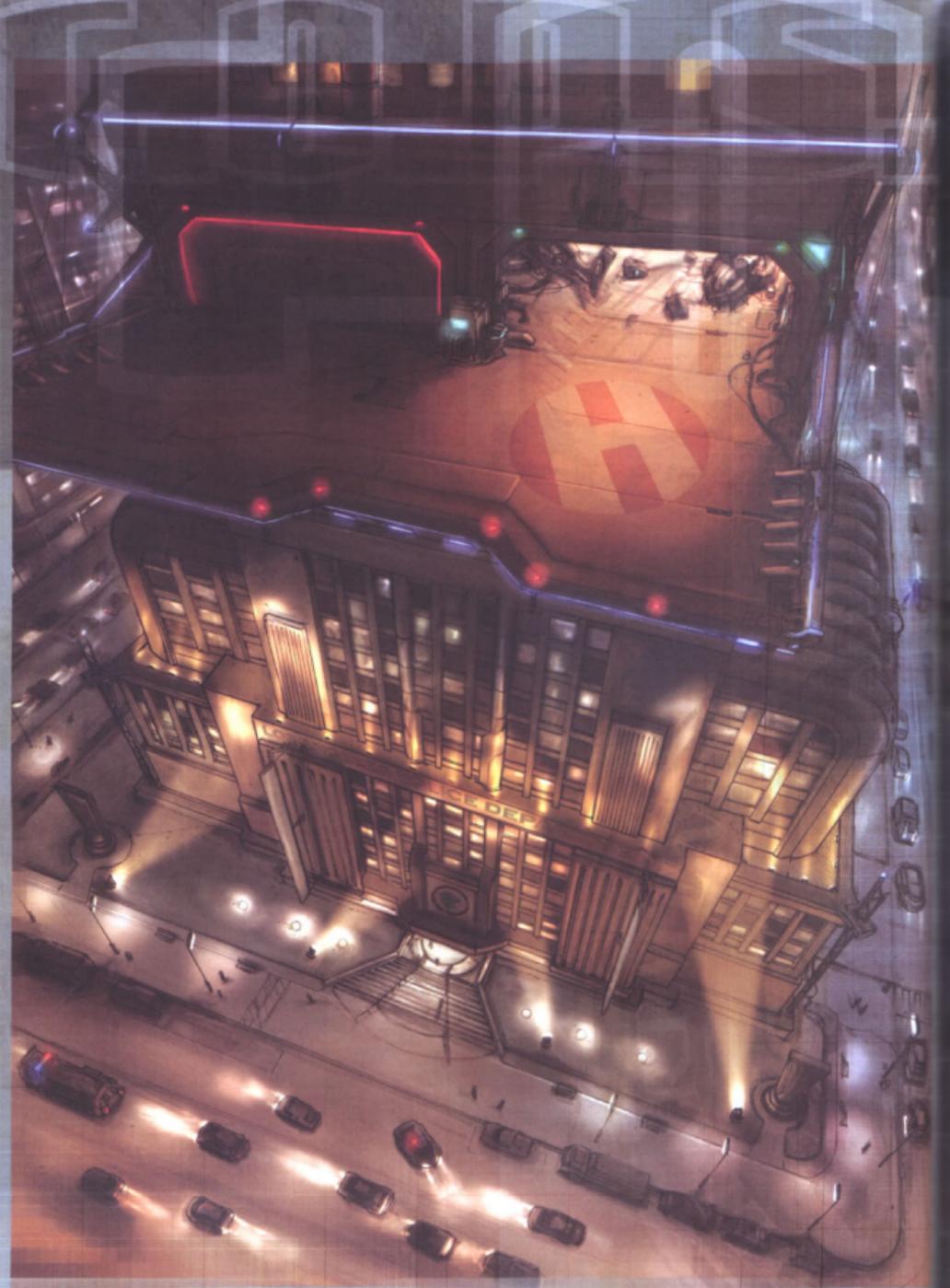
80

CHAPITRE DEUX

C.O.P.S.™

LOS ANGELES - BUREAU OF 2035 - 00/2030 TPC > 0.31.12 - 7/2030 TPC > 0.31.12





Niveaux -5 et -4 : les parkings et le garage ; c'est là que se trouvent les véhicules du LAPD et du COFS.

Niveau -3 : le central informatique et ses sysops, les archives numériques et une partie des labos scientifiques.

Niveau -2 : la morgue et la médecine légale.

Niveau -1 : les pièces à conviction archivées et l'équipement spécial (et les armes lourdes).

Étages 1 et 2 : les vestiaires et les salles de repos des flics en uniformes, la salle des rapports et les cellules collectives.

Étages 3 à 24 : les différents services opérationnels.

Étage 25 : l'ASD, avec la piste d'envol et d'atterrissage des hélicoptères du LAPD.

Étages 26 à 29 : tous les services administratifs du LAPD, de la comptabilité au chargé des relations presse, en passant par les mutations et le recrutement.

Étage 30 : réservé aux chefs des différents services. Cet étage comporte aussi des salles de réception et de conférence pour la presse.

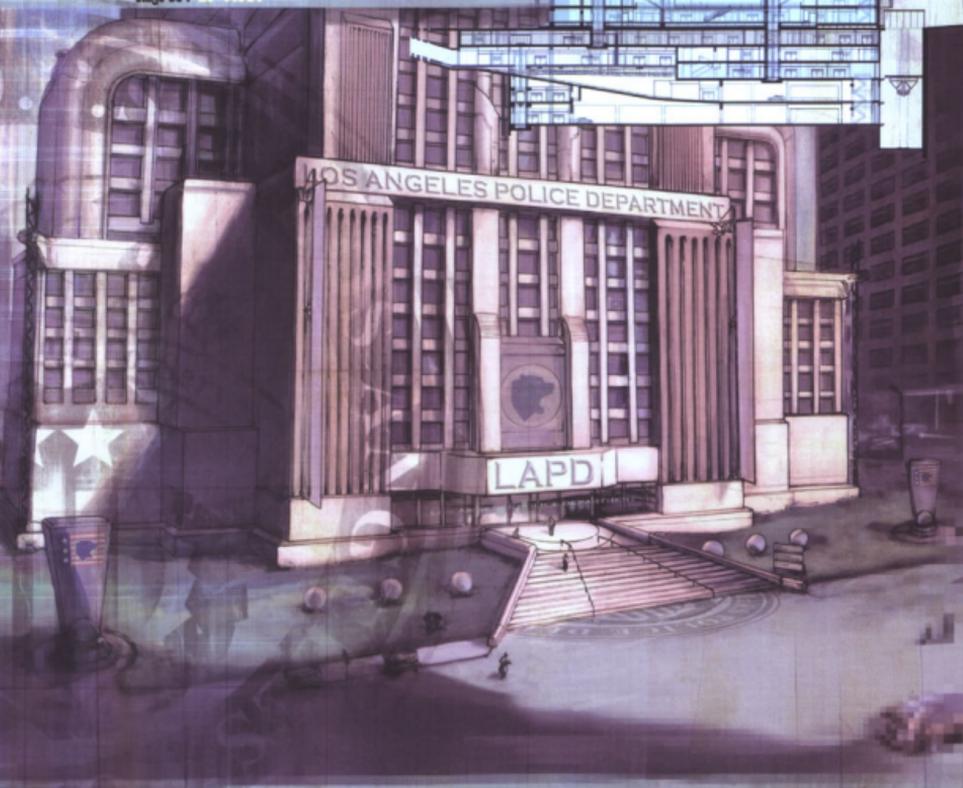
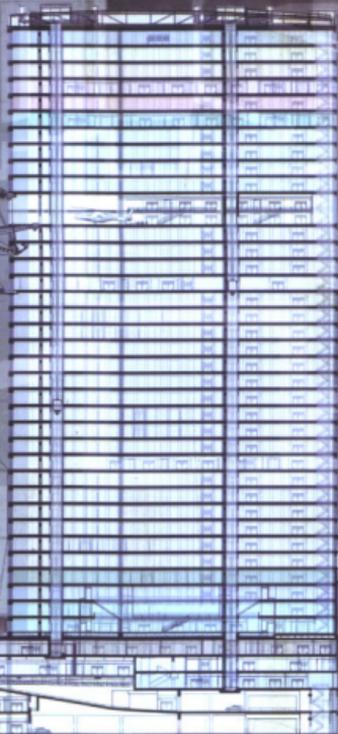
Étage 31 : réservé au SAD.

Étage 32 : NADIV.

Étage 33 : OREDIV.

Étage 34 : OBI et TERDIV se partagent les bureaux.

Étage 35 : le COFS.





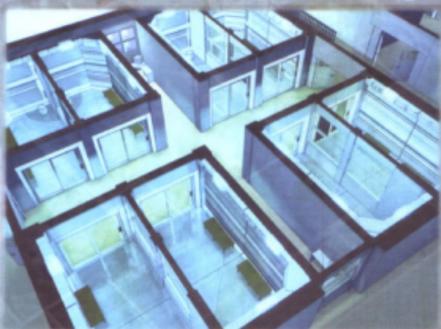
l'antre du terrible sergent Mc Clure, alias « le mètre-cube », aussi haut que large.



l'dessus : le stand de tir des cops et l'armurerie, ci-dessous, les douches.



les salles d'interrogatoire et la pièce réservée à l'identification des suspects par les témoins.



luxe, calme et volupté : les cellules du service COFS.





COPS

Derrière le comptoir principal (1) se trouvent les portes des trois salles dans lesquelles officient trois sections du COPS, appelées respectivement bureau A, B, C.

Chaque bureau du COPS dispose d'une salle de réunion (2), d'une salle de repos et d'un vestiaire (3). La salle de réunion sert aux briefings. La salle de repos contient des lits de camp, des divans et des tables de cuisine. Le vestiaire est une succession de casiers métalliques. En face des casiers, des douches et des lavabos (4).

L'entrée de la salle centrale est occupée par une série de panneaux d'affichage : le tableau de service permet de savoir sur quel dossier bossent chaque équipe de cops. La partie centrale de chaque salle est un conglomerat chaotique de bureaux en métal derrière lesquels officient les cops.

Au centre de tout ce souk, un « aquarium » (5) contenant trois beaux bureaux carrés (6) dans la pièce centrale : les bureaux des chefs de section. Les bureaux des chefs de section sont équipés de sièges en cuir, de bureaux en bois, d'ordinateurs portables, d'un mini-cri et d'une machine à espresso.

L'arrière des salles des sections A, B, C donne sur un couloir où arrivent l'accuseur et les assistants de service. Le couloir mène également à trois autres salles : l'armurerie (6), le bloc de déambulation (7), les salles d'interrogatoire (8). L'armurerie est l'endroit où est entreposé le matériel exclusivement destiné par les cops. Le bloc de déambulation comporte huit cellules individuelles, surveillées en permanence par deux cops. La partie réservée aux interrogatoires comporte huit pièces dont quatre salles d'interrogatoire. Une dernière pièce est réservée à l'identification des suspects par les témoins.





J oao Tongamala,
Tonga Crips Gang
et son fidèle Bushy



L il' Aliyah,
Damu Jungle Bloods



A lfonso Cruz, membre
de la Mexican Mafia,
ancien seigneur de
guerre de la 48^e rue et
nouveau bras droit de
Fabio Valencía à No
Hoper Point

Togashi Kitano, responsable
de la sécurité du Palace
Kyoto Impérial



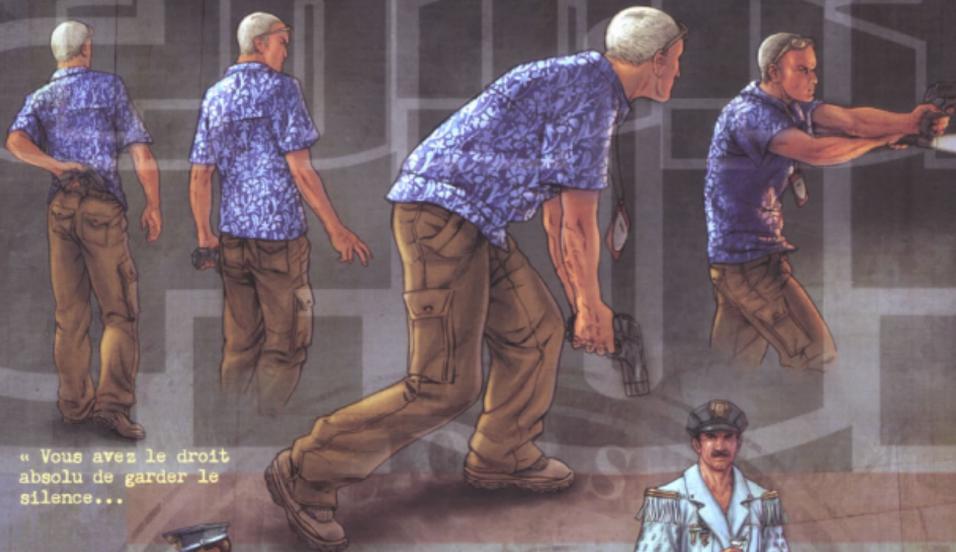
Baron Coupe-Coupe



Shi Tsu Sin,
hôtesse d'accueil



George Brush,
membre du chapitre
des Hammer Skins de Long Beach



« Vous avez le droit
absolu de garder le
silence...

...Tout ce que vous direz
ou écrirez pourra être retenu
contre vous devant un tribunal...



...Vous avez le droit de
parler à un avocat
à n'importe quel moment.
Si vous désirez la
présence d'un avocat et
que vous ne pouvez en
engager un, il vous en
sera assigné un
d'office. »





Devise du Bomb Squad :
"Toujours sur la brèche."



Devise du SWAT :
"Cogne et passe."



Devise de l'Unité
anti-émeutes :
"Tenir, toujours."

DREAMLAND
TIERRA SUEÑOS
OO BEAUTIFUL GIRLS

Jennifer Williams, usage et revente de stupéfiants, racolage non autorisé sur la voie publique et empoisonnement volontaire, passible de 10 ans, libérable après 5 ans



Ralf Simpsons, dégradation de biens publics et cruauté envers les animaux, passible de 50 heures de travaux d'intérêts généraux au crématorium pour animaux de Pasadena



Julius McArthur, organisation de free-party illégales, incitation à la débauche et tapage nocturne, passible de 2 ans de prison, libérable après 6 mois



Mark Sailor, abus et recel de biens sociaux, faillite frauduleuse, délit d'initié et nombreuses infractions au code de la route, passible de 6 ans de prison, libérable après 2 ans

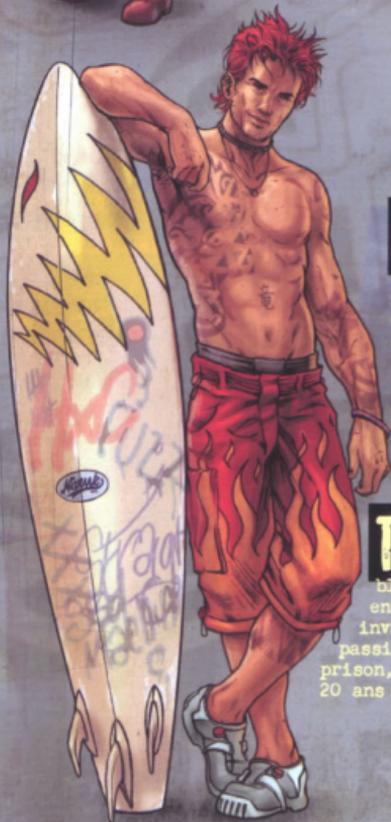




Ashley Diaz, piratage du réseau informatique du collège R. Reagan de Beverly Hills, passible de 30 heures de travaux d'intérêts généraux à l'association de sauvegarde des monuments de LA



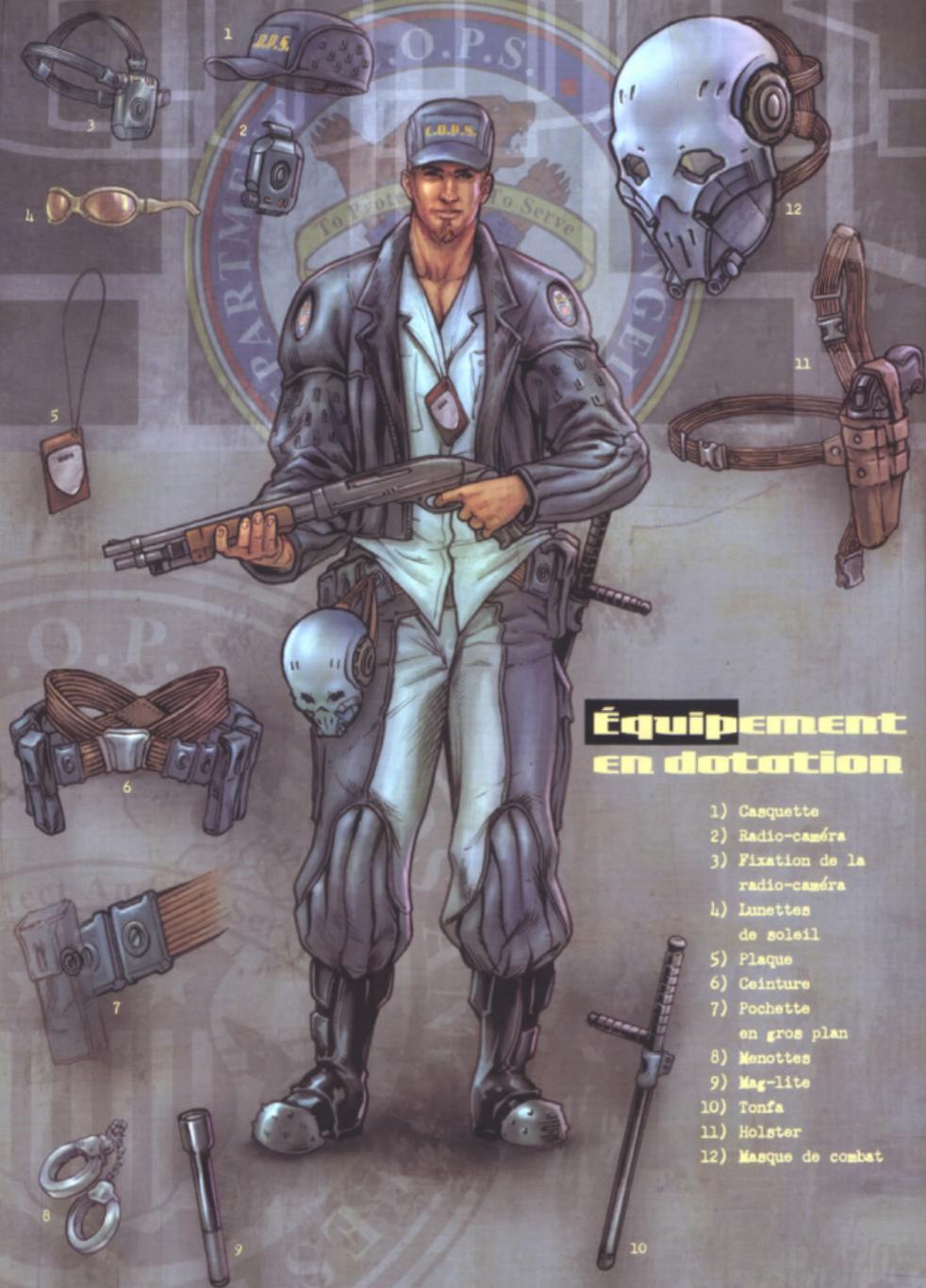
Michael Glenn, trafic et recel d'œuvres d'art sud-américaines et esclavagisme, passible de 25 ans de prison, libérable après 10 ans



Martha Simpsons, harcèlement sexuel et moral, passible d'une amende de 100.000\$

Tommy Lokotz, viol en réunion et coups et blessures ayant entraîné une invalidité partielle, passible de 35 ans de prison, libérable après 20 ans





Équipement en dotation

- 1) Casquette
- 2) Radio-caméra
- 3) Fixation de la radio-caméra
- 4) Lunettes de soleil
- 5) Plaque
- 6) Ceinture
- 7) Pochette en gros plan
- 8) Menottes
- 9) Mag-lite
- 10) Tonfa
- 11) Holster
- 12) Masque de combat

Vous aimez
les responsabilités et l'action ?

Votre sens
de la justice ne saurait être
pris en défaut ?

Vous aspirez à
intégrer une organisation
mondialement reconnue pour
la compétence de ses
hommes et le sérieux
de son action ?

Il n'y a qu'un seul choix possible, celui qui va
faire de vous un officier du COPS,
le CENTRAL ORGANISATION FOR PUBLIC SECURITY, la plus
prestigieuse des unités de police de Los Angeles !



Le COPS
vous propose
un challenge
à la mesure de
votre talent.





Douglas Collins, cops depuis 3 ans, ancien membre du LAPD, ancien membre de la DEA



Douglas Collins, en " uniforme ", le jour de son inspection par les agents du SAD.

Le discours du sénateur : utopie ou réalité ?

P our ce qui concerne les élections municipales...

Il n'est pas possible que l'ad. Gauthier et la municipalité de Las Vegas...



Édito

Le discours du sénateur...

- Les formes du crocodile page 1
Les formes de l'homme page 1
Le bébé toulousain page 2
L'armement du Ground Zero page 3
Les lieux du bien page 3
Newscast page 3
Cartolina online page 4
Frank Sinatra, un homme, un acte, cinquante événements page 4
Gagner d'abonnement page 4

Tableau de chasse

Tableau de chasse...

Les formes du crocodile

Les formes du crocodile...

Les formes du crocodile...

Réunions-vous 0

Pour mieux protéger mieux servir et être mieux informé

Vous êtes le socle du droit. Voici le fondement de vos droits !

Lisez Ground Zero, le journal libre et indépendant du LAPD !

La rue est exigeante et n'offre pas de place pour les atterrissements et les concessions. Ground Zero non plus. Tous les deux mois Ground Zero vous propose des articles de fond, des reportages et des infos indiscrettes...

Ground Zero est une publication indépendante, réservée aux membres du LAPD et diffusée dans tous les commissariats du Comté de Los Angeles. Rejoignez-nous et abonnez-vous pour bénéficier d'une offre exceptionnelle, 6 numéros pour 12\$, ou lieu de 18\$. Pour toute demande d'abonnement, contactez le Détective Sansenna, COPS, matricule 073.

C.O.P.S.™



matériels lourds et imposants véhiculés (vans et hélicoptères) en passant par les drones caméras du dernier cri. À la différence des mécanos, ces techniciens se retrouvent parfois sur le terrain, en train d'analyser ou d'opérer sur leurs dispositifs en coopération avec les forces de police. Beaucoup de ces techniciens se révèlent aussi des virtuoses de l'informatique et des systèmes de sécurité. Entre eux, ils peuvent discuter des heures sur la manière de transformer un simple talkie-

walkie en arme à impulsions électromagnétiques pouvant faire imploser un système informatique entier...

Nombre de ces techniciens commencent dans les labos du LAPD comme techniciens civils puis entrent à l'Académie de police. À la sortie, grâce aux années de service actif déjà effectuées, ils rejoignent des départements excessivement dépendants des technologies de pointe : les stups, les SWAT et l'Air Support Division entrent souvent en conflit pour s'approprier ces « nouveaux ».

Les rafistoleurs les plus discrets sont les armuriers. Leurs ateliers se situent souvent au plus profond des commissariats, juste à côté des stands de tir. D'une part, ils gèrent les grands stocks d'armes des commissariats ; d'autre part, ils entretiennent les armes des officiers de police (autres que les armes personnelles). Ils se chargent aussi, dans leurs sanctuaires dédiés aux armes, de concevoir et de créer toutes sortes de nouveaux armements, létaux ou non létaux suivant leur humeur du jour. Ils travaillent conjointement avec les autres sections du MSD pour inventer ou customiser les armes des véhicules ou d'autres dispositifs.

Du fait de l'énorme responsabilité que représente la charge d'un entrepôt d'armes, des tests psychologiques poussés sont requis pour entrer dans ce service, et des visites complémentaires sont obligatoires tous les deux ans ; des consultations spéciales peuvent être exigées si des flics commencent à douter de la stabilité de leurs armuriers. Après tout, la vie étant ce qu'elle est, toute personne ayant accès à ce genre de réserves d'armes pourrait perdre la tête dans son quotidien et développer des sentiments dangereux de paranoïa, d'infériorité ou de supériorité...

Les « phychims » constituent la section la moins fournie du MSD. Dans leurs labos encombrés (et parfois partagés avec les électrotechs), ils conçoivent ou manipulent des explosifs, des munitions spéciales, des cocktails de carburants ou de réactifs chimiques, des matériaux spéciaux « anti- » : anti-balles, anti-feu, anti-ondes, etc. Souvent, ces techniciens collaborent avec les membres de la police scientifique ou du Bomb Squad. Parfois même, ils disposent d'un double statut : un seul salaire pour deux affectations, de quoi réjouir le service comptable du LAPD.



Motor & Supply Division : pour les amateurs de belles mécaniques.



Ils sont très sollicités par les armuriers, les mécaniciens et les électrotechs, qui ont souvent besoin de leurs connaissances théoriques ou de quelques produits sortant de leurs labos pour leurs propres combines. Parfois, leurs supérieurs leur font passer des requêtes assez inhabituelles : on les voit fabriquer de la mort-aux-rats ou des isolants thermiques pour des commissariats vétustes, ou servir de conseillers scientifiques délégués par le LAPD lors des congrès politiques, scientifiques ou policiers.

Le MSD aujourd'hui

Il y a déjà quelques années, les responsables de plusieurs équipes du MSD ont déposé une requête officielle pour que soient institués des stages de sensibilisation à la technologie et à la mécanique. Les rafistoleurs se plaignent souvent de l'état lamentable dans lequel reviennent leurs équipements ; ils considèrent qu'une meilleure connaissance du fonctionnement de ces équipements par les flics ne pourra servir qu'à améliorer l'efficacité à la fois des hommes et du matériel. La lenteur de certains rouages administratifs retient encore cette requête dans les dossiers « À traiter » de la commission de police, malgré les économies à long terme qu'une telle décision pourrait générer.

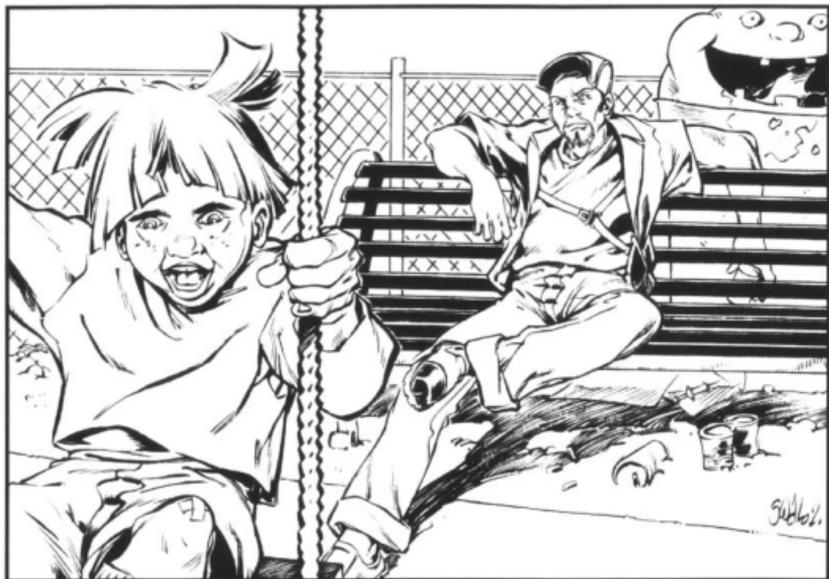
D'un autre côté, pour pallier cette lenteur, quelques techniciens acceptent parfois de donner des cours du soir aux flics qui leur en font la demande, en général des passionnés de la bidouille. Ces passionnés ou les simples intéressés entretiennent de très bons contacts avec les rafistoleurs et bénéficient en général de meilleur matos et de meilleurs

plans, que leur fournissent leurs amis techniciens. De fait, les quelques astuces que les rafistoleurs pourront apprendre aux flics feront peut-être la différence en mission. Toute connaissance est bonne à prendre, raisonnent les uns comme les autres.

5.10. Californian Witness Protection Program

Le CWPP est un des parents pauvres du LAPD. Ce gouffre financier pouvait être supporté au niveau fédéral du temps où la Californie faisait partie de l'Union. Il a donc fallu, après la récession, adapter le programme classique aux impératifs financiers du nouvel État californien. Le CWPP n'est pas un véritable service, c'est plus un programme, avec des procédures, des moyens et des fonds spéciaux spécifiques.

Le CWPP ne compte qu'une dizaine de flics, chargés d'organiser et de coordonner les opérations. Ces hommes vont très rarement sur le terrain et se contentent de communiquer avec les équipes de surveillance et d'assister les témoins ayant changé d'identité. Ce sont plus des fonctionnaires et des agents de liaison qu'autre chose. Ils sont commandés par le capitaine Stockwell, un ancien des stups qui ne s'est jamais remis de son passage chez les Marines pendant les guerres colombiennes... Il a exterminé de ses mains un lieutenant d'un cartel qu'il avait arrêté. Le CWPP est donc aussi un gentil placard pour les mauvais flics qui peuvent être dangereux dans la rue.



Flic et ange gardien du CWPP (Californian Witness Protection Program).

À QUI S'APPLIQUE LE CWPP ?

Le CWPP sert à mettre à l'abri un témoin clé dans un procès. Il assure également une nouvelle identité au témoin si les suites du procès impliquent un risque mortel. Ce programme s'applique aussi bien aux braves gens sur lequel s'exerce un chantage qu'aux malfaiteurs repentis qui vont dénoncer leurs petits camarades. Ce programme s'est avéré essentiel pour convaincre les mafieux de se repentir. C'est la meilleure carotte pour retourner un mafieux. Le CWPP s'arrête parfois à la simple protection avant procès. Seul les cas de menace vraiment sérieuse (quand le témoin à affaire à une grande organisation criminelle non entièrement démantelée) mettent en route le changement d'identité.

COMMENT SE DÉROULE LE CWPP ?

- La protection avant et pendant les procès

La protection est assurée par les enquêteurs chargés du dossier. On leur adjoint, pour les épauler et les relayer, deux officiers de l'OCOB et deux cops. Ces hommes sont choisis au hasard et sont changés chaque jour pour éviter qu'un ripou s'insinue dans le groupe et informe les criminels cherchant à éliminer le témoin. Ainsi un flic peut donc être réquisitionné à tout moment pour assurer la protection d'un témoin durant une nuit... et il n'en connaîtra jamais le nom.

Niveau matériel, l'équipe dispose d'une grande villa isolée (réquisitionnée auprès des agences immobilières dans leur parc de locations libres) si le témoin ne doit pas rester en ville ou d'un étage d'un hôtel modeste dans une autre ville (réquisitionné également). Ils disposent de moyens de communications prioritaires et de deux véhicules rapides et d'armes d'assaut. Leur lieu de résidence fait également l'objet d'une patrouille aérienne toutes les deux heures par l'ASD.

Durant le laps de temps qui sépare la surveillance du procès il leur est interdit d'être en contact avec une autre personne ou service que l'agent du CWPP chargé de la coordination. Si l'équipe de surveillance nécessite du renfort, c'est à l'agent du CWPP chargé du dossier de décider qui va venir les soutenir. Si la menace de mort concerne la famille du témoin, l'agent du CWPP peut décider d'élargir le programme à ceux-ci. Jamais le témoin et sa famille ne sont gardés au même endroit.

- Le changement d'identité

Ce sont les agents du CWPP qui se chargent de forger de nouvelles identités, de créer un passé et d'organiser une nouvelle vie au témoin ou au repent. Cette remise en forme de la vie du témoin se fait en coordination avec l'INS (et de l'OCOB dans le cas d'un repent). Seuls ces deux autres services sont au courant de la nouvelle identité du témoin. Si le témoin a une famille (époux et enfants), le programme est étendu à ses membres. Le changement d'identité du témoin implique qu'il change de lieu de vie, de milieu social, de milieu de travail... bref qu'il rompt complètement avec son ancienne vie pour être sûr de ne

jamais rencontrer quelqu'un susceptible de le reconnaître. Et c'est là que ça coïncide : les budgets alloués au changement d'identité pour redémarrer sa vie équivalent à une année de revenus d'un petit fonctionnaire de Californie. Autant dire que très vite les repentis, habitués à avoir un train de vie élevé de criminel, retombent dans la criminalité. Il n'est pas rare qu'un repent se fasse arrêter quelques années plus tard.

HAWAÏ, DESTINATION PRIVILÉGIÉE DU CWPP

Les témoins et repentis qui bénéficient d'une nouvelle identité, se voient souvent proposer d'aller vivre à Hawaï. Si cela peut paraître idyllique au premier abord, le peu d'opportunités qu'offre l'île oblige les plus ambitieux à partir ailleurs, tenter l'aventure en Australie ou en Nouvelle-Zélande. Le CWPP dispose même d'une antenne à Honolulu pour accueillir et soutenir les nouveaux arrivants.

LES DISPARUS

Une série d'enquêtes avait permis l'arrestation d'un chef de gang jamaïcain, sur le témoignage de trois anciens membres du gang. Ces hommes bénéficiaient du CWPP et étaient protégés par des équipes complètes de surveillance dans des lieux différents. La nuit précédant le procès, ces témoins ont été pris de violents maux de ventre, au même moment. Alors qu'ils étaient aux toilettes, ils ont simplement disparu... On ne les a plus jamais revus et le chef jamaïcain fut relâché. Petite précision : les WC étaient fermés de l'intérieur et ne comportaient aucune autre ouverture vers l'extérieur.



CAPITAINE RICHARD STOCKWELL, TECTIVE II

Stockwell en a trop vu...

Lieutenant dans les Marines durant le conflit de 2018 à 2020, il a participé à de nombreuses actions anti-cartel. Son unité avait un guide local : Diego Maloscor, de l'armée régulière colombienne. Lors d'une opération où tous ses hommes furent tués et dont il échappa par miracle, il s'avéra que c'était Maloscor qui les avaient donnés. Maloscor était en fait un homme des cartels. Blessé et déprimé, Stockwell repartit pour LA. En 2022, Stockwell décida de repartir en croisade contre la drogue. Il s'engagea dans la brigade des stupps du LAPD. En 2020, alors qu'il est lieutenant aux stupps, les chemins de Stockwell et de Maloscor se recroisent. Depuis le temps, le petit guide a pris du galon au sein de son cartel. C'est le bras droit d'un baron de la drogue. Apprenant son arrestation, Stockwell se rend dans sa cellule et, sans prévenir, étrangle Maloscor avec sa ceinture. Ses collègues des stupps maouillèrent le crime en suicide, mais le SAD eut vent de l'affaire. Faut de preuves, on n'inculpa pas Stockwell, mais il fut muté au CUWP.



5.11. Le SAD

Les affaires internes, ou SAD, bien que souvent décriées par le reste de la police, sont un service où il y a fort à faire. En effet, sachant que la moindre balle tirée nécessite un rapport et qu'au moindre doute, une enquête est ouverte, vous pouvez d'ores et déjà imaginer l'ampleur de la tâche de ces policiers, certes un peu spéciaux mais indispensables. Ce service, déjà bien assez vivace avant l'indépendance d'après quelques témoins anonymes, a récemment connu un regain d'activité sans précédent suite à la forte augmentation du nombre de ripoux dans les différents services du LAPD. Cette constatation s'est imposée après la découverte de ripoux au sein même du SAD (il va sans dire que cela n'a pas été ébruité et à peine quelques filets de rumeurs circulent).

Le SAD remplit un office essentiellement bureaucratique dans le sens où peu des flics qui le composent se retrouvent sur le terrain comme l'entendent les autres services. Cependant, il ne faut pas pour autant les mépriser car ils ont tous le background nécessaire à leur intégration au sein du SAD (qui mieux qu'un flic expérimenté peut comprendre les dérives de ses collègues !). Leurs enquêtes portent bien sûr sur les policiers soupçonnés de corruption mais ne s'arrêtent pas là. En effet, ils interviennent aussi lorsqu'une enquête est ouverte à la suite de l'usage de son arme par un flic (notamment en cas de mort d'homme) ou encore lorsqu'un agent se fait tuer dans l'exercice de ses fonctions. Le service est donc essentiellement composé d'inspecteurs faisant office d'enquêteurs mais compte aussi des psychologues, notamment pour aider les suspects à soulager leur conscience ou fournir un soutien aux policiers qui abattent accidentellement un innocent. Lorsque les affaires internes doivent intervenir physiquement sur le terrain, elles font souvent appel aux cops (si entre autres, un policier à bout de nerfs finit par se retrancher dans sa maison...). Ces effectifs ont leurs locaux propres au siège de la police de LA et se répartissent au besoin dans les commissariats sujets à enquête.

En ce qui concerne les policiers corrompus, le SAD ouvre généralement un dossier suite à des informations fournies par un tiers (un civil se plaignant d'être racketté par exemple), à une dénonciation anonyme (n'ayons pas peur des mots : de la délation entre collègues, voilà ce que c'est !) ou encore suite à un heureux contrôle de routine (allez en prison et ne touchez pas 20 000 francs...). Le principe de ces enquêtes est toujours le même et reste assez simple : on débarque dans le commissariat concerné, on réquisitionne un bureau puis on commence par interroger le chef local avant de s'intéresser au chef du service concerné. Viennent ensuite les ennuis pour le flic incriminé par l'enquête : on commence par interroger ses collègues, son coéquipier, on détorcifie ses états de service ainsi que sa vie de famille. On épluche ses comptes et sa vie privée afin de

trouver une preuve de sa corruption voire une justification afin de la rendre plus tangible. Ce travail est certes fastidieux pour les policiers qui le font mais il est surtout éprouvant nerveusement pour celui qui en est victime ainsi que pour son service (les oreilles qui poussent sur les murs ne s'en détachent jamais...). D'où la réputation que traîne le SAD derrière elle. La phase finale vient avec l'interrogatoire du suspect lui-même qui en fait se divise en plusieurs phases tout au long de l'enquête. La technique consiste simplement à le harceler, de temps en temps mais suffisamment souvent, pour qu'il se sente constamment sur le grill et n'arrive plus à fermer l'œil afin de l'affaiblir le plus possible pour l'amener à avouer. Cette technique millénaire à certes fait ses preuves mais ne risque pas de fonctionner sur quelqu'un ne présentant absolument aucun état d'âme (d'où parfois l'utilité des annuaires...). Au final, rares sont les suspects à sortir blanchis de ces enquêtes car après tout, rares sont les hommes qui tiennent d'une oie blanche ou qui se retrouvent sujet d'une enquête du SAD sans raison. Cependant, quelques exceptions existent et continuent de clamer leur innocence tout en affirmant être les victimes d'un coup monté (mais non voyons, cela ne peut exister au sein de la police...).

La seconde spécialité de ce service rend ses flics beaucoup plus appréciés même si peu de vos collègues oseront vous le dire. En effet, bien qu'ils soient plutôt tatillons sur l'usage qu'un flic peut faire de son arme, ils n'en demeurent pas moins assez compréhensifs. Ainsi, l'aide apportée aux policiers qui commettent des bavures accidentelles (chacun se forge ensuite sa propre vision de l'accident...) permet souvent à ces derniers de s'en tirer sans trop de casse et surtout sans être trop exposés à la vindicte populaire. Après tout, un accident reste un accident et, même s'il y a eu mort d'homme, c'est malheureux mais la vie est ainsi faite et l'homme n'est point parfait (vous ne pouvez décemment pas en tenir rigueur à un pauvre flic qui ne faisait que son travail...).

Les enquêtes sur la mort d'un policier sont, elles aussi, menées de façon à ménager la susceptibilité des collègues et de la famille de la victime et se contentent, la plupart du temps, d'essayer de retrouver le ou les coupables rapidement lorsqu'ils n'ont pas directement été abattus par les coéquipiers de la victime (ce qui est le cas le plus fréquent). En effet, la plupart des flics tués le sont lors d'échauffourées ou de flagrants délits où la culpabilité du meurtrier n'a pas à être prouvée. Seuls les cas plus flous nécessitent un complément d'enquête, notamment lorsque le coupable n'est pas préalablement connu ou qu'il s'agit d'un autre flic, lorsque la victime a été soupçonnée de corruption ou encore lorsque les circonstances de la mort sont étranges, voire si l'on ne trouve aucun mobile pouvant amener quelqu'un à tuer la victime (qui pourrait avoir envie de tuer le pauvre clampin qui s'occupe de l'accueil... ce gars devait cacher quelque chose...). Les flics du SAD retrouvent alors toute leur splendeur et bien des collègues pourraient vous dire, à leurs dépens, à quel point leurs crocs repoussent vite...

Au final, le SAD est donc un service auquel il ne vaut mieux pas avoir affaire même dans le cas où vous n'avez rien à vous reprocher. En effet, c'est un service intransigeant et efficace qui, que vous soyez coupable ou inno-

cent, changera définitivement votre vie de flic et ne vous laissera jamais vous en relever complètement. Évitez donc d'être dans leur collimateur !



LES RIPOUX

Les ripoux sont une gangrène très répandue dans la police et certains vont jusqu'à dire que c'est un mal nécessaire. En effet, certains ripoux finissent par retourner leur veste, rongés par le remords, et par permettre à leurs confrères d'impressionnants coups de filet. Malheureusement, cette vision idyllique est loin d'être le lot quotidien de la police de Los Angeles.

Du racketteur de commerçants à la petite semaine, au tueur à gages subventionné par une mafia quelconque, les ripoux du LAPD tendent à se répandre de plus en plus et dans tous les services. L'ambiguïté, le manque de reconnaissance, le manque de moyens ainsi que les salaires dérisoires ou tout bonnement la volonté de rester en vie constituent les principales raisons qui poussent certains flics à franchir le pas. De plus, la récente indépendance de la Californie a obligé à une vaste restructuration de la police au niveau national, ce qui a entraîné un certain flou artistique autour des instances policières. Or, comme chacun sait, rien de tel qu'une eau trouble pour voir se multiplier les petits poissons.

Au final, les ripoux peuvent se répartir en deux catégories : ceux qui ont de l'envergure et ceux qui n'en ont pas (ou ceux qui n'ont pas de cerveau et ceux qui en ont un...).

Il va sans dire que la première catégorie (dite de « ceux qui n'ont pas de cerveau mais de l'envergure ») est sans aucun doute la plus dangereuse. En effet, elle regroupe notamment les pires individus que la police, voire le monde, puisse engendrer : des gens qui veulent gagner gros, vite et peu importe les moyens. On y trouvera le tueur à gages susmentionné pour faire disparaître les témoins gênants, des narco-trafiquants faisant disparaître des quantités impressionnantes de drogue ainsi que le revendeur d'informations capitales (comme la résidence protégée du témoin incontournable d'un procès contre un ponte local). L'indigé au service du crime, n'hésitant pas à sacrifier ses petits camarades pour un peu d'argent. Enfin, cette liste ne serait pas complète sans la présence du plus bel hypocrite qui soit, la future Némésis de beaucoup de joueurs : le flic du SAD qui oublie ses petits camarades corrompus mais n'a de cesse de mettre des bâtons dans les roues de ceux qui essaient de faire leur travail... Cette catégorie de

ripoux est certes la moins représentée mais c'est aussi la plus activement recherchée, celle dont les crimes sont voyants et lourds de conséquences, celle qui, tous les jours, coûte très cher aux autorités en hommes et en matériel. Quand un flic vertueux tombe sur l'un de ces piranhas, c'est une lutte acharnée qui s'engage, une lutte pouvant mener à la morgue aussi bien qu'à un galon suivant. La police est loin d'être un sacerdoce facile...

Les autres membres de cette belle famille des ripoux (dits « ceux qui ont un cerveau mais pas d'envergure ») semblent générer au coup par coup de moindre dommages, mais peuvent faire tout aussi mal à la longue, surtout à la réputation déjà bien entallée de la police. Ils regroupent, entre autres, les petits racketteurs mentionnés plus haut, les flics qui oublient généralement de payer la note de leur restaurant, les revendeurs de petites informations (comme la date et l'heure d'une descente chez un petit dealer) ainsi que les « protecteurs » de petits truands (un flic de quartier fermant les yeux sur les agissements d'un braqueur de vieilles dames par exemple). Ces ripoux sont certes des gagne-petit mais ont aussi une durée de vie nettement plus longue due au fait qu'ils sont beaucoup moins importants que la première catégorie (vous vous rappelez, « ceux qui n'ont pas de cerveau mais de l'envergure ») car moins gênants pour les instances et surtout moins utiles à l'avancement (et oui... tout est question de priorités). De plus, il faut reconnaître que la barrière entre « ceux qui ont un cerveau mais pas d'envergure » et le flic vertueux est on ne peut plus floue. Quel policier ne s'est jamais vu dire par un restaurateur : « allez, c'est pour moi, aujourd'hui je t'invite ». Il n'y a qu'un pas entre le flic cocainomane qui sâchète sa dope et celui à qui on la donne en échange de menus services. Enfin, ces flics sont souvent considérés comme n'étant pas de mauvais bougres, estimés par leurs collègues, et, après tout, le métier est difficile, non ?

En bref, ces déviants à la petite semaine bénéficient généralement de la légendaire solidarité policière qui est refusée aux ripoux d'envergure. Quelle différence entre les deux direz-vous ? Ma foi, les gagne-petit nuisent rarement à leurs collègues alors que les autres mettent souvent des vies en péril. Les gagne-petit sont coupables de délits, les autres de crimes....



6. Les forces en présence

Le contexte : plus de quatre ans après sa sécession des États-Unis d'Amérique, la nouvelle république de Californie continue d'avoir peur de sa propre audace et cultive donc un intense sentiment de paranoïa, à la fois interne (les ennemis de l'intérieur) et externe (les coups de menton sounverainistes des dirigeants de ce qui reste de l'Union et les bruits de botte à la frontière).

Elle s'est dotée en conséquence d'un gouvernement « de crise », « resserré » autour des fonctions étatiques essentielles (police, justice, finances, armée, santé, relations internationales, etc. et, exception notable, la lutte contre les discriminations) et est chargé à la fois de liquider l'héritage de l'Union (disparition des symboles de l'État fédéral central), de parvenir à trouver une stabilité (« traitement » des menaces les plus immédiates) et de faire rapidement de l'ancien Golden State un pays autonome.

Devant l'immensité de la tâche consistant à créer de toutes pièces un appareil d'État qui tiens la route, le gouvernement va recycler l'ossature politique et judiciaire de l'ancien État fédéré (qui disposait d'une structure politique centralisée – le gouverneur et ses services –, de deux chambres, d'une organisation judiciaire et d'une cour suprême) et faire d'une pierre deux coups en « cannibalisant » certains services et organismes fédéraux déconcentrés (les symboles disparaissent mais le matos change de propriétaire).

Nécessité faisant loi, les compétences que le gouvernement de la nouvelle république de Californie considère comme accessoires (politique culturelle, commerciale et industrielle, environnement, emploi et politique sociale...) sont abandonnées aux maires des villes importantes (dont certains, devant la passivité du pouvoir central – certes occupé à d'autres tâches plus urgentes – ont pris les devants), qui serviront de relais à l'action gouvernementale dans les autres domaines.

D'où les quelques modifications dans le paysage administratif décrites ci-dessous.

6.1 L'armée

Le cas des forces fédérales stationnées sur le territoire de l'ancien État a été réglé très rapidement, et avant même les discours jumeaux du 4 juillet 2026 : tous les militaires en poste qui n'étaient pas citoyens de l'ancienne Californie ont été renvoyés chez eux petit à petit, sous les prétextes les plus divers (mais quand on a toute sa famille en Pennsylvanie et qu'on vous offre d'aller faire le zozo auprès de sa chérie, on ne met pas longtemps à faire son paquetage) et remplacés en grande partie par des citoyens du futur nouvel État qui avaient pour mission d'empêcher un putsch de la part de ceux qu'on n'était pas parvenu à virer.

En 2030, l'armée de la nouvelle république, toutes composantes confondues, est focalisée sur sa formation (recrutement, entraînement, familiarisation avec le matériel « récupéré ») afin d'être prête à réagir à tout moment si les forces de l'Union franchissent la frontière.

La police militaire a une compétence résiduelle (infractions commises par des militaires ou sur les bases militaires, y compris par des civils) et entre rarement en concurrence avec les forces de l'ordre. Comme elle a d'autres chats à fouetter, elle a même plutôt tendance à se décharger sur les autorités civiles, sauf dans un cas : infraction grave commise par un militaire contre un autre militaire sur une base. Là, elle estime que ça doit se régler « en famille » et ne collaborera pas, même si elle remettra le coupable aux autorités civiles après l'avoir identifié, confondu et châtié (sanctions disciplinaires uniquement, mais on peut en mourir...) – le brave homme aura alors droit à un vrai procès et à une vraie peine.

Au vu des circonstances politico-militaires très tactiques, tout ce qui touche au renseignement, à l'espionnage et au contre-espionnage militaire relève désormais directement du gouvernement.

Attitude : collaboration neutre, sauf hypothèse d'un problème dans « la famille » (confrontation active).

6.2 Les anciennes agences fédérales

Mises à part quelques rares exceptions (FBI – symbole du pouvoir fédéral –, NSA et Secret Services – paranoïa oblige), la république de Californie n'a ni le temps ni les moyens de gâcher. Elle va donc profiter de sa sécession pour « se payer sur la bête » et, quitte à symboliquement changer le nom des agences recyclées, récupérer les locaux, le matos, les dossiers de fond et les archives du maximum d'entre elles.

Ces agences – aujourd'hui étatiques – sont les relais de l'action du gouvernement sur l'ensemble du territoire de l'État. En tant que tels, ils reflètent les choix politiques faits au plus haut niveau lors de la composition de ce gouvernement.

Chacune de ces agences est soumise au contrôle direct du gouvernement (et placée sous l'autorité directe de la personne en charge du portefeuille dont elle dépend) et doit lui rendre annuellement des comptes sur son activité sous la forme d'un rapport, qui est également adressé à la sous-commission compétente du Parlement de l'État. En cas de besoin, elle doit se soumettre à des missions de vérification sur place de la part d'un corps d'inspecteurs.

Comme d'habitude, la nouvelle république de Californie a viré tous les personnels des anciennes agences fédérales, y compris les employés citoyens de Californie. Ils ont été réintégrés après avoir subi une batterie de tests psychologiques destinés à s'assurer de leur loyauté et après avoir prêté serment de fidélité à la nouvelle Constitution de l'État. Les autres ont été remplacés.

SOUTIEN
LOGISTIQUE

102

CHAPITRE
DEUX

ANTI-DISCRIMINATION AGENCY (ADA)

Rattachée directement au gouverneur, cette agence est chargée de lutter contre toutes les formes de discrimination (religieuses, raciales, philosophiques, politiques, syndicales, etc.). Officieusement, elle ne protège que les minorités sexuelles. C'est un peu la vitrine de la nouvelle république : elle est présente et active partout dans l'État et son personnel a les coudeuses très franches.

Attitude : collaboration neutre (il y a longtemps que les policiers gays sont traités comme les autres, disposent de leur propre mutuelle, de leur propre association, de leur propre foyer pour retraités, etc.) ; si, par malheur, ses représentants tombent sur des flics qui croient encore dur comme fer – et s'en vantent – aux idéaux de l'Occident chrétien, leur attitude changera du tout au tout (confrontation active).

BUREAU OF ALCOHOL, TOBACCO AND FIREARMS (BATF)

Ce bureau a deux missions principales qui sont intimement liées : faire appliquer la réglementation sur la vente d'armes et lutter contre le trafic d'armes. Ce bureau est rattaché directement au gouvernement (police) et dispose d'une antenne dans chaque ville importante de l'État. Ses personnels sont des chammerdeurs types : compétents, spécialisés et jaloux de leurs compétences...

Attitude : concurrence neutre s'il s'agit de donner un coup de main accessoire ; concurrence active si l'affaire en question relève principalement des compétences du bureau.

BUREAU OF CALIFORNIAN INDIAN AFFAIRS (BCIA)

Il n'y pas pléthore de réserves indiennes en Californie, mais le gouvernement a fait de la lutte contre les discriminations – TOUTES les discriminations (cf. plus haut) – son cheval de bataille. Il a donc recyclé cette agence, sans rien lui retirer de son indépendance. Très honnêtement, les personnels de l'agence n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent : ils sont donc ravis, dans une certaine mesure, d'aider les autres flics dès qu'ils le peuvent. Cette agence dispose d'une représentation dans les réserves indiennes de la nouvelle république et dans les villes qui comptent une bonne proportion d'Indiens dans leur population (il y en a peu).

Attitude : collaboration neutre, sauf si ses agents (presque tous Indiens ou ayant du sang indien) sont confrontés à des *red necks* fachos et arrogants (confrontation passive).

CALIFORNIAN FISH AND WILDLIFE SERVICE (CFWS)

L'absence totale de menace et un certain intérêt pour l'environnement et le bien-être de nos amis à poils et à plumes ont tout naturellement (si l'on peut dire...) poussé la nouvelle république de Californie à laisser subsister cette agence. Au-delà de la préservation des espèces protégées (faune comme flore), l'agence est compétente d'une façon générale pour tout ce qui touche à la nature (sauf compétence particulière du NPS – cf. ci-dessous) et aux animaux (mauvais traitements, combats illégaux avec pairs clandestins, verbalisation des nantis qui ont un puma dans leur living-room, récupération des animaux dangereux échappés des zoos et des cirques, répression de l'importation d'animaux dangereux ou protégés, etc.).

Attitude : collaboration active dès qu'on manifeste un début de semblant de sentiment humain pour un animal ; confrontation neutre si on considère les animaux... comme des animaux !

CALIFORNIAN INTERNAL SECURITY AGENCY (CISA)

Cette agence remplace à la fois la NSA, la CIA et les services secrets : les fonctions de ces trois anciennes agences fédérales relèvent désormais d'un seul service, au niveau gouvernemental fatalement. Inutile de préciser que son personnel, sans doute pénétré par l'importance de sa mission, est d'une extrême arrogance, dispose du dernier cri en matière de matos, a les coudeuses franches et ne répond de ses activités que devant le conseiller du gouverneur et le gouverneur lui-même.

On murmure que cette agence disposerait d'une *task force*. Des témoins – rares – ont rapporté avoir vu des escouades d'« hommes en noir » (ce sont leurs termes) suramés apparaître comme par magie et liquider une personne ou détruire un bâtiment à l'explosif avant d'être hélitreuillés dans d'étranges engins silencieux.

Attitude : confrontation active.

CALIFORNIAN SHERIFF SERVICE (CSS)

De braves péquenots bien de chez nous : un peu arriérés et réactionnaires, mais des braves gens. Pas au point de disposer d'une quelconque indépendance ou de pouvoirs dignes de ce nom : ils sont implantés dans les zones fortement rurales où ils disposent principalement de compétences en matière de contreventions au code de la route et d'application des règlements municipaux (hygiène et salubrité publiques, foires et marchés, débits de boissons, etc.).

Attitude : concurrence neutre (à la campagne, on s'méfie toujours des gars de la ville, même s'ils sont flics).

CENTER FOR DISEASE CONTROL AND PREVENTION (CDCP)

La paranoïa ambiante a poussé le gouvernement récemment formé à conserver cette agence : et si les ennemis de l'intérieur ou des agents infiltrés voulaient introduire des virus pour décimer la population qui a choisi la nouvelle république ? Rattachée directement au portefeuille de la santé, le CDCP est surtout représenté dans les grandes villes. En bons scientifiques, ses agents se foutent de tout pourvu qu'on les laisse à leur bec Bunsen et à leurs éprouvettes.

Attitude : collaboration neutre.

COAST GUARD & CUSTOMS SERVICE (CCS)

Pour cause de pénurie budgétaire, les fonctions de police douanière de ces deux anciennes agences fédérales ont été regroupées au niveau gouvernemental (police). Chargés de lutter contre toutes les formes de trafic et de contrebande, les représentants de ce service disposent de pouvoirs étendus (arrestation, arraisonnement, fouille, saisie et « droit de suite » à l'intérieur du pays) et d'un matos considérable. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce service n'a pas des représentations uniquement près des frontières et le long de la façade maritime de l'État.

Attitude : collaboration passive.

DICK ENFORCEMENT ADMINISTRATION (DEA)

Cette administration, compétente dès qu'il s'agit de drogue (fabrication, importation, trafic, etc.) fonctionne comme le BATF ci-dessus. La nouvelle république de Californie étant ce qu'elle est, c'est un euphémisme de dire que les représentants de cette agence sont particulièrement compréhensifs vis-à-vis des usagers, mais intraitables à l'égard des trafiquants professionnels (une menace pour le nouvel État). Dans cette hypothèse, ils sont hautains, sûrs

de leurs compétences et montent des opérations compliquées et vitales dans lesquelles de petits flics ne doivent pas interférer.

Attitude : confrontation active.

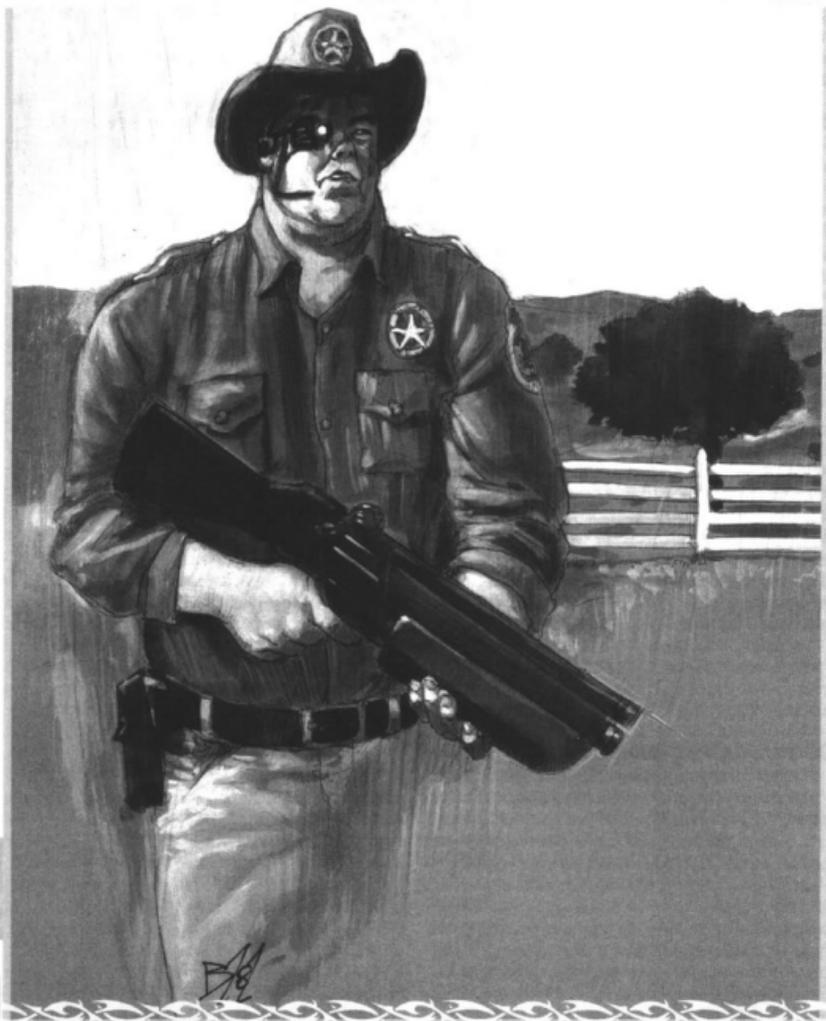
IMMIGRATION AND NATURALIZATION SERVICE (INS)

Vu la proximité de la frontière mexicaine et la peur de l'infiltration d'agitateurs de l'Union, le gouvernement de la nouvelle république de Californie a conservé cette ancienne

SOUTIEN
LOGISTIQUE

104

CHAPITRE DEUX



Sheriff Douglas, champion de bowling et adepte du So-Cyb.

agence fédérale, mais lui a retiré toute espèce d'indépendance. Chargée du contrôle des flux migratoires et de la procédure de naturalisation et d'immigration, elle est (ça va sans dire) très représentée autour des frontières et dans les grandes villes. Ses agents ont un peu tendance à voir des espions et des factieux partout, mais ils ont bonne réputation et connaissent toujours les bonnes adresses « exotiques ».

Attitude : collaboration neutre.

NATIONAL PARK SERVICE (NPS)

Comme le CISA, ce service doit à ses compétences territoriales (les zones classées parcs naturels) et matérielles (ramassage des ordures, réglementation en matière de feu, un peu de braconnage, etc.) très réduites d'avoir survécu à la sécession de la Californie. Qu'on ne s'y trompe pas cependant : ses agents sont zélés, expérimentés et implantés dans les villes le cas échéant.

Attitude : collaboration active (leur amour de la nature et de « leur » parc aiguillonne leur zèle dès qu'il s'agit d'arrêter ceux qui le saccagent).

ORGANIZED CRIME & OFFENSES BUREAU (OCOB)

Leur incompétence, leur morgue, leurs bourdes diverses et variées et, par dessus tout, leur statut de symbole incontournable du pouvoir fédéral ont eu raison des agences du FBI implantées en Californie. À la place (il faut bien lutter contre le crime, même si on est plein de bonnes intentions), le gouvernement de la nouvelle république de Californie a mis sur pied ce bureau. Chargé de prévenir (veille, analyse, propositions de mesures législatives, etc.) et de lutter contre le crime organisé (sous réserve des compétences particulières du BATF et de la DEA), cet organisme a été solidement implanté dans toutes les villes de quelque importance. Soucieux de ne pas commettre les mêmes erreurs que les *special agents* et très impliqués dans leur tâche, les représentants de ce bureau sont des bosseurs de premier ordre, mais font profil bas.

Attitude : concurrence neutre.

POSTAL INSPECTION SERVICE (PIS)

Le gouvernement de la nouvelle république de Californie, conscient que « l'ennemi de l'extérieur » peut faire feu de tout bois pour s'infiltrer, a récupéré cette ancienne agence fédérale. Chargé de veiller à ce que les lettres et colis qui transitent par les services de la poste ne contiennent ni drogue ni argent ni substances illicites et qu'ils ne soient pas volés par des employés indélicats, ce service est évidemment implanté de façon uniforme dans tout le pays. Très mal considérés, ses personnels sont des gens aigris mais zélés. De bons postiers en somme !

Attitude : collaboration neutre.

6.3 Services civils

CALIFORNIA PUBLIC HEALTH SYSTEM (CPHS)

Rattaché au département de la santé, le CPHS réunit l'ensemble des hôpitaux et des instituts médicaux publics de Californie. Créé sur la base du CAPH (California Association of Public Hospitals and Health Systems), le

CPHS est devenu l'administration chargée de la gestion du réseau hospitalier et du système de soins public. C'est le premier pas voulu par le gouvernement de Californie vers un système de couverture sociale universelle. Mais cela exige une réforme profonde du système de santé privé, hôpitaux et assurances, auquel les acteurs et les bénéficiaires n'ont pas l'intention de renoncer. Du coup la réforme traîne et les chances qu'elle voit le jour diminuent avec les années.

En attendant, le CPHS a réalisé son premier objectif dans la douleur : donner l'accès à une couverture sociale au plus grand nombre (« *Health for all* »). Les premiers bénéficiaires sont ceux qui étaient trop riches pour profiter du programme d'aide aux plus démunis et trop pauvres pour souscrire une assurance salariale privée, soit environ 40 % de la population de Californie.

Cette mesure ayant été conçue pour être financée par la réforme globale du système de santé, en son absence, les conséquences du *Health for all* sont catastrophiques. En premier lieu, le déficit budgétaire de la santé publique est endémique. Il se traduit par une pénurie chronique de matériel et de médicaments, une dégradation générale des hôpitaux et de leur parc technologique.

En deuxième lieu, le taux de fréquentation des hôpitaux publics a doublé, provoquant un engorgement. Attendre trois jours aux urgences avant d'être pris en charge n'est plus un record, c'est la routine des hôpitaux publics. Les accidents et les maladies causés par l'hospitalisation engendrent un taux de mortalité vertigineux auquel il faut encore ajouter celui dû aux fusillades dans l'enceinte des établissements. Plus d'un Californien tente en effet d'être pris en charge par la force. Pour l'heure, le directeur du CPHS cherche désespérément un sponsor pour équiper les halls des urgences de détecteurs d'armes.

Dans ce contexte, le personnel soignant est totalement démotivé. Le surmenage, les agressions physiques, l'erreur médicale, le suicide font partie des conditions de travail quotidiennes. Ainsi la pénurie de personnel guette à son tour, certains hôpitaux sont sur le point de fermer, perpétuant la spirale infernale.

Mais le *Health for all* n'est pas la cause principale de la catastrophe humanitaire qui guette la Californie. Il est simplement le déclencheur d'un phénomène latent développé par un système de santé sinistré et hérité d'avant l'indépendance.

Personne n'a envie d'atterrir dans le Vietnam des hôpitaux publics. Pour cela, il est conseillé de ne pas s'évanouir avant l'arrivée de l'ambulance et de négocier en cash et contrat d'assurance à l'appui son transport en clinique, voire dans les cas les plus extrêmes fuir avant l'arrivée de l'ambulance.

En théorie, le CPHS régule la gestion des lits et le flux des entrées et des sorties des hôpitaux publics par le biais d'un organe central, le CHD (Central Health Department). Chaque hôpital est relié au serveur du CHD. Il y consigne la date d'entrée du malade, son état de santé, son identité / description physique et sa date de sortie prévue. Le CHD centralisant par ailleurs l'ensemble des appels et demandes d'admission, il peut anticiper plusieurs heures à l'avance les moments de rush. Le bulletin du CHD est diffusé en même temps que la météo et le taux de pollution dans l'air.



HEY! THAT SOME ISNT FINNY
ANYMORE!

**FUCK
DA
POLICE**

are ya
sunnin'?

KILL BURE!

Where are
you (Crazy)

THIS BEAUTIFUL CREATURE MUST DIE
A DEATH FOR NO REASON
AND DEATH FOR NO REASON IS
MURDER
MEAT IS MURDER

Scotch

Pour le cops qui dispose d'un accès au serveur, le CHD est une aubaine, il permet de repérer très rapidement qui a été admis, où et quand.

Le CPHS, vivant une situation de crise permanente, tente d'entretenir les relations les plus cordiales qui soient avec l'ensemble des services de police qui restent le dernier rempart contre les hordes de californiens pauvres qui prennent d'assaut les hôpitaux publics.

Attitude : collaboration neutre.

CALIFORNIA FIRE DEPARTMENT (CFD)

Le Fire Department de Los Angeles est devenu, depuis l'indépendance, l'autorité chargée de la direction et de la gestion de tous les pompiers de Californie.

Son directeur a beaucoup apprécié cette promotion. Populaire à Los Angeles, il a utilisé une grande partie des fonds de création du CFD (coordination des FD de chaque agglomération) dans une campagne de communication auprès des usagers. Et ça marche ! Les Californiens se sont mis à adorer leurs pompiers, et les dons ont afflué.

Avec cet argent, le CFD s'est payé un matériel technologique sophistiqué et des hélicoptères flamboyants.

Les candidats au recrutement se sont multipliés, car en fin de compte les jeunes Californiens se sont aperçus que pour remplacer le surf, il n'y a pas plus excitant que d'être pompier, après le saut en parachute, le skate et le golf (en 4^e position, donc, selon les sondages).

Bref, sur le terrain, le CFD a vu arriver une nouvelle génération, toujours à se la jouer, frimant avec le matériel de pointe et adoptant intentionnellement des attitudes suicidaires en présence de témoins. Le taux de mortalité de la profession a donc sensiblement augmenté. Mais chaque nouveau déuil est une nouvelle occasion de collecter des dons auprès des usagers.

En plus de récolter tous les fonds, le CFD s'estime être une élite à part : le plus souvent les autres services civils et les services de police les détestent.

Avec la police c'est d'ailleurs quasiment la guerre ouverte, chaque fois que les deux services sont amenés à collaborer ensemble.

Attitude : confrontation neutre.

CALIFORNIA YOUTH PROTECTION DEPARTMENT (CYPD)

La Californie a conscience de sa responsabilité qu'elle a dans l'éducation de tous ses enfants. C'est pour faire passer ce message fort qu'elle a considérablement augmenté les prérogatives du CYPD. Ses agents, à la fois éducateurs et assistants sociaux, agissent sur le terrain de la prévention comme sur celui de la répression. Ils ont en effet tout pouvoir pour constater un délit ou un crime commis contre ou par un mineur. Ils peuvent alors ordonner aux services de polices d'intervenir sur-le-champ. Ils ont aussi compétence pour faire saisir tout produit véhiculant un contenu pornographique accessible aux mineurs, telle que la banque de données d'un collègue.

Actuellement, la grande croisée du CYPD consiste à lutter contre la pornographie, et en particulier d'interdire la vente des *Fucking ET*, ces figurines en plastique représentant des petits gris en plein gang-bang.

Colmatant les carences éducatives, le CYPD intervient aussi régulièrement pour dispenser des cours d'éducation sexuelle dans les collèges.

Comme ses agents sont à peu près de toutes les obédiences morales, politiques et religieuses, les directions éducatives données sont souvent contradictoires. De quoi rendre schizo un gamin déjà en manque de repères familiaux, qui passe de la tutelle d'un agent baba cool à celle d'un catholique intégriste.

Attitude : collaboration neutre.

6.4. Les intervenants judiciaires

6.4.1. Le bureau du procureur

« Si nous sommes le bras de la justice ils sont l'arme »

Dans le fonctionnement de la justice californienne, comme dans celle de la justice américaine, le travail de la police n'est que la première partie de l'action judiciaire. C'est ensuite au bureau du procureur de prendre le relais et de transformer l'essai contre les criminels. Quelles que soient les preuves et les témoignages que vous pourriez accumuler contre quelqu'un, il ressortira libre et blanc comme neige si le bureau du procureur ne parvient pas à convaincre les jurés ou le juge de sa culpabilité.

Lors d'un délit mineur (contravention, non-versement de pension, excès de vitesse, etc.), le délinquant est présenté devant la justice. Lors de cette audience rapide (environ dix minutes pour chaque cas) il est défendu par un avocat tandis que la justice est représentée par un substitut du procureur. Le juge écoute les deux parties, choisit la sentence et l'affaire est bouclée. Cette procédure de jugement à la chaîne, on la retrouve également pour les crimes : meurtres, trafic de drogue, viol, etc. dans ce que l'on appelle l'audience préliminaire (nous y reviendrons).

Dans le cas d'un crime, les agents de police mènent leur enquête. Durant celle-ci ils seront en contact permanent avec le bureau du procureur – toujours par l'intermédiaire hiérarchique de leur capitaine – car c'est lui qui délivre les mandats de perquisition ou d'amener. Quand la police a réuni suffisamment d'éléments pour permettre l'arrestation d'un suspect et éventuellement sa condamnation, elle interpelle le suspect et le dossier passe entièrement aux mains des adjoints du procureur, qui représentent l'État. Par la suite, le bureau du procureur peut refaire appel aux agents de police, toujours avec l'autorisation du capitaine de poste, afin d'obtenir des compléments d'enquête. Il est à noter que les adjoints du procureur peuvent eux-mêmes (c'est très fréquent) mener leurs investigations et recueillir des témoignages pour étayer leurs dossiers.

Une fois le dossier aux mains des magistrats du bureau du procureur, l'accusé (qui a été arrêté), son avocat et un

substitut du procureur se retrouvent devant le juge pour une audience préliminaire. Le juge écoute brièvement chaque partie et décide de la mise en détention (sous caution ou non) ou de la mise en liberté contrôlée de l'accusé. Une décision prise selon la gravité des faits, les moyens financiers de l'accusé et le danger qu'il peut représenter pour les autres ou pour lui-même. Vient ensuite la première tentative de conciliation. Il faut savoir que plus de 60% des dossiers n'arrivent jamais devant le juge, car ils se terminent par un arrangement. C'est-à-dire que les deux parties, l'accusation et la défense, trouvent un terrain d'entente et décident d'une peine. Cette sentence est ensuite présentée au juge, en huis clos (généralement dans le bureau de celui-ci), où elle est généralement validée (voir plus loin le pouvoir du juge). Les motivations de ces accords sont multiples : le suspect reconnaît les faits et ne voit pas comment s'en sortir, le bureau du procureur ne pense pas avoir assez d'éléments pour gagner un procès et propose donc une peine intermédiaire, le suspect négocie des informations ou son témoignage en échange d'une peine moins lourde, etc. Si certains dossiers n'aboutissent pas à une conciliation, c'est généralement parce que le crime est si grave qu'il nécessite un procès ou parce que la défense est persuadée d'obtenir une peine moins lourde que celle proposée par le procureur, en allant devant les tribunaux. Toutefois, il arrive que le substitut du procureur décide d'aller devant les tribunaux même si le dossier est trop faible ou que le suspect reconnaît les faits. C'est le cas quand sa conviction personnelle lui souffle que l'affaire cache quelque chose de plus gros, ou que sa conscience le pousse à poursuivre le suspect au vu de la gravité des faits (ce peut être le cas si la famille des victimes semble particulièrement marquée par exemple). C'est dans ce cas que le bureau du procureur fera appel à la police pour des compléments d'enquête permettant d'étayer le dossier.

Si l'affaire se conclut par une conciliation, les agents responsables de l'enquête n'en entendent plus parler, elle est classée. Si elle se poursuit devant les tribunaux, le procès pourra ensuite avoir lieu. Durant celui-ci, les témoins de la défense ou à charge défilent, et les agents qui ont procédé à l'enquête menant à l'arrestation du prévenu sont amenés à témoigner. Le jury prendra ensuite une décision sur la culpabilité et la validité des chefs d'accusation, et le juge décidera d'une peine adéquate.

Attention toutefois, le juge est impartial et n'est en aucun cas du côté du procureur. En dernier recours, il est en droit d'annuler une décision du jury lors d'un procès. Il peut même décider, lors de la présentation préalable des faits par les deux parties (qui se déroule généralement dans le bureau du juge), que le dossier est trop léger ou l'accusation « non justifiée » et déclarer un non-lieu, libérant le suspect de toute charge.

Comme vous pouvez le constater, les policiers et les adjoints du procureur sont deux rouages du même mécanisme qui ne peuvent fonctionner l'un sans l'autre. Les agents ont affaire à eux en permanence et dans chaque poste de police un bureau accueille un substitut du procureur qui sert de liaison entre le procureur et les forces de l'ordre. Celui-ci travaille généralement en étroite collaboration avec le capitaine du poste.

Les flics ne doivent donc jamais oublier qu'une erreur de procédure de leur part, par exemple une perquisition non autorisée, ou un interrogatoire musclé, peut suffire à l'avocat d'un suspect pour obtenir un non-lieu. Ils doivent travailler en collaboration étroite avec les adjoints du procureur et leur fournir le plus d'éléments possibles pour que la justice puisse suivre son cours. Ce sont également eux qui sont sous les feux de la presse (et non les policiers) et qui vont subir les pressions de la rue ou même de lobbies lors de procès délicats... Et si, parfois, certains adjoints vous regardent arriver en soupirant, parce qu'ils ne veulent pas s'attaquer à un gros ponton, parce que c'est la période des élections et que votre

dossier est gênant, ou parce que simplement ils vous méprisent de par leur statut, gardez à l'esprit que dans tous les cas, vous ne pouvez pas faire autrement que de composer avec eux !

Attitude : collaboration neutre.

JONATHAN MAC CONROY, PROCUREUR DE CALIFORNIE

Jonathan Mac Conroy est le chef de tous les procureurs de Californie. À cinquante cinq ans, il estime que sa carrière est bien remplie. Bel homme, il multiplie les conquêtes féminines lors des dîners mondains. Sa grande érudition en fait souvent un invité de marque dans les rares émissions littéraires ou artistiques de Californie.

CAFARDS

« Bienvenue dans notre communauté, frère. Ici, tu retournes aux sources de la vie et tu te prépares à survivre à la prochaine apocalypse nucléaire. Tu dois tout d'abord te séparer de tes attaches humaines avant de rejoindre le nid. Jette ces vêtements qui ne sont plus de notre monde. Au nid, nous te donnerons la tenue de ta famille, *Blatella Germinaca*. N'oublie pas ces quelques règles qui vont suivre :

— Tu dois être propre et rasé. La saleté s'accroche aux poils et obstrue tes aires sensorielles. Sale, tu perds une somme d'informations considérable sur ton environnement et les dangers qui t'entourent. Pense que si nous devons vivre dans la saleté, c'est parce que nous sommes chassés. Après l'apocalypse nucléaire, les faibles prédateurs seront morts et nous pourrions vivre à l'air libre.

— Vis par cycles de six heures. Cela te garantit des périodes de repos et d'activité équivalentes. Utilise ces heures d'activités pour chercher de la nourriture et de nouveaux nids potentiels.

— Profite des humains mais évite les. Nous avons peur de ce qui est dangereux et nous le fuyons. Eux tuent ce dont ils ont peur, ce qui est différent. Méfie toi tout particulièrement des hommes en uniformes, qu'ils soient blancs, noirs ou verts. Beaucoup portent de méchantes armes.

— Tu dois protéger le nid. Comme tu n'as pas d'arme, tu ne peux pas te battre pour le défendre. Alors tu dois le servir au mieux de tes capacités : apprends ce qui se passe au-dessus, préviens le nid et trouve toujours un moyen de fuir. Si tu es pris, ne révèle rien pour la sécurité du nid.

Quand tu auras revêtu ta tenue noir jaunâtre de *Blatella Germinaca*, tu pourras aller te reposer, te nourrir ou rencontrer les femmes du nid. Tu les reconnaitras au nombre de segments de leur thorax, moins nombreux que les tiens. Nous te conseillons vivement de te familiariser avec les souterrains que tu

devras arpenter sans cesse. Tu n'as plus d'autre famille que le nid. Bien que nous soyons tous égaux, tu peux te référer aux anciens qui revêtent des tenues différentes. Je suis un *Periplaneta Americana* à la tenue noire et au col orangé parce que cela fait deux ans que je vis ici. Les *Eublaberus psoticus* sont nos spécialistes des souterrains, revêtus d'élytres jaunes et d'un capuchon orange aux motifs noirs. Les plus anciens de la communauté sont les *Periplaneta Fulginosa* aux tenues noires et à la traîne orangée. »

« Viens, mon petit. J'avais te parler d'en haut. Dans un an ou deux tu pourras sortir, mais avant, faut que j'te parle du soleil, des hommes et de la surface. Tout ce que tu as pu visiter de notre nid et de ce qui l'entoure n'est qu'une infirme portion de ce que nous connaissons. Au-dessus de nous, il y a une ville. Un peu comme notre nid mais en plus grand, plus lumineux mais infiniment plus dangereux. Des gens comme nous dessous y vivent et gagnent leur nourriture en faisant des tas de trucs bizarres. Tu verras quand tu sortiras. Il ne faut pas leur parler, ils sont dangereux. Certains qui portent des uniformes nous veulent du mal : ceux qu'ils attrapent ne reviennent jamais au nid. Évite les à tout prix.

C'que tu verras en premier en haut, c'est la lumière. Y'en a la moitié du temps une très forte qu'il ne faut pas regarder trop longtemps car elle brûle les yeux même à travers les lunettes à facettes. C'est le soleil. Il est chaud mais très loin. Les humains vivent pas dans des nids, mais dans des maisons ou des appartements. C'est comme les nids sauf qu'ils ne vivent qu'avec deux ou trois membres de leur famille et tout près d'autres familles, juste séparés par des murs. Dans les immeubles (c'est des nids qui montent vers le soleil en gros), il peut y avoir près de mille humains, trois nids comme le nôtre d'un coup !

Juste au dessus c'est Los Angeles, la grande ville. Y'a plein de gens qui vivent là haut, qui font des boulots minables et mal rémunérés, comme moi avant. Si j'te dis... j'étais comme eux avant... Mais depuis que les *Periplaneta Fulginosa*

Finalement, Mac Connroy passe beaucoup plus de temps à pavoiser et à se balader que derrière son bureau. Pourtant, il a su s'entourer d'une équipe de jeunes requins, qui se chargent de poursuivre au nom de l'État les contrevenants. Quand un membre de l'équipe du vieux Connroy s'occupe d'une affaire, les avocats de l'opposition secouent la tête de dépit et conseillent à leurs clients d'avouer, de coopérer et d'implorer la clémence du jury.

Quelques journalistes de tribunaux comparent Jonathan Mac Connroy à un dragon assoupi autour duquel veillent quelques gardiens. De temps à autre, le dragon se réveille et poursuit une quête avec un zèle effarant. Pour faire tomber des contrevenants, Mac Connroy n'a jamais failli, même si ses méthodes énergiques ont fait couler beaucoup d'encre. Certains l'ont même accusé de torture psychologique. Grâce à sa position, Mac Connroy n'a jamais été inquiété.

7. Cops et communication

« La police a besoin d'une image nouvelle et ceci passe par une nouvelle communication. »
— *Chief of Police Randall Mac Connolly* 2006

Le LAPD, véritable organisme tentaculaire, requiert un organe de communication spécialisé. Le Bureau de la communication (CMOC) se charge de diriger les actions de trois services distincts.

La plus ancienne section, appelée Relations communautaires, a été créée à la fin des émeutes du quartier de Watts, en 1965 (prémises de la création des gangs actuels). Elle a pour but avoué de faire l'éducation civile des populations. Pourtant, ses actions se cantonnent désormais à quelques campagnes d'information dans les écoles des quartiers assez calmes, car les médiateurs des rues sont devenus dès la fin du siècle dernier des cibles « privilégiées » des futurs bangers. En règle générale quelques flics déabusés inculquent une fois l'an des « non à la drogue, non aux gangs » éculés à un public juvénile ne rêvant qu'à retourner dans sa cave à immersion.

La section la plus importante se nomme Relations publiques. Elle accueille un grand nombre de communicants, des civils employés par le LAPD pour promouvoir les actions du LAPD aux yeux du public. Quand un parc rénové rouvre, un conseiller de Relations publiques rappelle toujours les bonnes intentions de la police pour préserver le bien-être des citoyens. Quand des entreprises ou des individus décident de faire un don à la police, leur premier interlocuteur sera un RP. Quand un dignitaire ou un officiel visite le département, un RP le guide et l'informe sur les caractéristiques et les innovations que les polices du monde entier envient au LAPD. Toute information publiée ou déclarée depuis le LAPD est consciencieusement analysée et réfléchie pour mettre en exergue les meilleurs côtés du département de police.

Une section spéciale des RP s'occupe spécifiquement des relations avec les médias, simplement appelée Relations médias. Seuls de vrais flics font partie des RM, car le public a besoin de savoir que ce sont de vrais flics, qui bossent dans le sang et les larmes, qui leur parlent. Vous ne feriez pas confiance à un bureaucrate en col blanc, n'est-ce pas ? Nombre de gradés ayant subi des blessures les privant de service actif rejoignent les RM. Les plus photographiques et télévisuels s'occupent des émissions TV et des interviews en direct, les autres se chargent du site Internet de la police, des journaux et des émissions radio.

Le service de Communication interne est le petit dernier. Ce service a été mis en place par des étudiants à la sortie de l'Académie vers la fin des années 80. Il a connu des années avec et des années sans. Depuis quelques années, des flics bénévoles ont court-circuité ce service puis se le sont « approprié » pour la création du journal syndicaliste *Ground Zero*, (gazette interne du LAPD). *Ground Zero* a déjà failli s'arrêter plusieurs fois du fait d'articles sans concession sur le fonctionnement du département de police ou des billets d'humeur virulents sur les réductions budgétaires continues.

COMMENT PEUT-ON ÊTRE FLIC ET NE PAS PASSER POUR UN CONN DEVANT UNE CAMERA ?
— *Journal interne de la Police, article attribué à Frank Grinforth, actuel commandant du CMOC.*

Le désir de renforcer la communication de la police de LA et d'en faire une arme et un bouclier ne portait pas rapidement ses fruits. Cet article sarcastique de 2008 relança la polémique. En moins de trois mois, les corps décisionnels du LAPD prirent de nombreuses mesures radicales. Première étape : le volume des cours de communication et de psychologie des cursus de l'Académie fut doublé. Des directives précises exigeaient des flics d'éviter tout contact avec les médias. Deuxième étape : des stages de formation et de perfectionnement aux relations publiques et médias furent créés. À l'aide des meilleurs sociologues et communicants de l'école de Palo Alto (Université de Stanford, San Francisco) ils préparent et spécialisent les officiers volontaires aux rencontres et discussions avec des journalistes, des avocats ou des officiels. À l'heure actuelle, seuls les policiers ayant suivi ces stages bénéficient de l'autorisation (officielle) pour discuter avec des médias.

Bien sûr, aucun contrôle n'est réellement effectué sur ce genre de pratique. Néanmoins, tout flic non « autorisé » qui discuterait avec un journaliste, un avocat, ou un gars de tout autre organisme officiel risquerait d'avoir des problèmes en cas de fuite d'informations. Frank Grinforth tient son service d'une main de fer, et montre un gant de velours à l'extérieur. Ces supérieurs, très satisfaits des progrès du LAPD en matière de communication, lui laissent le champ libre sur toutes ses décisions, du moment qu'elles ne coûtent pas trop cher.

LE PROBLÈME DU COPS

En tant que vitrine du LAPD, les cops sont censés montrer au public une image dynamique et efficace. Par conséquent, leur image en tant qu'hommes et femmes doit être promue au mieux. Dans la pratique, nombre des membres du COPS

SOUTIEN
LOGISTIQUE

110

CHAPITRE DEUX

privéligent des stages qui leur servent sur le terrain aux stages de communication et de psychologie, au grand dam de Grinforth. Le chef de la com reste à couteaux tirés avec le chef des cops, pour obliger ses troupes à suivre des cours obligatoires de communication.

FRANCK GRINFORTH, CHEF DU BUREAU DES COMMUNICATIONS

Plusieurs choses impressionnent ceux qui lui font face. Il ne cille pas, fixe ses interlocuteurs et pénètre au plus profond de leurs pensées, ne coupe jamais la parole et sait se faire écouter. Nulle émotion ne transparaît sur son visage : aucun battement de cils, aucun mouvement instinctif de l'iris, aucune faute ou hésitation dans sa diction. Il exerce un contrôle parfait sur l'image qu'il donne en public. Il a atteint le poste de commandant du Bureau des communications, car le mettre à tout autre poste constituerait un réel gâchis.

Grinforth est à l'origine des dernières campagnes de recrutement (à succès) du LAPD. Il a rejoint les forces de police avec une licence de Sociologie, puis a continué ses études en parallèle avec son métier. En 2023, à l'âge de 35 ans, il atteint le grade de capitaine et reçoit son PhD en Communication et en Sociologie politique (PhD : équivalent du doctorat). Depuis son accession au poste de commandant du CMOG en 2025, il a su créer une véritable identité visuelle à la police et à redorer un blason bien terni. Mais certaines mauvaises habitudes ont la vie dure : entre les flics qui rêvent de passer à la télé, et ceux qui se font manipuler pour lâcher des infos croustillantes ou cruciales, le LAPD perd encore trop souvent la face.

Hors de son boulot, Franck est un père de famille comblé, qui sort avec ses amis et emmène ses deux jeunes fils voir les matchs de baseball et de football américain. De l'avis même de ses collègues, il s'opère une métamorphose entre son bureau et son domicile : impossible qu'un type aussi dur et tenace devienne aussi gentil avec sa famille !

STATUT DES CHASSEURS DE PRIMES OU AGENTS D'APPLICATION DES CAUTIONS

Californie : licence requise.

En octobre 2027, A 243 Ter, reformulation de la Loi des agents d'application des cautions de 1999 et 2005, a été approuvée pour la section 1299 du Code Pénal. Cette loi veille à la régulation des agents d'applications des cautions, présentement toute personne qui possède une autorisation écrite par le garant ou le dépositaire de la caution et engagée par contrat à enquêter, surveiller, localiser et arrêter un fugitif, ainsi que toute personne employée par le garant ou le dépositaire de caution dans le même but. La loi requiert que l'agent d'application des cautions soit âgé d'au moins 18 ans et dispose d'une autorisation de port d'arme délivrée depuis moins de deux ans. Cette loi requiert qu'un agent autorisé à appréhender un fugitif prévienne la police locale de son intention au minimum quatre heures avant son intervention. Cette loi interdit à un agent d'application des cautions d'entrer dans un lieu privé de force dans ce but, sauf en certaines circonstances dépendant des lois existantes. Toute personne autorisée à appréhender un fugitif se doit de posséder les certificats confirmant une formation adéquate, et n'a pas la permission de porter un insigne ou uniforme d'officier de police, ni de porter d'arme à feu ou autre type d'arme sans permis. Tout manquement à ces conditions constituera un délit. De plus, un chasseur de primes ou un agent sous contrat qui capture un accusé en Californie doit suivre des procédures d'extradition pour le transporter vers un autre État souverain. [Code Pénal de Californie 847.5 (1995 Oust) ; *Duets vs Maryland Nat'l Ins.Co* 505 F.2d 547 (9^{ème} Cir. 1974)]. Après l'arrestation d'un accusé sous caution, l'agent doit le livrer aux autorités compétentes dans les quarante-huit heures si l'arrestation a eu lieu en Californie. Si cette arrestation a lieu hors de l'État souverain de Californie, l'agent doit livrer l'accusé dans les quarante-huit heures suivant son retour en Californie (Code Pénal de Californie, Code 1301).



111

8. Les chasseurs de primes

Bail Enforcement Agents Academy
Vous voulez faire payer les fuyards, les criminels, les bandits ?

Vous voulez travailler main dans la main avec les honnêtes citoyens et les forces de l'ordre débordées ?

Vous voulez mener une vie trépidante, dangereuse et être payé en retour ?

Inscrivez-vous à la Bail Enforcement Agents Academy et recevez tout seulement 1444 : les cassettes vidéos d'apprentissage du métier de chasseur de primes. Vous pourrez ensuite vous inscrire aux difficiles épreuves pour enfin pratiquer le métier le plus gratifiant du monde ! Remplissez ce formulaire et renvoyez-le avec un chèque bancaire à l'ordre de Bail Enforcement Agents Academy à l'adresse suivante : 811 Somerset Drive, View Park, Los Angeles.



« Les chasseurs de primes constituent plus une menace pour les citoyens qu'une réelle aide pour les autorités, vu leur formation quasi-inexistante et les risques imbéciles qu'ils prennent. Ils gênent nos hommes sur le terrain, et mettent en péril la vie des citoyens. Il faut que cesse cet afflux d'amateurs et d'illuminés, Franck ! »

« Oui, mais tu oublies qu'ils ne coûtent rien au gouvernement, vu qu'ils se payent leur propre formation et qu'ils touchent seulement 10 à 15% des cautions des fugitifs qu'ils rattrapent. Aucun argent à déboursier par l'État : ça, ça pèse lourd dans la balance ! »

Conversation entre Ernest Mestrain et le commandant Franck Lagiolla, conseiller du maire de LA, enregistré et déposé comme preuve à conviction n°25-B dans l'affaire *Andreotti-LAPD* de 2029.

DÉTECTIVE PRIVÉ : FOIRE AUX QUESTIONS

Quelles sont les conditions nécessaires pour devenir détective privé ?

Les conditions nécessaires pour devenir détective privé sont :

- Avoir au moins 18 ans.

- Deux ans d'expérience dans les travaux d'investigation, sous contrat d'une agence de maintien de l'ordre, de recouvrement, d'assurances, d'une banque, d'une cour de justice et d'autres agences de détectives privés, etc. Un diplôme universitaire en droit pénal, criminologie ou police scientifique peut compenser une partie de l'expérience.
- Un examen écrit.
- Une casier judiciaire vierge.

Un détective privé a-t-il le droit de porter une arme dissimulée ?

Oui. Un détective privé peut porter une arme dissimulée s'il possède un permis normal de port d'arme et un permis de port d'arme dissimulée délivré par les autorités locales ou s'il est officier de police retraité témoignant d'un permis de port d'arme dissimulée.

Un détective privé a été engagé pour mener une enquête. À qui doit-il divulguer ses informations ?

Un détective privé n'a pas le droit de divulguer les informations acquises durant une investigation à toute autre personne que son client, à moins que son client ne lui ait donné d'autres instructions à ce sujet. Toutefois, s'il prend connaissance de délits criminels au cours de son enquête, ces informations peuvent être divulguées aux autorités locales ou au procureur.

Un détective privé peut-il faire tout ce que peut faire un officier de police ?

Non. Un détective privé ne dispose d'aucune autorité même s'il a été engagé par les forces de police pour enquêter. Un détective privé est un citoyen ordinaire, non assermenté.



... Une superbe journaliste, typique-
ment North LA, interroge un jeune
... policier des frontières, dans le poste 24.

« Moi ça me fait penser à ces bébés tortues qui tentent de gagner la mer. Je les ai vus une fois à une projection du foyer de l'Académie. Ici c'est pareil, ces Mexicains tentent de gagner la Californie comme si c'était leur océan.

— Vous avez été formé à l'Académie de police de LA, Jack ?

— Oui madame et je suis à la police des frontières depuis six mois.

— Pouvez-vous expliquer à nos téléspectateurs en quoi consiste votre tâche ici ?

— Ben pour l'instant je reste côté californien pour encore six mois. Je participe à la fouille des véhicules de transport de marchandises ou des cars, à la recherche d'éventuels chicanos... contrevenants.

— Et après ces six mois ?

— Normalement je dois passer à la surveillance du Las Palmas, un boulot un peu plus intéressant et surtout plus dangereux.

— À cause des très nombreuses tentatives d'intrusion sur notre territoire ?

— Pas seulement madame, mais surtout à cause des contaminations. Comme Las Palmas est à la frontière, c'est une rivière qui dépend légalement d'un côté de notre législation, et de l'autre de la législation mexicaine.

— Un vide juridique donc ?

— En quelque sorte oui. Dans les années 80, de nombreuses usines ont rejeté leurs déchets dans cette rivière sans aucune précaution. Le fleuve est devenu l'un des plus pollués du monde, c'est un bouillon bactériologique. Les deux pays se sont rejeté la faute...

— Mais les usines n'étaient-elles pas américaines ?

— Ouaii m'dame pour sûr, mais y pensaient qu'ça allait décourager les dos mouillés et qu'on s'rait un peu plus tranquilles ! »

C'est un second policier, assis pas loin depuis le début et que l'envie d'intervenir démangeait qui vient de prendre la parole.

« Monsieur ?

— Sergent Adam Goodfellow m'dame.

— Et donc ça n'a fait qu'amener des problèmes en plus ?

— C'est-à-dire...

— Pour sûr m'dame pa'ce que ça les a pas découragés. Ils sautent à l'eau sur des pneus et y s'laissent dériver sur des kilomètres, en espérant qu'on relâchera not' surveillance. Le problème c'est qu'y en a plus d'un sur six qui y passe durant la baignade et qui s'échoue sur notre côté du fleuve.

— Vous travaillez en collaboration avec les services de virologie ?

— En effet madame...

— Heureusement m'dame pa'ce qu'on a trente cinq collègues qui sont morts de ces putains de virus l'année dernière et pas moins de deux cent trente-quatre qu'ont été malades. Comprenez m'dame, pour revenir su' ce que disait l'gamin tout à l'heure... Si les chicanos s'imaginent que notre république c'est leur salut, faut leur expliquer qu'y se trompent. On a plus d'place ici et franchement si on doit choisir, on prendra des bons Américains qui parlent notre langue plutôt que des traîne-misère basanés...

— Sergent Goodfellow s'il vous plaît. »

Un autre agent vient d'appeler le sergent qui, à regret, s'éloigne du micro, laissant à nouveau le jeune Jack seul devant la journaliste (au grand soulagement du capitaine de ce poste frontière, qui assiste à l'entretien).

« Et vous-même jeune homme, comment voyez-vous votre avenir ?

— J'espère pouvoir, d'ici quelques années, travailler sur les miradors qui surveillent les grillages de protection de l'Interstate allant de Tijuana à la frontière. C'est une vraie mission de sécurité, un devoir essentiel madame.

— Cette émission sera également diffusée à l'étranger, pour nos amis d'outre Californie, pouvez-vous préciser un peu ?

— Ben Tijuana est une ville très touristique et l'Interstate qui y mène est fréquentée par de très nombreux touristes et citoyens respectables. Alors on a entièrement grillagé cette route sur toute sa distance entre la frontière et Tijuana. On évite ainsi au maximum que les immigrants agressent les touristes. Mais ils sont parfois prêts à tout, ils cisaillent, ils escaladent, parfois ils attaquent les collègues stationnés dans les miradors. C'est un boulot difficile, il faut être aux aguets en permanence. J'aimerais y travailler plus tard.

— C'était votre rêve ?

— Franchement madame non, moi je voulais être Intercepteur. Ces pilotes qui poursuivent et stoppent les passeurs ou les véhicules illégaux sur l'Interstate, tout en évitant aux touristes de subir le moindre dommage. Si vous me permettez madame, ça ce sont des gars qui sont faits de l'acier dont on fait les héros.

— Ce rêve n'est pas à votre portée ?

— Non madame, j'ai échoué deux fois aux tests de réflexes. C'est un concours très difficile pour accéder à la formation et au poste, moins d'un candidat sur mille est retenu. J'en ai fait mon deuil. »



CHAPITRE
TROIS

PROCÉDURES
D'ENGAGEMENT



114

CHAPITRE TROIS

PROCÉDURES
D'ENGAGEMENT

NOM:

Swansen

PRÉNOM:

Douglas

TAILLE:

1m74

POIDS:

75kg

PSEUDO:

sl10k

NAISSANCE:

24.02.1988

MATRICULE:

ceps163

INCORPORATION LAPD:

02.08.2012

DOSSIER:

8765423asf

MISSION:

collaboration avec brigade
financière



« Douglas héla un serveur
qui siempressa de prendre
la commande et rapporta
quelques instants plus
tard une bouteille
et deux coupes sur
un plateau argenté. »

Douglas réprima l'envie de s'éponger le front et de se gratter le cuir chevelu : cela n'aurait servi à rien, la transpiration étant intérieure et non extérieure. De plus, les démangeaisons qu'il ressentait provenaient seulement du postiche qu'il portait pour dissimuler sa calvitie naissante, une nécessité pour incarner la perfection son personnage de vieux célibataire avide de conquêtes. Après avoir perdu près de deux cents dollars à la roulette et au blackjack – aux frais de la « maison » – le détective s'était installé un peu à l'écart, à une place qui lui permettait d'observer les allées et venues du personnel officiel et officieux de ce petit casino de Broadway, ainsi que la clientèle qui se pressait autour des tables de jeu – des touristes et des riches retraités venus dépenser leurs économies dans des fantasmes éculés de femmes fatales, de père bon enfant et d'atmosphère de film noir.

Un intéressant chassé-croisé au sein duquel les proies se faisaient victimes consentantes de leurs prédateurs, eux-mêmes contraints d'évoluer sur le fil du rasoir de la grande criminalité. Gigolos, call-girls, croqueurs et croqueuses de diamants de tous poils s'y croisaient, s'y jaugeaient, s'y combattaient avec élégance et prudence, ne sachant jamais qui des pontes de la mafia se cachait derrière ceux qu'ils tentaient d'évincer.

Un ballet fascinant... et séduisant, songea-t-il en observant la blonde créature aux jambes interminables, à la longue robe noire et échancrée qui s'approchait de lui d'une démarche lascive. Toujours étonnant d'assister à la métamorphose d'une chenille en papillon...

– « Vous avez l'air de vous ennuyer, seul devant ce verre de whisky, susurra la jeune femme. Laissez-moi trouver un moyen de vous distraire... »

Contente que vous soyez venu. J'ai des informations pour vous...

– Comment ne pas accepter l'aide d'une demoiselle aussi charmante que vous ? répliqua-t-il, se levant pour la saluer. Howard Bowen, pour vous servir...

– Mes amis m'appellent Pam.

J'ai été engagée, comme prévu. Je suis encore sous surveillance.

– Eh bien, Pam, que diriez-vous d'une coupe de champagne, pour commencer ? Après, peut-être pourrions-nous aller dîner dans un petit restaurant du quartier ?

– On dit que le casino possède un excellent chef cuisinier...

Impossible. Je n'ai pas encore fait totalement mes preuves. Nous devons rester ici.

Douglas héla un serveur, qui s'empressa de prendre la commande et rapporta quelques instants plus tard une bouteille et deux coupes sur un plateau argenté.

– Ces messieurs-dames désirent-ils autre chose ?

– Et que diriez-vous, cher Howard – je peux vous appeler Howard, n'est-ce pas ? – de quelques amuse-gueule pour nous mettre en appétit ? Des petits toasts au saumon par exemple ?

Nous remontons la piste d'un gros poisson. J'ai commencé à rassembler quelques éléments, je continue pour voir jusqu'où cela va nous mener...

Le détective hocha la tête en signe d'acquiescement.

– Vous avez l'air de bien connaître les lieux, Pam. Qu'avez-vous découvert ?

— Je m'y rends souvent, oui ! On y rencontre des personnes fort intéressantes, vous savez — différentes nations, différents milieux... Tous ne sont pas très recommandables, bien sûr ! ajouta la sublime jeune femme en se penchant lentement vers lui. Je ne saurais que trop vous mettre en garde contre les jeunes gens qui hantent ce casino — et d'autres endroits semblables — à la recherche d'argent facile... Et surtout, méfiez-vous des apparences...

Essentiellement des petits criminels, des arnaqueurs à la petite semaine. La plupart travaillent pour des pontes, pas toujours du même bord. Et je vous confirme qu'il y a des ripoux derrière ça.

— Je vois.

Tandis qu'ils discutaient de choses et d'autres, selon le schéma convenu des jeux de la séduction, un homme s'était accoudé au comptoir et les observait nonchalamment. Grand, bien bâti, il était vêtu d'un costume noir sur mesure et d'une chemise de soie rouge. Un homme de main, songea Douglas. Si « Pam » avait noté sa présence, elle n'en laisserait rien paraître et continua de jouer son rôle de séductrice à la perfection, alternant tour à tour coups de griffe et patte de velours, sans jamais cesser de lui fournir les informations dont il avait besoin. Enfin, après une heure et quatre autres coupes de champagne, ils quittèrent le bar et se dirigèrent lentement vers le restaurant du casino.

Bien plus tard, lorsqu'il fut de retour chez lui et se fut débarrassé de son déguisement, le détective Douglas Swanson, songeant au nouveau style adopté par sa partenaire, d'habitude si austère, se dit qu'il y avait tout de même quelques avantages à traquer les flics corrompus de la Financial Crime Division...

Bon appétit.

Comme le dit si bien Croc, un bon système de jeu c'est comme un bon couscous. Au début cela peut paraître un peu lourd et indigeste, mais en définitive c'est quand même bien agréable. Bienvenue donc, dans un univers merveilleux de tables récapitulatives, de jets de dés de couleurs variées et de règles précises utiles pour gérer toutes les situations de la vie (taper sur son prochain, lui courir après, l'obliger à parler, lui faire découvrir les plaisirs de l'amour...).

1. Born to be wild

Ce chapitre vous présente la façon dont sont construits les personnages de COPS ainsi que la procédure à suivre pour créer un PJ (pour personnage joueur et non pas pour pervers jouisseur), c'est-à-dire un membre du COPS.

Les personnages de COPS sont définis par des caractéristiques, des compétences et des capacités. Les caractéristiques servent à connaître le profil physique et mental de chaque personnage. Les compétences servent aux personnages à agir

durant les parties. Les capacités offrent aux personnages la possibilité d'effectuer des actions particulièrement spectaculaires et/ou utiles au bon déroulement de la partie.

1.1. Définitions

Trois termes importants reviendront régulièrement au cours du jeu. Ils permettent de définir les jets de dés que vous aurez à effectuer au cours de vos enquêtes.

Dans un premier temps on parlera de la **caractéristique directrice**, il s'agit de la caractéristique qui déterminera le nombre de base de dés jetés pour accomplir une action. Comme nous le verrons par la suite ce nombre de dés de base pourra ensuite être modifié par un certain nombre de facteurs extérieurs.

Exemple : si la caractéristique directrice d'un jet est la Carrure et que le personnage qui tente cette action possède une Carrure de 3, il jettera 3 dés.

Dans un deuxième temps nous nous intéresserons à la **valeur seuil** ou **seuil**. Il s'agit du nombre minimum qu'il est nécessaire d'obtenir sur un jet de dé pour qu'il soit considéré comme une réussite. Lors d'un jet de compétence, la valeur seuil sera simplement égale au niveau de la compétence. Lors d'un jet de caractéristique la valeur seuil sera, par défaut, de 6+. Il est aussi possible que cette valeur seuil soit modifiée par des facteurs extérieurs. Dans le jeu ou dans les scénarios, la valeur seuil sera indiquée soit par le nom de la compétence, soit par une formule à calculer, soit directement par une valeur chiffrée suivie du signe « + ».

Exemple : si le seuil d'un action est de 5+, tout dé qui indiquera un résultat supérieur ou égal à 5 sera considéré comme une réussite.

Enfin nous parlerons de **niveau de difficulté** ou **difficulté**, cette valeur chiffrée représentant le nombre de réussites (c'est-à-dire de dés ayant obtenu un résultat supérieur ou égal au seuil) nécessaires à la réalisation de l'action tentée.

Exemple : si la difficulté d'une action est de 3, le joueur dont le personnage tentera cette action devra obtenir 3 réussites avec un seul et même jet pour que l'action elle-même soit réussie.



En bref un jet d'action sera toujours présenté d'une des deux manières suivantes :

Compétence/Caractéristique (Difficulté)
OU
Seuil/Caractéristique (Difficulté).

Exemple : Armes de poing/Coordination (3) indique qu'il faudra lancer autant de dés que le niveau de Coordination, que lorsque ces dés indiqueront une valeur supérieure ou égale au niveau d'Armes de poing ils seront considérés comme des réussites et qu'il faudra obtenir au moins 3 de ces réussites pour accomplir l'action entreprise. S'il s'était agi d'un simple jet de Coordination requérant 3 réussites sur un seuil de 6+ on l'aurait alors noté : 6+/Coordination (3).

1.2. Les caractéristiques

À chaque caractéristique est associée une valeur comprise entre 1 et 5.

Chaque personnage de COPS est défini par 7 caractéristiques :

CARRURE : cette caractéristique représente la force physique, l'endurance et, dans un sens plus général, la condition physique du personnage. Notez cependant qu'un personnage qui possède une Carrure de 5 n'est pas obligatoirement grand ; il peut tout simplement être petit mais trapu.

CHARME : cette caractéristique représente le charisme du personnage, son empathie et son attitude vis-à-vis des autres. Une haute valeur de Charme peut signifier que le personnage est beau mais ce n'est pas toujours le cas, loin de là.

COORDINATION : cette caractéristique représente la dextérité manuelle et la synchronisation entre les gestes et les sens.

ÉDUCATION : cette caractéristique représente le niveau d'étude qu'a atteint le personnage ainsi que sa culture générale. Il est possible qu'un personnage ayant une haute Éducation ait étudié tout seul dans son coin et n'ait donc aucun réel diplôme, mais c'est plutôt rare.

PERCEPTION : cette caractéristique représente l'usage des cinq sens du personnage. Elle est, par exemple, utilisée lorsque le personnage souhaite entendre ou voir quelque chose.

RÉFLEXES : cette caractéristique représente la vitesse de réaction et la rapidité du personnage.

SANG-FROID : cette caractéristique représente le courage, la témérité et la bravoure du personnage. Elle représente aussi la capacité à rester froid et imperturbable dans des situations délicates (interrogatoire, scène de crime...).

À la création de son personnage, chaque joueur possède 21 points à diviser dans ces 7 caractéristiques. Pour un membre du COPS, le minimum possible dans une caractéristique est 2. On ne peut donc pas créer un personnage qui ne possède pas au moins 2 dans toutes les caractéristiques. Un personnage qui vient d'être créé ne peut pas posséder plus d'une caractéristique associée à une valeur de 5.

1.2.1. Caractéristiques secondaires

Les personnages de COPS sont définis par une série de caractéristiques secondaires permettant de gérer certaines procédures de jeu :

Tout cops dispose d'un nombre de **Points de vie** égal à 20 + (Carrure x3).

Tous les autres personnages du jeu (à quelques exceptions près) disposent d'un nombre de **Points de vie** égal à 10 + (Carrure x3).

Les membres du COPS possèdent en plus certaines caractéristiques que ne possèdent pas le commun des mortels :

À sa création un personnage possède 0 **Point d'adrénaline** et 0 **Point d'ancienneté**. Il en gagnera cependant quelques-uns par la suite (lors de son intégration dans le COPS).

Certains personnages importants peuvent disposer de Points d'adrénaline mais seuls les membres du COPS (les PJ) disposent de Points d'ancienneté (gagnent que certains scénarios viendront contredire cette affirmation quelque peu péremptoire).

Les cops parlent, lisent et écrivent un nombre de langues égal à leur Éducation ou à leur Charme (le plus haut des deux). Une de ces langues doit être l'anglais. 80% des californiens ont au moins quelques notions d'espagnol.

1.3. Les compétences

Chaque personnage de COPS possède des compétences qu'il utilise pour réussir les actions qu'il entreprend durant la partie. Chaque compétence est accompagnée d'une valeur comprise entre 2+ et 9+. Plus cette valeur est basse, plus l'action sera facile à accomplir pour le personnage. La procédure d'utilisation des compétences est décrite dans le chapitre consacré au système de jeu.

Un membre du COPS possède, à sa création, les compétences suivantes aux niveaux indiqués :

- Arme d'épaulé 8 +
- Arme de contact 8 +
- Arme de poing 7 +
- Athlétisme 7 +
- Bureaucratie 8 +
- Conduite [Voiture] 7 +
- Corps à corps [coups, projections ou immobilisations au choix] 7 +
- Discrétion 7 +
- Informatique 7 +
- Instinct de flic 9 +
- Premiers secours 8 +
- Scène de crime 7 +
- Une des compétences suivantes au choix à 7+ :
Éloquence, Intimidation ou Rhétorique



Chaque joueur incarnant un membre du COPS dispose ensuite de 10 points pour modifier ces valeurs de départ (ou acheter de nouvelles compétences) :

- Diminuer une des compétences de départ (ci-dessus) de 1 niveau coûte 1 point.
- Diminuer une des compétences de départ (ci-dessus) de base de 2 niveaux coûte 2 points.
- Il n'est pas possible de diminuer une compétence de départ de plus de 2 points et vous ne pouvez pas dépenser plus de 5 points pour diminuer les compétences de départ du personnage (à l'aide des deux options ci-dessus).
- Choisir une nouvelle compétence au niveau 9+ coûte 1 point.
- Choisir une nouvelle compétence au niveau 8+ coûte 2 points.
- Il est impossible d'acheter une nouvelle compétence au-delà du niveau 8+.

Attention, certaines compétences demandent une spécialisation à un certain niveau (voir ci-dessous).

Liste des compétences

Il est important de noter que certaines compétences imposent une spécialisation à partir d'un certain niveau. Lorsqu'un personnage obtient une compétence à un niveau qui demande une spécialisation, il doit la choisir parmi celles indiquées entre parenthèses. Il sera tout à fait efficace lorsqu'il tentera une action en rapport avec ladite spécialisation et un peu moins bon dans les autres cas. En dépensant des points d'expérience en fin de partie un personnage a la possibilité de choisir plusieurs spécialisations pour une même compétence (voir plus loin).

Certaines compétences ont aussi la particularité de ne pas permettre l'utilisation de Points d'adrénaline. En revanche toutes les compétences autorisent l'utilisation de Points d'ancienneté.

ARME D'ÉPAULE

Caractéristique généralement associée : Coordination
Spécialisation : obligatoire dès le niveau 5+ [fusil à lunette, fusil, fusil à pompe]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : posséder cette compétence vous pose un bonhomme. Outre votre pratique du tir au fusil (acquise à l'armée, en chassant ou en tirant sur des boîtes de conserve dans le désert), vous avez appris à entretenir correctement une arme et à en tirer le meilleur rendement. Les véritables passionnés auront même pu acquérir une connaissance approfondie du monde des armes, en se tenant au courant des dernières innovations et nouveautés.

Exemples d'utilisation :

- Tirer : Arme d'épaule / Coordination
- Identifier un modèle d'arme à sa détonation : Arme d'épaule / Perception
- Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation

ARME DE CONTACT

Caractéristique généralement associée : Réflexes
Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [couteau, matraque, arme exotique]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : que ce soit dans la rue, à l'armée, ou en suivant un enseignement martial, vous avez appris à vous battre avec une arme de contact (couteau, matraque, batte de base-ball, krissy...) ou tout autre type d'arme improvisée (queue de billard, bouteille de bourbon, barreau de chaise...). Dans le cas d'une arme exotique, on doit préciser de quelle arme il s'agit.

Exemples d'utilisation :

- Frapper un adversaire : Arme de contact / Réflexes
- Défoncer une voiture avec une batte de base-ball : Arme de contact / Carrure

ARME DE POING

Caractéristique généralement associée : Coordination
Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : cette compétence gouverne l'utilisation des pistolets et revolvers. Il s'agit bien sûr de tirer, mais aussi d'entretenir correctement votre arme, de connaître ses conditions optimales d'utilisation et les règles de sécurité dont il faut faire preuve en la manipulant. Un niveau élevé ne dénotera pas seulement une extrême habileté au tir, mais pourra aussi figurer une passion aigüe pour les armes. Le personnage s'intéressera aux derniers modèles sortis et pourra évaluer une arme, sa provenance et son type de fabrication.

Exemples d'utilisation :

- Tirer : Arme de poing / Coordination
- Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation
- Bricoler son arme (rajout d'un pointeur laser ou une crosse d'appoint) : Arme de poing / Coordination
- Connaître les dernières innovations : Arme de poing / Éducation

ARME LOURDE

Caractéristique généralement associée : Carrure
Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [mitrailleuse, lance-roquettes, lance-flammes]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : ce genre de compétence n'est pas vraiment réservée aux personnages qui veulent faire de la broderie. Vous avez appris à mettre en batterie et à utiliser un certain type d'armes lourdes (mitrailleuse, lance-roquettes...). La spécialisation intervient dès l'apprentissage de la compétence afin de refléter la technicité spécifique de chaque type d'arme.

Exemples d'utilisation :

- Utiliser une arme lourde : Arme lourde / Carrure
- Identifier une arme en examinant l'impact ou les dégâts qu'elle a causés : Arme lourde / Perception
- Bricoler ou réparer une arme lourde : Arme lourde / Coordination

ATHLÉTISME

Caractéristique généralement associée : Carrure

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : plus haut, plus vite, plus fort. Vous avez fait votre devise du baron de Couberlin et grâce à un entraînement rigoureux, vous savez exploiter au mieux vos possibilités physiques. Vous savez nager, vous courez vite et/ou longtemps, et vous pouvez tenter des sauts difficiles ou hasardeux, bref, rien de ce qui est physique ne vous échappe.

Exemples d'utilisation :

- Courir vite : Athlétisme / Coordination
- Courir longtemps : Athlétisme / Carrure
- Escalader un muret : Athlétisme / Coordination
- Nager : Athlétisme / Carrure

BUREAUCRATIE

Caractéristique généralement associée : Sang-froid

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence sera bien utile à ceux qui veulent se mesurer aux pesanteurs administratives. Vous êtes au courant des us et coutumes de l'administration. Vous connaissez son fonctionnement et savez vous adresser à la bonne personne pour obtenir ce que vous désirez. Qu'il s'agisse d'obtenir rapidement un formulaire (ou une autorisation) ou de remplir correctement un rapport, cette compétence s'avérera vite essentielle.

Exemples d'utilisation :

- Faire une demande de consultation de documents officiels : Bureaucratie / Sang-froid
- Écrire un rapport : Bureaucratie / Éducation
- Remplir un constat : Bureaucratie / Sang-froid
- Identifier ou connaître une procédure administrative particulière : Bureaucratie / Éducation

CONDUITE

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 8+ [voiture, moto, camion, chenille]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : vous avez appris à conduire et à manœuvrer un véhicule terrestre. Vous connaissez les manœuvres de base et avez quelques notions du fonctionnement et de l'entretien de l'engin. En choisissant cette compétence, vous devrez immédiatement sélectionner une spécialisation qui marquera le type de véhicule que vous savez conduire.

Exemples d'utilisation :

- Conduite rapide en ville : Conduite / Coordination
- Éviter un obstacle inattendu : Conduite / Réflexes
- Connaître les spécificités techniques d'une voiture ou d'un équipement : Conduite / Éducation

CONNAISSANCE

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [au choix du joueur]

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence comprend tous types de connaissances générales, scientifiques, artistiques ou autres que pourrait avoir acquis un personnage. Sélectionnez votre

champ de connaissance immédiatement après avoir choisi cette compétence. Vous pourrez piocher du côté des sciences (physique, chimie, biologie...), avoir des connaissances plus générales (médias, gangs, politique...), liées aux sciences humaines (géographie, histoire, économie...), aux différentes pratiques mystiques des sociétés tribales (gangs jamaïcains, vaudou et magie noire pour les plus fêlés) ou même aux arts (littérature, histoire de l'art, cinéma...).

Exemples d'utilisation :

- Passer un examen oral : Connaissance [matière choisie] / Sang-froid
- Répondre à une question technique : Connaissance [matière choisie] / Éducation

CORPS A CORPS

Caractéristique généralement associée : Réflexes

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7+ [coups, projections, immobilisations]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : vous avez appris à vous battre à mains nues en utilisant toutes les armes que vous a données la nature. Vous distribuez les coups de poing, les coups de pied ou les coups de boule (que ce soit au singulier ou au pluriel), vous mordez, tordez, déboîtez, dans un style bien peu académique mais qui sait être diablement efficace. À partir du niveau 7+, vous devrez choisir une spécialisation entre les projections, les immobilisations et les coups portés.

Exemples d'utilisation :

- Donner un coup : Corps à corps / Réflexes
- Réaliser un kata : Corps à corps / Coordination

DISCRETION

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous savez vous grimer, que ce soit pour tenter de prendre l'apparence de quelqu'un ou pour masquer votre véritable identité. Outre une certaine compétence pour vous maquiller ou vous habiller de la manière la plus adaptée, vous pourrez aussi tenter de singer les attitudes (physiques ou verbales) de quelqu'un ou d'imiter sa voix.

Exemples d'utilisation :

- Prendre l'apparence de quelqu'un : Déguisement / Perception
- Singer la voix ou l'attitude de quelqu'un : Déguisement / Coordination

DISCRETION

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous avez appris à vous déplacer ou à agir furtivement. Vous savez vous déplacer avec calme et circonspection et tirer parti de l'environnement qui vous entoure pour ne pas être vu ou entendu. Outre cette capacité de discrétion dans vos mouvements, vous pouvez utiliser cette compétence pour masquer certains de vos faits et gestes.



Exemples d'utilisation :

- Progresser furtivement dans l'ombre : Discrétion / Coordination
- S'approcher discrètement d'un homme armé : Discrétion / Sang-froid
- Sortir une arme sans attirer l'attention : Discrétion / Coordination
- Filer un individu dans la rue : Discrétion / Perception

Le versant illicite de cette compétence vous permettra de fracturer les serrures électroniques, de triturer les alarmes, de démarquer des voitures sans avoir la clé... Bien évidemment, si des flics utilisent ainsi cette compétence, il est alors probable qu'ils s'attireront les bonnes grâces et les regards langoureux du SAN (les affaires internes).

Exemples d'utilisation :

- Diagnostiquer une panne : Électronique / Éducation
- Réparer une panne : Électronique / Coordination

ÉLECTRONIQUE

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : avec cette compétence, vous avez acquis un certain savoir dans les domaines de l'électricité et l'électronique. De même, la réparation de certains appareils (avec le matériel adéquat) ou le diagnostic des pannes seront parfaitement à votre portée.



Silber

- Démarrer une voiture sans la clé : Électronique / Coordination
- Trouver le point faible d'un système d'alarme : Électronique / Éducation

ÉLOQUENCE

Caractéristique généralement associée : Charme
 Spécialisation : aucune
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : pour qui sait la manier avec habileté, la parole peut être une arme dévastatrice. Cette compétence vous permettra d'en user avec aisance, et grâce à elle, vous pourrez frapper votre auditoire là où il risque d'avoir vraiment mal, sur le terrain des sentiments et des passions.

Un bon jet d'Éloquence, et c'est un public hostile qui pourra être retourné, des amis galvanisés ou un auditoire convaincu. Surtout, lors d'un interrogatoire, cette compétence vous permettra d'attaquer la corde sensible d'un prévenu et de le prendre par les sentiments (le flic gentil et le flic méchant par exemple). Cette compétence est l'une des trois qui seront utilisées dans le cadre d'une procédure d'interrogatoire.

Exemples d'utilisation :

- Discuter le prix d'un objet sur un marché : Éloquence / Sang-froid
- Dragner : Éloquence / Charme

FALSIFICATION

Caractéristique généralement associée : Perception
 Spécialisation : aucune
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : cette compétence vous permettra de déceler des faux documents ou des faux papiers. Certains faux seront si grossiers qu'un simple coup d'œil permettra de les confondre, tandis que pour d'autres, il faudra plusieurs heures et un matériel plus sophistiqué. Pour déceler un faux il vous faudra réussir un jet d'opposition contre le faussaire que l'on essaie de démasquer. Le versant illicite de cette compétence permettra de fabriquer et de concevoir des faux documents et des faux papiers, voire, avec des moyens importants, de la fausse monnaie. Bien évidemment, les flics devront faire très attention à rester discret s'ils souhaitent utiliser le côté illicite de cette compétence.

Exemples d'utilisation :

- Déceler des faux documents : Falsification / Perception
- Élaborer et fabriquer des faux documents : Falsification / Coordination

INFORMATIQUE

Caractéristique généralement associée : Éducation
 Spécialisation : obligatoire au niveau 5+ [piratage, programmation]

Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : difficile de se passer de l'informatique de nos jours. Que ce soit pour conduire sa voiture, taper un rapport, rechercher de la documentation ou se détendre après une journée de boulot, l'utilisation des ordinateurs est quotidienne, alors mieux vaut en connaître le fonctionnement. Avec cette compétence, vous saurez installer un

ordinateur, vous pourrez le dépanner, l'entretenir, formater des disques durs, en rajouter, réparer la base de registre, ajouter ou changer des pilotes, bref, mettre les mains dans le cambouis. Un niveau plus élevé (à partir de 5+) cette compétence dénotera une connaissance approfondie de l'architecture des machines et la capacité à les programmer.

Exemples d'utilisation :

- Obtenir des informations : Informatique / Éducation
- Briser un code secret : Informatique / Sang-froid

INSTINCT DE FLIC

Caractéristique généralement associée : Perception
 Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : nul ne sait mieux qu'un flic percevoir la vie de la rue. Avec le temps, les flics en patrouille finissent par acquiescer ce que tous nomment les yeux de flic, cette perception aigüe et presque surnaturelle, ce mélange de perspicacité, d'intuition, d'acuité des sens et de l'espérance qui permet aux flics de repérer un pickpocket au milieu d'une foule, de remarquer un commerçant au comportement troublant, de repérer une crack house en passant simplement devant.

Cette compétence ne s'applique pas sur les scènes de crimes et elle ne remplace pas une utilisation classique de la caractéristique de Perception. Elle représente simplement ce don que peuvent avoir les vieux flics en patrouille à repérer les problèmes peu de temps avant qu'ils n'arrivent.

Exemples d'utilisation :

- Repérer un pickpocket : Instinct de flic / Perception
- Repérer une voiture volée : Instinct de flic / Perception
- Deviner qu'un crime est en train d'être perpétré : Instinct de flic / Perception

INTIMIDATION

Caractéristique généralement associée : Sang-froid
 Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : face à certains esprits récalcitrants, montrer les dents pourra parfois être bien utile pour obtenir des renseignements, des aveux ou un laisser passer. L'intimidation n'est pas forcément physique, elle peut être composée d'un subtil éventail de menaces, de sous-entendus ou d'allusions à un châtiement qui pourrait s'abattre sur le réfractaire. Certains puristes de l'interrogatoire jugent l'usage de cette compétence comme un manque définitif de finesse et de discernement. Pourtant, elle est souvent couronnée de succès.

Force est aussi de constater que c'est cette compétence qui permettra de gérer les interrogatoires les plus « physiques. » Cette compétence est l'une des trois qui seront utilisées dans le cadre d'une procédure d'interrogatoire.

Exemples d'utilisation :

- Faire le service d'ordre d'un concert de rap : Intimidation / Sang-froid
- Entrer le premier dans une boîte de nuit : Intimidation / Carrure (Charme pour un personnage féminin)



Jeu

Caractéristique généralement associée : Sang-froid
 Spécialisation : aucune
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : cette compétence offre un vaste panel de possibilités à celui qui la maîtrise. Non-content de connaître parfaitement les règles, le fonctionnement et le folklore des jeux (jeux de casino, poker, bingo, loterie, bonneteau...), le personnage a appris à connaître les différentes méthodes de triche ou de fraude couramment pratiquées. S'il n'était pas un flic intègre doublé d'un honnête homme, il pourrait même mettre en pratique ces connaissances pour lui-même tricher.

Exemples d'utilisation :

- Connaissance des règles précises d'un jeu quelconque : Jeu / Éducation
- Pour gagner au poker : Jeu / Sang-froid
- Tricher : Jeu / Coordination
- Repérer un tricheur : Jeu / Perception

Lancer

Caractéristique généralement associée : Coordination
 Spécialisation : aucune
 Utilisation des Points d'adrénaline : oui
 Description : à force de regarder les World Series de baseball à la télé, le personnage a développé une technique efficace de lancer. Il est maintenant à même de jeter avec précision et puissance un objet quelconque avec, peut-être, une légère préférence pour les grenades.

Exemples d'utilisation :

- Lancer une grenade fumigène à travers la vitre ouverte d'une voiture : Lancer / Coordination
- Lancer un chargeur à un partenaire qui se trouve à une vingtaine de mètres : Lancer / Carrure

Mécanique

Caractéristique généralement associée : Coordination
 Spécialisation : aucune
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : le personnage a développé des connaissances approfondies en mécanique. Il sait diagnostiquer une panne et la réparer (à condition d'avoir le matériel idoine), quitte à bricoler des pièces de fortune. Cette compétence n'est pas seulement limitée à l'automobile, mais peut aussi s'envisager pour toute machine que le personnage ne connaît pas forcément mais dont le mode de fonctionnement est évident (moto, machine-outil, machine à laver...)

Exemples d'utilisation :

- Déterminer le fonctionnement d'un appareil : Mécanique / Éducation
- Diagnostiquer une panne : Mécanique / Perception
- Réparer une panne : Mécanique / Coordination

Médecine

Caractéristique généralement associée : Éducation
 Spécialisation : obligatoire dès le niveau 6+ [chirurgie, pharmacologie, médecine légale]
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : bercé par les épisodes d'Urgence, tandis que maman contemplant le beau Georges et papa les

jolies infirmières, vous ne rêviez déjà que d'intubation, d'iono et de chimie standard (sans d'ailleurs véritablement savoir ce que cela voulait dire). Adolescent vous ne rêviez que de virus (les petites bêtes qui font du mal, pas les sexes masculins d'origine soviétique), de fractures (physiques et pas sociales) et de plaies ouvertes. Les personnages disposant d'une telle compétence sont à la fois des experts en théorie (suite à de longues études) et en pratique (après de nombreux stages en médecine d'urgence). En fonction du niveau de compétence, il est possible de réduire des fractures, de stopper des hémorragies, de pratiquer des opérations chirurgicales lourdes et de maintenir en vie des patients en état critique.

Exemples d'utilisation :

- Diagnostiquer une pathologie : Médecine / Éducation
- Arrêter une hémorragie : Médecine / Coordination
- Conseiller un médicament : Médecine / Éducation
- Stabiliser l'état d'un blessé grave : Médecine / Coordination

Pilote

Caractéristique généralement associée : Coordination
 Spécialisation : obligatoire dès le niveau 9+ [patrouilleur maritime, hélicoptère, hovercraft, avion]
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : le personnage a développé un savoir assez technique, lui permettant le pilotage d'un engin au maniement complexe comme un avion, un hovercraft, un hélico ou une vedette moderne. Il sait effectuer toutes les manœuvres de base permettant d'assurer le fonctionnement optimal de l'appareil en préservant la sécurité des passants et il a appris à superviser la maintenance de l'engin.

En choisissant cette compétence, vous devrez immédiatement sélectionner une spécialisation qui indiquera le type d'appareil que vous savez piloter.

Exemples d'utilisation :

- Poser un hélico : Pilotage / Coordination
- Poser un hélico endommagé : Pilotage / Sang-froid
- Reconnaître un type d'appareil au bruit ou à sa silhouette : Pilotage / Perception
- Tracer une route maritime ou aérienne : Pilotage / Éducation

Premiers secours

Caractéristique généralement associée : Coordination
 Spécialisation : aucune
 Utilisation des Points d'adrénaline : non
 Description : le personnage a appris les gestes qui sauvent. Lorsqu'il se trouve face à une situation d'urgence, en présence d'un blessé, il sait réagir avec efficacité et rapidité pour stabiliser l'état du patient, soulager sa souffrance et l'empêcher de mourir, en attendant que des moyens plus « lourds » n'arrivent. Ces manœuvres simples passent par un contrôle du pouls et de la respiration du patient, et une intervention rapide s'ils sont déficients (massage cardiaque, respiration artificielle, etc.). Le personnage ne sera pas qualifié pour des tâches plus complexes comme la réduction d'une fracture ou le diagnostic précis d'un traumatisme ou d'une maladie.

Exemples d'utilisation :

- Soigner un blessé : Premiers secours / Coordination
- Faire du bouche à bouche : Premiers secours / Coordination
- Faire un massage cardiaque : Premiers secours / Carrure
- Stabiliser l'état d'un patient : Premiers secours / Sang-froid

PSYCHOLOGIE

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : cette compétence permettra au personnage d'évaluer la psychologie et le comportement d'un individu. Elle permettra de comprendre son fonctionnement mental et d'anticiper ses réactions à un stimulus donné. Le personnage peut avoir développé empiriquement un sens inné de l'observation des caractères et comportements, ou bien avoir acquis un savoir plus académique à force de lectures et d'études. Cette compétence ne permet pas d'établir le profil psychologique d'un tueur en série (passe-temps favori des profiteurs) – il faudra pour cela participer à un stage spécifique.

Lors d'un interrogatoire, cette compétence permettra de connaître les points forts et les points faibles du prévenu que l'on questionne.

Exemples d'utilisation :

- Se rendre compte qu'un individu a quelque chose à se reprocher : Psychologie / Perception
- Discuter avec un tueur en série : Psychologie / Sang-froid

RHÉTORIQUE

Caractéristique généralement associée : Éducation

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : vous avez appris à raisonner et surtout à mettre en parole de manière argumentée et précise votre cheminement intellectuel. Vous pouvez tenter d'amener votre interlocuteur à vous écouter ou à vous parler, en lui démontrant rationnellement pourquoi il doit le faire. Là où l'Éloquence et l'Intimidation frappent la passion et la sensibilité humaine, la Rhétorique choisit d'attaquer froidement sur le terrain du jugement, de la logique et de la raison.

Cette compétence est l'une des trois qui seront utilisées dans le cadre d'une procédure d'interrogatoire.

Exemples d'utilisation :

- Faire prévaloir votre point de vue dans une discussion : Rhétorique / Éducation
- Discuter sur le zinc d'un bistrot : Rhétorique / Carrure (Charme pour les personnages féminins)

SCÈNE DE CRIME

Caractéristique généralement associée : Perception

Spécialisation : aucune

Utilisation des Points d'adrénaline : non

Description : lors de l'arrivée sur les lieux d'un crime, il est vital de protéger l'environnement des agressions extérieures afin d'éviter que de gros pieds crottés n'écrasent stupidement tous les indices. Cette compétence permettra

au personnage de savoir ce qu'il faut faire pour préserver et récolter aussi rapidement que sûrement tous les indices présents sur les lieux d'un crime. Le flic saura quoi chercher et où le chercher, et surtout, saura recueillir les indices sans compromettre irrémédiablement leurs chances d'utilisation par les limiers de la police médico-légale.

Exemples d'utilisation :

- Préserver une scène de crime face à un groupe de badauds : Scène de crime / Sang-froid
- Trouver un indice important : Scène de crime / Perception

TIR EN RAFALES

Caractéristique généralement associée : Coordination

Spécialisation : obligatoire dès le niveau 7+ [arme d'épaule, arme de poing]

Utilisation des Points d'adrénaline : oui

Description : manier le revolver ou le pompeux, c'est bien beau, mais c'est à son habileté à faire feu avec des armes automatiques que l'on reconnaîtra le véritable homme de terrain ! Cette compétence permettra l'utilisation et la mise en œuvre optimale d'une arme tirant en rafales, ainsi que son entretien. Le contrôle du recul et de la visée sont deux éléments importants qui ne seront jamais négligés par le tireur professionnel, surtout s'ils s'agit de faire feu au milieu d'innocents. Il est impossible de posséder une compétence de Tir en rafales d'un meilleur niveau que la compétence d'arme qui s'y rapporte (exemple : un personnage qui possède la compétence Arme de poing 6+ ne peut pas posséder la compétence Tir en rafales [arme de poing] au niveau 5+).

Exemples d'utilisation :

- Tirer : Arme de poing / Coordination
- Élaborer et fabriquer ses propres munitions : Arme de poing / Éducation
- Entretenir son arme : Arme de poing / Coordination

1.4. Historique

Pour finir et afin d'étoffer votre personnage, nous vous proposons de préciser en quelques questions le passé et le comportement général du membre du COPS que vous venez de créer.

1.4.1. Origine sociale

Chaque cops est issu d'une classe sociale. Chaque joueur doit en choisir une pour son personnage.

Durant cette phase de création du personnage, ce dernier va gagner une ou plusieurs relations. Pour en savoir plus à ce sujet, jetez donc un coup d'œil au chapitre Relations et informateurs, à la fin du système de règles.

ENFANT DU GHETTO

Le personnage est né à South Central, ou dans tout autre ghetto (Compton, Watts, Montebello, etc.). Il est plutôt noir ou chicano. Grâce à des parents opiniâtres qui ont tout sacrifié pour lui, il a eu l'opportunité d'échapper à l'engrenage des gangs. S'il connaît parfaitement ce milieu, il n'y est pas pour autant à l'aise. C'est un *pig* et donc un traître



à la solde des blancs. Malgré son emploi au LAPD, le personnage reste très pauvre (il doit notamment subvenir aux besoins de sa nombreuse famille) et rencontrera à coup sûr le mépris dans la rue et auprès de certains collègues indécents, voire de sa hiérarchie.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un gang, dans un organisme social ou dans un petit commerce de quartier. Il peut s'agir d'un ami (ou d'une amie) d'enfance, d'un mentor ou encore d'un guide qui a aidé le personnage à quitter le ghetto. Le personnage dispose aussi, au choix :

- D'un Ruger Falcon 041 (n'ayant jamais servi et dont le numéro de série a été effacé). Il peut l'avoir trouvé sur un cadavre, l'avoir récupéré chez le grand frère d'un pote ou se l'être fait refourguer à l'école.
- De 10 000\$ en pièces usagées. Il peut s'agir du cadeau d'un ami gangbanger en remerciement d'un service rendu, d'une mallette récupérée sur le lieu d'une fusillade... Quoi qu'il en soit, il est peu probable que l'origine de cet argent soit très claire.
- De trois grenades incendiaires (phosphore blanc). Peut-être que votre grand frère ardonnait ses fins de mois en mettant le feu à des entrepôts.
- D'un lance-roquettes antichar jetable (LAW). Ne me demandez pas comment vous l'avez trouvé... Vous préférez ne pas savoir.

FILS D'OUVRIER

Papa travaillait à la chaîne et maman faisait des ménages. Bref, ce personnage n'a pas eu une enfance idyllique et n'a pas été couvert de cadeaux. Pour peu que maman soit une junkie ou papa un alcoolique violent... Le personnage est très pauvre, souffre d'un flagrant manque d'éducation et de culture et son manque de bonnes manières risque de lui causer un peu de tort en société.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un syndicat, dans un organisme social ou dans un petit commerce de quartier. Il peut s'agir d'un ami (ou d'une amie) d'enfance, du patron d'un café où le personnage a passé une partie de sa vie, d'un pote garagiste... Le personnage dispose au choix :

- D'un box qui n'apparaît pas sur les relevés du cadastre. Le personnage ne paye pas de loyer et personne ne sait qu'il lui appartient. De plus, ce box se trouvant dans un quartier pauvre, il est peu probable que quiconque s'y intéresse tant qu'un nouveau plan d'urbanisation ne sera pas lancé.
- D'un petit coin de désert. Le personnage a hérité d'un morceau de désert (un vrai de vrai, avec cailloux, sable et serpents à sonnette) sur lequel stationne de manière permanente un vieux mobile home. Un vrai petit coin de paradis en quelque sorte.
- D'une vieille voiture apparemment un peu poutrière (une oldsmobile 440 « Deluxe »). Toutefois, ce véhicule a été soigneusement préparé par un fou de FI. Moralité, votre vieux tas de ferraille est capable de déposer les intercepteurs des brigades autoroutières (cela ne veut bien évidemment pas dire que vous vous amusez le soir sur les autoroutes, n'est ce pas ?).

- D'une *yes card*. Il s'agit d'une carte magnétique qui ne vous permet pas d'obtenir de l'argent (pas de bol !) mais qui permet d'ouvrir la plupart des portes fermées par un code et une carte. Cette carte ouvre toutes les portes de ce type demandant 3 réussites ou moins sur un jet d'électronique. Bien sûr, cet objet est parfaitement illégal.

FILS À PAPA

Papa et Maman sont des modèles de réussite tranquille à l'américaine. Le personnage a reçu une éducation normale et a grandi paisiblement, en n'ayant jamais manqué de rien.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un parti politique, dans une grosse entreprise ou dans l'administration. Il s'agit généralement d'un ami (ou d'une amie) qui a réussi (lui !). Le personnage dispose aussi, au choix :

- D'un appartement dans un quartier aisé. Le personnage en est propriétaire (ce qui devrait lui permettre de faire d'importantes économies chaque mois). Pour la taille de votre *home sweet home*, voyez avec votre meneur tout en gardant à l'esprit que plus le quartier sera huppé, plus votre appartement sera petit.
- D'un véhicule très haut de gamme (voiture – une BMW M8 « GranTurismo » par exemple, une moto ou même un camion (!?!)). Vous pouvez toujours vous en servir à vos risques et périls pour aller « chauffer » les malades de vitesse des quartiers pauvres mais, généralement, ce véhicule vous permet surtout d'aller draguer aux sorties des boîtes.
- D'un portefeuille d'actions d'une très grosse entreprise florissante. Cela permet au personnage de disposer chaque mois de ressources supplémentaires égales à 20% de son revenu normal. Bien évidemment, si une enquête devait prouver certaines malversations effectuées par cette entreprise, les actions baisseraient singulièrement. Reste à savoir comment agira le personnage si c'est lui qui doit enquêter...
- D'un contrat de clonage. Ne rêvez pas, vous ne pourrez pas revenir à la vie. En revanche, vous pourrez vous faire greffer un membre si, d'aventure, vous veniez à avoir un petit accident.

LOSSE DE NICHES

Le personnage est issu de la bonne société. Il est né avec une cuillère en argent dans la bouche, n'a jamais manqué de rien et a reçu une très bonne éducation. Malheureusement, ce statut un peu particulier risque de lui causer quelques problèmes. Sa famille espérait autre chose pour lui qu'une simple position de flic et ses collègues sont prompts à jalouser sa fortune et à se moquer de ses bonnes manières un peu guidées.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation de niveau 2 dans un parti politique, dans le milieu branché (mode, showbiz...) ou dans le milieu de la finance. Il peut s'agir d'un ami (ou d'une amie) d'enfance ou d'une relation qu'il est de bon ton de garder. Le personnage dispose au choix :

- D'un véhicule digne de figurer au top parade des véhicules les plus recherchés par les voleurs (Ferrari (la

5850 « Ronaldo IV » est un must), Rolls Royce, Porsche, Lamborghini Cela ne sert pas à grand chose, mais c'est définitivement très classe.

- D'un gigantesque appartement situé dans les plus beaux quartiers (ou d'une maison avec un jardin). Le personnage en est propriétaire.
- De 10 000\$ de revenus mensuels annexes. C'est un cadeau de papa et maman ou d'une riche tante (homme ou femme). Attention, si le personnage n'est pas très gentil (participation à la vie sociale de la famille) cette source de revenus pourrait très bien se tarir.
- D'une poule de luxe. Le personnage a claqué tout son argent pour réussir à sortir avec un top modèle. Le bon côté de l'affaire c'est que c'est désormais votre petite copine qui vous entretient (vous pouvez compter sur un bonus de 5 000 à 7 000\$ par mois) et que vous pouvez frimer devant les collègues lorsqu'elle vient vous chercher à la sortie du boulot. Le mauvais côté, c'est que si elle vous quitte, vous êtes bon pour l'hôtel miteux et les rires gras des collègues. En terme technique vous disposez d'une relation de rang 4 avec votre douce. Il peut s'agir d'un mannequin, d'une star de la télé, du cinéma (classique ou porno)...

ENTRÉE

Le personnage vient d'un autre pays ou est issu d'une autre culture. Il a peut-être été élevé dans un temple Shaolin, rue Popincourt à Paris, ou à Soweto. Tout est question de cohérence et d'accord avec le meneur de jeu, tant pour sa provenance que pour les bénéfices qui en découlent.

Conséquences : le personnage dispose d'une relation au niveau 2 (avec maître Li Ping Pong Si Cool 65° Dan de Jeet Fu Tu Do ou avec le roi du Yemen...). Il possède aussi un objet spécifique à son origine : le vieux kimono de Jacky Chan, un katana magique +2/+2 (pour pouvoir frapper les portoricains de grande taille qui ne peuvent être touchés que par des armes magiques), un mortier de 81 ou un jet privé...

1.4.2. Études

Chaque membre du COPS a reçu une éducation spécifique avant de rentrer dans la police. Chaque joueur doit en choisir une pour son personnage.

POINTS DE COMPÉTENCE SUPPLÉMENTAIRES

Les deux points de compétences supplémentaires octroyés par les études peuvent être utilisés pour réduire une compétence dont le personnage dispose déjà (chaque point permet de descendre une compétence d'1 niveau). S'il n'a pas la compétence, il l'achète au niveau 9+ en payant 1 point. Quoi qu'il en soit, ces points supplémentaires ne pourront JAMAIS être utilisés pour améliorer une compétence au-delà de 5+ (à la création du personnage).

LA LISE

Le personnage a été à l'école juste pour apprendre à lire, à écrire et à compter. Pour le reste, il est totalement inculte et s'il est parvenu à entrer au LAPD, c'est peut-être en combinant chance et piston, parce que côté dictée, ce ne fut pas fameux !

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 dans un gang, dans un organisme social ou dans un petit commerce de quartier. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes :

- Arme de contact
- Arme de poing
- Athlétisme
- Mécanique

ÉDUCATION MINIMALE

Le personnage a reçu une éducation basique et n'a pas été beaucoup plus loin qu'un vague niveau de collègue. Il a certainement passé de justesse les tests d'entrée au LAPD.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 dans une administration, dans une association de quartier (amicale d'autodéfense, le cercle des amateurs de pizzas tibétaines...) ou dans un petit commerce de quartier. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes :

- Athlétisme
- Conduite
- Connaissance
- Corps à corps

LYCÉE

Le personnage a suivi le cursus normal d'un élève moyen. Il a acquis quelques connaissances de base et a préféré se lancer dans la « vie active » au lieu de continuer plus avant ses études. C'est le niveau le plus couramment rencontré au LAPD.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 avec un avocat, un journaliste ou un membre d'une administration. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des quatre suivantes :

- Athlétisme
- Connaissance
- Informatique
- Rhétorique

ÉTUDES SUPÉRIEURES

Le personnage a mené à bien de brillantes études, sanctionnées par un diplôme de haut niveau. Sa réussite et son côté « crâne d'œuf » lui attirent parfois la jalousie et les sarcasmes de ses collègues. Quant à sa hiérarchie, elle n'hésite pas à utiliser ce fort en thème pour les tâches trop compliquées pour le flic de base (cela peut aller de la rédaction du discours du capitaine pour la fête des roses de Pasadena, à l'élaboration d'un rapport sur les disparités ethniques et la concordance anthropologique dans le secteur d'Inglewood Nord). Plus grave, la hiérarchie aura plus facilement tendance à lui attribuer les stages « scientifiques » et à garder les stages physiques pour les flics un peu moins dotés en matière grise.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1 dans le milieu de la haute finance, dans un cabinet d'avocat ou à la direction d'un organe de presse. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points de compétence à utiliser sur une ou deux des cinq suivantes :

- Connaissance
- Électronique
- Informatique
- Médecine
- Psychologie

EXOTIQUE

Le personnage a reçu une éducation très exotique. Peut-être a-t-il reçu l'enseignement des maîtres ninja de la montagne sacrée ou bien a-t-il fréquenté l'école élémentaire du 24 de la rue Popincourt, à moins qu'il n'ait tout appris dans une école coranique d'Islamabad. Bref, c'est à vous d'inventer quelque chose d'exotique, en accord et en partenariat avec le meneur de jeu qui décidera de la nature des conséquences de ces études.

Conséquences : le personnage peut acquérir une relation de niveau 1. À la place, il peut choisir d'augmenter de 1 niveau une relation déjà existante. Le personnage dispose aussi de 2 points à utiliser sur une ou deux compétences (au choix du meneur de jeu).

1.4.3. Devenir un membre du COPS

Chaque PJ est entré au COPS d'une manière ou dans un but particulier que chaque joueur doit choisir pour son personnage.

ACADÉMIE DE POLICE

Après des études plus ou moins brillantes à l'Académie de police de Barstow, le personnage a intégré le LAPD. C'est le cursus le plus courant et le plus noble. Pour les meilleurs, c'est celui qui assure les plus rapides promotions (la hiérarchie est souvent issue de l'Académie et préfère en favoriser les membres).

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans un parti politique, chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 2 Points d'ancienneté et 0 Point d'adrénaline.

ARMÉE DES FORCES SPÉCIALES

Le personnage est issu de l'armée ou des forces spéciales. Il a peut-être même servi dans l'US Army ou les Marines et il a certainement participé à la guerre de Corée ou à des coups tordus en Amérique Centrale. Après sa période, il a choisi de remplir au LAPD, toujours à la recherche d'hommes à poigne pleins de cran. Son passé pourrait le gêner dans sa carrière, surtout s'il a servi les USA et on pourrait le considérer avec méfiance, voire comme une taupe de la CIA. Sa réputation et son attitude d'ancien militaire pourraient aussi lui attirer quelques soucis et problèmes de compréhension auprès des travailleurs sociaux ou des flics « libéraux. »

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans l'administration, chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 1 Point d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline.

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE TERRAIN

Certainement désœuvré, le personnage a un jour participé par hasard à l'un des multiples tests d'évaluation que pratique le LAPD lors de ses campagnes de recrutement. Jugé apte physiquement et intellectuellement, il a suivi une rapide formation pluridisciplinaire avant d'intégrer le corps des officiers en uniforme de la police de la route. Après s'en être plutôt bien tiré, il a obtenu une mutation interne au service COPS. N'étant pas issu du moule académique standard, le personnage risque de rencontrer quelques problèmes avec sa hiérarchie lorsqu'il s'agira de demander des faveurs ou de monter en grade. De même, son statut d'ancien agent de la circulation pourrait nuire à ses relations avec quelques collègues sarcastiques pour qui la solidarité entre services n'est plus qu'un vieux souvenir.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations chez les criminels (voir le chapitre Relations et informateurs), chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 1 Point d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline.

ÉQUIVALENCE FÉDÉRALE

Le personnage travaillait à la DEA, à l'ATF, au FBI ou dans toute autre administration US, présente en Californie avant l'indépendance. Grâce à un système d'équivalence, il a pu trouver un poste au LAPD, non sans avoir subi quelques enquêtes de moralité très serrées. Son passé lui attire la méfiance de sa hiérarchie, et il pourrait bien être surveillé par le gouvernement. Au moindre doute sur ses actes, le soupçon d'espionnage pourrait bien ressortir...

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations chez les criminels (reportez-vous au chapitre Relations et informateurs), dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...) ou dans un parti politique. Le personnage débute la partie avec 1 Point d'ancienneté et 1 Point d'adrénaline ou 2 Points d'ancienneté et 0 Point d'adrénaline.

SPORTIF

Le personnage est un ancien sportif de haut niveau universitaire. Peut-être n'a-t-il tout simplement pas été drafté lors des sélections professionnelles ou peut-être a-t-il eu la chance de jouer quelque temps dans une équipe professionnelle avant de se blesser suffisamment gravement pour devoir mettre un terme à ses espoirs de gloire et de fortune.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations chez les journalistes,

dans le milieu de la finance ou dans un parti politique. Le personnage débute la partie avec 0 Point d'ancienneté et 2 Points d'adrénaline.

Piston

Malgré sa bonne volonté, le personnage a échoué à tous les concours d'entrée (la faute à pas de chance, car il avait travaillé) et il a fait appel à une connaissance haut placée pour intégrer le LAPD, son rêve de gosse. Ce genre de petit coup de pouce se sait vite et a plutôt mauvaise presse. Le personnage est perçu comme « le fils à papa, » et on jase beaucoup sur les avantages présumés dont il dispose.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans un parti politique, chez les cadres ou dans d'autres services du LAPD (techniciens de labo, médecins légistes...). Le personnage débute la partie avec 2 Points d'ancienneté et 0 Point d'adrénaline.

Exotique

Le personnage fait partie de Scotland Yard et il a été détaché au LAPD pour en étudier les méthodes de travail ou bien il a été engagé contre sa volonté, n'ayant pu résister à un père / mère / oncle / etc. haut placé et souhaitant absolument le voir entrer dans la police. Bref, c'est à vous d'imaginer et de choisir, en accord avec le meneur de jeu qui saura ensuite évaluer les conséquences de vos propositions.

Conséquences : le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations. Le personnage débute la partie avec 2 Points à répartir entre ancienneté et adrénaline.

1.5. Relations supplémentaires

En plus des relations acquises durant les précédentes parties de la création d'un personnage, ce dernier dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation existante ou d'en acheter une ou deux autres, sans aucune restriction de choix (pour plus de renseignements sur les types de relations possibles, voir le chapitre Relations et informateurs).

Quelles que soient les relations sélectionnées, il est impossible d'avoir plus de deux relations au niveau 4.

Pensez aussi que les relations des personnages leur permettent de progresser plus vite dans leurs enquêtes et que s'il est intéressant de disposer de quelques relations très influentes, il est aussi important de connaître beaucoup de monde, même de manière superficielle, dans des milieux différents.

1.6. Stages

Un personnage qui débute au sein du COPS a déjà participé à deux stages. Vous pouvez les choisir parmi n'importe lesquels des stages de niveau 1 (si vous remplissez les conditions d'admission requises). Modifier les caractéristiques et compétences de votre personnage en accord avec les bonus accordés par ces deux stages.

2. Système de jeu

La vie d'un cops n'est certainement pas une sinécure. Si la plus grande partie de la vie des flics est composée d'enquêtes, de planques et de longues heures de paperasse et de réflexion autour d'un café et d'une boîte de beignets, il n'en reste pas moins vrai qu'une partie essentielle de leur vie est rythmée par des poursuites et des fusillades aussi courtes qu'intenses et dangereuses.

Vous trouverez ci-dessous des règles destinées à vous aider à gérer différentes situations critiques de la vie de vos personnages. Bien évidemment, n'hésitez pas à modifier ou à vous passer d'une règle qui ne vous conviendrait pas. Ces règles sont prévues pour vous aider et non pour entraver la bonne marche de vos aventures.

2.1. Système de base

Vous trouverez dans ce chapitre toutes les règles de base nécessaires pour simuler les actions que les cops vont entreprendre durant une partie.

2.1.1. Jets de compétence et de caractéristique

Lorsqu'un personnage tente d'effectuer une action dont la réussite n'est a priori pas automatique, le meneur de jeu doit déterminer la compétence et la caractéristique à prendre en compte ainsi que le niveau de difficulté de ladite action (exprimé à l'aide d'un chiffre allant de 1 à 5, très rarement plus : plus cette valeur est haute, plus l'action est difficile).

Exemple : un cops qui conduit une voiture de patrouille tente d'éviter qu'un chauffard lui fasse quitter la route. Le meneur de jeu estime que la compétence utilisée sera la Conduite, la caractéristique sera Réflexes et la difficulté de l'action sera de 2. Dans son scénario, il notera donc Conduite/Réflexes (2).

Ensuite vient la résolution de l'action proprement dite. Le joueur jette alors autant de dés (d10) que la valeur de la caractéristique concernée et cherche à obtenir au moins autant de réussites que le niveau de difficulté de l'action. Pour ce faire, chaque dé lancé dont le résultat sera supérieur ou égal au niveau de la compétence utilisée (seuil) accordera une réussite.

Exemple : le cops de l'exemple précédent possède des Réflexes de 3 et une compétence en Conduite de 4+. Le joueur qui l'incarne jette donc 3 dés et obtient 3, 4 et 6. Le 3 est un échec alors que le 4 et le 6 sont deux réussites. Le niveau de difficulté de l'action étant de 2, l'action est réussie puisque le joueur a obtenu 2 réussites.

Plus le nombre de réussites au-dessus du minimum requis est important, plus l'action est réussie de façon spectaculaire. Certaines procédures utiliseront cette valeur pour quantifier le niveau de réussite de l'action. Cette marge (entre le nombre de réussites minimum et le nombre de réussites obtenues) est appelée **marge de réussite**.

Jet de caractéristique : si une action ne correspond à aucune compétence du jeu, le meneur de jeu peut demander au joueur qui tente de l'accomplir un jet de caractéristique. Ce dernier jette alors autant de dés que le niveau de la caractéristique utilisée et obtient une réussite pour chaque dé indiquant un résultat supérieur ou égal à 6 (ce seuil peut éventuellement être modifié). Le niveau de difficulté de l'action sera déterminé par le meneur de jeu.



JET DE CARACTÉRISTIQUE
6+ / Caractéristique
La difficulté de l'action est
déterminée par le meneur de jeu.

Pas de compétence : si un personnage ne possède pas la compétence nécessaire au jet, le joueur jette autant de dés que la caractéristique associée, n'obtient une réussite que sur un 10 et aucune réussite critique n'est possible.

Pas de spécialisation : si un personnage désire effectuer un jet de compétence ne correspondant pas à sa spécialisation, il effectue le jet comme s'il disposait de la compétence au dernier niveau ne requérant pas de spécialisation.

Exemples : un cops dispose d'une spécialisation de 3+ en fusil à pompe. Il désire tirer au fusil à lunette alors qu'il ne dispose pas de cette spécialisation. Il tirera donc à 6+, le dernier niveau d'Arme d'épaule avant spécialisation. Un cops dispose de la spécialisation hélicoptère au niveau 6+. Il désire piloter un avion, pas de bol, il fera son jet comme s'il ne disposait pas de la compétence (puisque la spécialisation de Pilotage se fait dès le niveau 9+). Bonne chance...

Marge de réussite : un jet est réussi dès que le nombre minimum de réussites (niveau de difficulté) est obtenu. On appelle marge de réussite la différence entre le nombre total de réussites obtenues et le nombre minimum requis. Un jet réussi simplement aura donc une marge de réussite de 0.

Marge d'échec : il est parfois intéressant de voir à quel point une action entreprise a pu échouer. La marge d'échec est alors la différence entre le nombre minimum requis de réussites pour l'action et le nombre finalement obtenu.

Réussite critique : chaque fois qu'un joueur obtient un 10 (naturel, c'est-à-dire avant toute éventuelle modification) en lançant les dés lors d'un jet de compétence ou de caractéristique, il obtient une réussite et peut jeter le dé à nouveau pour essayer d'en obtenir une autre (et ainsi de suite). Il est ainsi théoriquement possible d'obtenir plus de réussites sur un jet de dés que le nombre de dés lancés.

Jets d'opposition : lorsque deux personnages s'opposent, chacun des deux jette normalement les dés mais celui qui obtient le plus grand nombre de réussites bat l'autre. Dans certains cas précis, le meneur de jeu demandera que le vainqueur obtienne non seulement plus de réussites que son adversaire mais aussi un nombre minimum de réussites. Comme lors des jets normaux, plus le nombre de réussites au-dessus du minimum requis (en général le nombre de réussites obtenues par le perdant) est important, plus l'action est réussie de façon spectaculaire.

Modificateurs : au cours de ces règles vous pourrez être amenés à rencontrer trois types de modificateurs différents : ceux qui affectent le nombre de dés lancés, ceux qui affectent le niveau de difficulté (le nombre de réussites requises) et ceux qui affectent le seuil du jet. Un meneur de jeu particulièrement pervers peut même accorder des bonus ou des malus au résultat des dés lancés mais c'est tout de même fortement déconseillé.



2.2. Combat

Les combats représentent une part importante du jeu COPS. Ce seront le plus souvent des fusillades, mais les combats au corps à corps sont gérés d'une manière proche. Un tour de jeu de COPS n'a pas de durée définie précisément, il représente approximativement 3 secondes. Au cours de ce tour de jeu chaque personnage peut effectuer une action significative (tirer, démarrer un véhicule, défoncer une porte...). Le meneur de jeu peut autoriser un personnage à combiner cette action avec d'autres moins importantes (tirer et se déplacer, défoncer une porte et dégainer...), il aura alors toute latitude pour infliger un éventuel malus (en dé ou à la difficulté de l'action) relatif à la complexité de l'action.

Un tour de combat se décompose toujours de la manière suivante :

- **Attitude** : chaque personnage impliqué dans le combat choisit simultanément son attitude pour le tour (Planqué, Prudent, Normal, Agressif ou Ultra-violent).
- **Initiative** : par ordre décroissant d'attitude et en fonction de sa caractéristique de Réflexes, chaque personnage choisit son initiative pour le tour.
- **Résolution des actions par ordre d'initiative** : on commence par les actions des personnages qui agissent en phase -2, puis -1 et ainsi de suite jusqu'à +2. Résolution des/attaques : jets de dommages, de localisation et d'encastement.
- Les personnages encore conscients peuvent continuer à agir au cours du tour suivant.

Un personnage peut se déplacer de 5 mètres par tour sans que cela affecte son action du tour. S'il se déplace jusqu'à 10 mètres, il subira -1 de malus sur son action du tour. Au-delà de cette distance, il est conseillé d'utiliser les règles de poursuite.

J'Y CAPTE QUE DRILLE...

Par souci de simplicité, il est parfaitement possible de se passer des règles d'attitude et d'initiative si vous voulez éviter d'avoir à gérer le système de dés bonus / malus. On estime alors que tous les personnages ont une attitude Normale et une initiative de 0 en permanence.

2.2.1. Attitude

À chaque tour de combat, tout individu impliqué dans celui-ci doit déterminer l'attitude qu'il aura pendant toute la durée du tour. Cette valeur (allant de -2 à +2) doit toujours être assortie d'une description faite par le joueur ou le meneur de jeu. Cette valeur affecte les jets qu'effectue le personnage (tout bonus en attaque se traduit par un malus en défense). Le modificateur d'attitude s'applique à tous les jets de compétences à l'exception des jets défensifs (esquive, parade...), dans ce dernier cas le modificateur s'applique de façon négative.

Le modificateur d'attitude est un bonus/malus au nombre de dés lancés par le personnage et un bonus/malus inversement proportionnel appliqué au niveau de difficulté des attaques à distance qui le prennent pour cible au cours du tour.

Planqué (-2)



Le personnage profite pleinement de toutes les protections que peut lui offrir son environnement immédiat. Il est couché à plat ventre sur le sol, derrière un tas de gravats en espérant que les balles passeront au-dessus de lui, il est caché derrière une voiture et c'est à peine s'il ose montrer le bout de son nez pour voir ce qui se passe, il est planqué à l'angle d'un couloir et préfère tirer en aveugle plutôt que de risquer de prendre une balle en pleine tête.

Précipité (-1)

Le personnage profite du terrain pour se protéger. Son niveau d'engagement au combat est limité par son sens de la survie. Le personnage prendra soin de rester le plus possible à couvert, de ne pas s'engager dans des zones dégagées, de ne pas s'exposer inutilement aux attaques de ses adversaires.



Normal (0)

Le personnage progresse comme tout bon flic apprend à le faire dès ses premiers jours de formation à l'Académie. Il n'est pas particulièrement protégé, mais il garde une attitude circonspecte qui lui permet de réagir aussi bien pour riposter à une attaque que pour tenter de l'esquiver.

Agressif (+1)



Le personnage accepte d'augmenter son niveau d'engagement dans le combat afin de bénéficier de meilleures fenêtres de tir. Il préférera progresser à découvert afin de ne pas être gêné par son environnement. Typiquement il préférera adopter une position debout et de face pour tirer ou encore poser un genou au sol.

Ultra-violent (+2)

Au mépris total de sa sécurité, le personnage s'engage totalement dans la fusillade. Afin de les déloger, il sera prêt à sauter sur la voiture derrière laquelle se cachent ses adversaires plutôt que de participer à une longue et monotone fusillade traditionnelle. Le personnage ne va pas au combat, il s'y précipite. Finalement, il faut bien se servir de ces si beaux gilets pare-balles en dotacion au LAPD...



Ultra-violent (+2)

| Attitude | Effets |
|---------------|--|
| Planqué | -2 dés à toutes les actions du tour (minimum 0), +2 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires. |
| Prudent | -1 dé à toutes les actions du tour (minimum 0), +1 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires |
| Normal | Pas de modification. |
| Agressif | +1 dé à toutes les actions du tour, -1 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires (minimum 1). |
| Ultra-violent | +2 dés à toutes les actions du tour, -2 au niveau de difficulté des jets d'attaque des adversaires (minimum 1). |

Exemple : un cops embusqué est confronté à un malade mental qui défouraille au fusil-mitrailleur en pleine rue. Le meneur de jeu décide que son personnage se tiendra bien droit au milieu de la rue, éructant des insultes et tirant sur tout ce qui bouge (et même sur ce qui ne bouge pas). Son attitude Ultra-violente lui confèrera un modificateur de +2/-2 pour toute la durée du tour. Il obtiendra donc un bonus de +2 dés à tous ses jets de tir, de perception (etc.) et un malus de -2 à son potentiel défensif (en pratique une réduction du niveau de difficulté

des jets d'attaque adverses). À l'inverse le joueur qui contrôle le cops reste partiellement caché derrière une voiture et ne risque un coup d'œil que de temps en temps. Son attitude Planquée lui confère un modificateur de -2/+2. Ses tirs subiront donc un malus de -2 dés tandis que son potentiel défensif sera majoré de 2 points (en pratique une augmentation du niveau de difficulté des jets d'attaque adverses).

Le meneur de jeu devra évaluer si un lieu particulier permet ou interdit certaines attitudes spécifiques. Ainsi un combat en plein désert (ou dans un entrepôt vide) pourrait ne pas permettre pas aux combattants d'adopter une attitude Planquée ; à l'inverse un combat dans un lieu particulièrement encombré pourra empêcher d'adopter l'attitude Ultra-violent.



RÈGLE OPTIONNELLE :

Lorsque le meneur de jeu s'adresse à un joueur en plein combat pour lui demander son attitude, ce dernier aura 3 secondes pour prendre sa décision. Après ce délai, le meneur de jeu se contentera de pointer du doigt le joueur trop lent en lui disant « planque ton cul connard ». Ce dernier aura donc obligatoirement une attitude Planqué pour le tour, son manque de réactivité signifiant définitivement le manque d'engagement de son personnage dans le combat.

2.2. Initiative

À chaque tour de combat, tout participant doit choisir l'initiative qu'il aura pendant toute la durée du tour. Cette valeur peut aussi bien être positive que négative. Plus elle est basse, plus le personnage a de chances d'agir avant son adversaire. La petite table ci-dessous vous indique la valeur d'initiative qu'un personnage peut choisir selon la valeur de sa caractéristique de Réflexes.

Les personnages Ultra-violents doivent simultanément l'initiative qu'ils ont choisie pour le tour, puis les personnages Agressifs choisissent la leur et l'annoncent eux aussi simultanément et ainsi de suite pour terminer pas les personnages Planqués.

Il est important de noter que plus la valeur choisie est basse, plus le personnage agira rapidement.

| Réflexes | Initiative possible |
|----------|---------------------|
| 1 | +2 |
| 2 | +1 à +2 |
| 3 | 0 à +2 |
| 4 | -1 à +2 |
| 5 | -2 à +2 |

ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE...

Dans le feu de l'action et de manière à préserver une certaine forme de narration il est possible d'annoncer l'initiative en la décrivant plutôt qu'en l'annonçant de manière chiffrée. Voici un exemple de description :

| Initiative | Réaction |
|------------|-------------|
| -2 | Rapide |
| -1 | Prompt |
| 0 | Alerte |
| +1 | Posé |
| +2 | Circonspect |

Le joueur pourra ainsi annoncer que son personnage est Prudent et posé pour le tour ou encore qu'il est Ultra-violent et rapide...

Un personnage qui doit sortir une arme avant de l'utiliser ne pourra pas choisir une initiative basse (quels que soient ses Réflexes). La table ci-dessous indique les limitations à l'initiative lorsqu'une arme est dégainée au cours du tour (selon la façon dont elle est portée).

| Arme | Initiative minimale |
|---|---------------------|
| Dans le pantalon | +0 |
| Dans un holster de ceinture dans le dos | -2 |
| Dans un holster de ceinture à la hanche | -1 |
| Dans un holster, à la cheville | +1 |
| Dans un holster, sous le bras | -2 |
| Dans une poche de veste ou de blouson | +0* |
| En bandoulière, à l'épaule | +2 |
| En bandoulière, sur la poitrine | +0 |

* : -1 si le personnage tire à travers la poche, sans sortir l'arme.

Les personnages agissent par ordre d'initiative croissante. Si plusieurs personnages ont la même valeur d'initiative, c'est celui qui possède les Réflexes les plus hauts qui agit en premier. Si les Réflexes sont identiques, le personnage qui a l'attitude la plus agressive agira en premier. S'il n'est toujours pas possible de départager les personnages, ils agissent alors simultanément.

La valeur de l'initiative est aussi un modificateur au nombre de dés lancés pour toutes les actions que va entreprendre le personnage pendant le tour. Par conséquent, plus il tentera d'agir rapidement, moins ses actions seront précises.

Exemple : un truand possède 4 en Réflexes et souhaite agir le plus vite possible au cours du tour. Il fonce vers son adversaire en hurlant et tirant, il a donc une attitude Ultra-violente (attitude +2/-2) et dégaîne aussi vite que ses Réflexes le lui autorisent (initiative -1). Tous ses tirs recevront un bonus de

+1 dé (+2 de l'attitude agressive et -1 de l'initiative) mais son potentiel défensif sera réduit de 2 (-2 de l'attitude agressive au niveau de difficulté des jets d'attaque adverses).

RÈGLE OPTIONNELLE :

Dans le même ordre d'idée que pour l'attitude, un joueur dispose de 3 secondes pour annoncer son initiative quand on la lui demande. S'il ne dit rien dans le laps de temps qui lui est imparti, le meneur de jeu lui dira « t'es qu'une larve » et il aura alors une initiative de +2 pour le tour.

SURPRISE

Le maître de jeu peut, selon les circonstances, décider qu'un personnage est surpris au début d'un combat. Il existe deux types de surprise : la surprise totale et la surprise partielle.

Lors d'une situation de surprise totale le personnage ne peut pas agir du tout durant le premier tour de combat (son attitude est normale). Après ce premier tour de surprise totale, le maître de jeu peut décider que le personnage recouvre ses esprits (et agit de nouveau normalement) ou qu'il subit les effets d'une surprise partielle durant le deuxième tour de combat.

Lors d'une situation de surprise partielle, le personnage agit comme s'il avait choisi une initiative de +2 mais sans les bonus normalement accordés par une telle valeur durant le premier tour de combat (son attitude est normale).

2.2.3. Impact et dommages

Toutes les armes possèdent 3 valeurs principales : la Précision (PR), la Puissance (PU) et la Force d'arrêt (FA). La plupart des armes répertoriées par la police possèdent, dans leur nom, ces trois valeurs (exemple : un fusil Vulcan 051 aura une Précision de 0, une Puissance de 5 et une Force d'arrêt de 1). Il est exceptionnellement rare qu'une arme possède une Précision supérieure à 2. La valeur moyenne de la Puissance d'une arme de poing est de 3. Pour les fusils, la valeur moyenne est de 5. La Force d'arrêt d'une arme à feu est généralement de 1.

Pour toucher sa cible, un personnage devra réussir un jet de tir. Le nombre de dés lancé sera, à la base, égal à la valeur de la caractéristique (Coordination généralement) utilisée. Mais on prendra soin de modifier ce nombre de dés à l'aide des modificateurs suivants :

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Initiative du tireur | +/- X dés |
| Attitude du tireur | +/- X dés |
| Précision de l'arme | +/- X dés |
| Bout portant (moins de 2 mètres) | +1 dé |

Si le nombre de dés à lancer est réduit en dessous de 1, le tir n'a alors plus aucune chance de toucher sa cible.

Le nombre de réussites nécessaires pour toucher une cible dépend de la distance à laquelle elle se trouve et de quelques autres facteurs :

| | |
|--|-------|
| Portée courte (moins de 10 mètres) | 1 |
| Portée moyenne (jusqu'à la portée de l'arme) | 2 |
| Portée longue (jusqu'au double de la portée de l'arme) | 3 |
| Attitude de la cible | +/- X |
| Facteurs divers (temps, luminosité...) À l'appréciation du meneur de jeu | |

Exemple : un cops ouvre le feu sur un truand agressif (c'est tout ou moins ce qu'il notera dans son rapport). Ses caractéristiques sont les suivantes : Réflexes 3, Coordination 3, Arme de poing 6+, son attitude est Agressif (+1/-1) et il a choisi une initiative de 0. Son arme a une précision de 1. Le truand est Agressif (+1/-1), dispose d'une initiative de +1 et se trouve à 15m du cops. Ce dernier agira en phase 0, pour tirer il lancera 5 dés (Coordination 3 + Initiative 0 + Agressif (+1) + PR 1), la difficulté de son jet sera de 6+ (sa compétence en Arme de poing), et il lui faudra obtenir 1 réussites (portée 2 - 1 (attitude Aggressive du truand)). S'il est toujours en état de combattre, le truand pourra, en phase 1, éventuellement riposter.

Il est important de faire attention aux différents modificateurs et aux capacités liées aux stages.

22.4. Localisation

Il faut ensuite savoir où l'attaque a touché sa cible. Il suffit alors de faire un jet de localisation en lançant un d10.

| Résultat | Partie touchée | Modificateur |
|----------|----------------|--------------|
| 1-2 | Jambes | - |
| 3-4 | Abdomen | 1 |
| 5-7 | Torse | 2 |
| 8-9 | Bras | - |
| 10 | Tête | 3 |

Le modificateur de localisation affecte les jets de dommages et d'encaissement qui vont suivre. Plus il est important, plus les effets de l'attaque seront graves.

22.5. Force d'arrêt

Chaque personnage touché doit faire un jet de Carrure ou de Sang-froid (au choix de celui qui incarne le personnage). Il doit obtenir un nombre de réussites supérieur ou égal à la Force d'arrêt de l'arme qui l'a touché majoré du modificateur de localisation.

S'il y parvient, il peut agir normalement mais son initiative ne peut pas être négative lors du tour suivant.

La violence de l'impact l'empêche d'agir trop rapidement (quels que soient les dommages réellement subis).

S'il rate mais obtient au moins une réussite, il reste debout mais est légèrement secoué. Sa prochaine action subira un malus de -1 dé et son initiative ne pourra pas être négative lors du tour suivant.

S'il n'obtient aucune réussite, il est hors de combat et tombe au sol. Si cela sert votre scénario, le personnage peut éventuellement reculer d'environ 1 mètre avant de tomber. À partir de ce moment, au début de chaque tour et s'il souhaite reprendre le combat, le personnage doit réussir un jet de Carrure ou de Sang-froid (toujours au choix du joueur qui incarne le personnage), la difficulté de ce jet étant égale à celle du jet d'encaissement initial (le niveau de difficulté du jet ayant entraîné la mise hors de combat) -1 pour chaque tour après le premier. S'il parvient à réussir son jet, il reprend conscience totalement et peut agir à nouveau normalement (et se relever). Se relever n'empêche en aucun cas sur les capacités d'action des personnages. Un personnage ne peut néanmoins pas choisir une initiative négative durant le tour où il se relève.

Jet d'encaissement

- 6+ / Carrure ou Sang-froid (FA + modificateur de localisation).

Jet d'encaissement réussi

- Pas d'initiative négative pour le prochain tour

Jet d'encaissement raté mais au moins une réussite

- -1 dé à toutes les actions physiques et pas d'initiative négative au cours du tour suivant.

Jet d'encaissement raté, aucune réussite

- Hors de combat, jet de récupération au début de chaque tour suivant.

Jet de récupération

- 6+ / Carrure ou Sang-froid (FA + modificateur de localisation -1 par tour).

22.6. Dommages et points de vie

Viennent ensuite les dommages proprement dits. Ils sont calculés en jetant plusieurs d6 (et non pas des d10 comme pour la plupart des jets) :

On lance donc :

- Un nombre de d6 égal à la Puissance (PU) de l'arme.
- une valeur égale au jet de protection de l'armure que porte la cible à l'endroit où elle a été touchée.
- + un nombre de d6 égal au modificateur de localisation (mais voir ci-dessous).

Pour résumer :

$$\text{Jet de dommages} = (\text{PU d6} - \text{Protection} + \text{Modificateur de localisation d6})$$

Protection apportée par l'armure : si le jet de dommages de base modifié par la protection de l'armure est inférieur ou égal à 0, le personnage n'est même pas blessé et on ne rajoute donc pas les dés de dommages supplémentaires dus à la localisation. La protection accordée par l'armure est définie dans le chapitre correspondant (voir plus loin).

Exemple : une balle vient de frapper un cops à la tête. Les dommages de l'arme sont de 11 et la protection apportée par le casque est de 12. Aucun dommage n'est causé. En revanche, le flic riposte et touche son adversaire à la poitrine. Le truand porte un gilet pare-balles. Le jet de dommages de base du cops donne 14 et le jet d'armure du truand donne 13. Comme un unique point de dommage passe on lui affecte aussitôt le modificateur de localisation. Le truand encaissera donc 1 point de dommage plus 2d6.

Un cops possède 20 + (Carrure fois 3) Points de vie (pour les autres personnages du jeu, c'est 10 + (Carrure fois 3)). Il est possible d'atteindre un nombre de Points de vie négatifs. Dès qu'un personnage descend à 0 Point de vie (ou moins), il tombe automatiquement inconscient et commence à perdre 1 Point de vie par tour. Le personnage meurt lorsqu'il atteint sa valeur maximale de Points de vie en valeur négative.

Exemple : un cops vient d'allumer un truand en pleine tête. Ce charmant personnage a une carrure de 2 et donc 16 Points de vie. Il subit 20 points de dommages et tombe à -4 Points de vie. Désormais il perdra 1 Point de vie par tour. Lorsqu'il atteindra -16 Points de vie (dans 12 tours) sa brillante carrière de gangster sera définitivement terminée.

Tant qu'un personnage dispose de moins de la moitié de ses Points de vie, il subit un malus de -1 dé sur tous ses jets.

DOMMAGES MASSIFS (RÈGLE OPTIONNELLE)

Lorsqu'un personnage subit au moins 15 points de dommages en une seule attaque, la blessure qui en résulte est suffisamment grave pour provoquer des séquelles durables après la rémission. Le meneur de jeu pourra (s'il le désire) choisir de diminuer de 1 le maximum possible d'une caractéristique ou la valeur actuelle de ladite caractéristique (dans le cas du Sang-froid, on peut considérer que les dommages sont psychologiques : une peur de l'affrontement. Dans le cas de l'Éducation, il est possible de considérer que la perte de caractéristique est liée à des problèmes de mémoire liés à un violent traumatisme crânien, etc.).

Il est aussi possible de se servir de cette règle pour décrire des séquelles moins techniques mais qui pourront avoir une influence sur la vie du personnage. Ainsi les conséquences de dommages massifs pourraient être : la défiguration, des problèmes d'endurance suite à des dégâts aux poumons, l'impossibilité de courir ou de

sauter après des dégâts aux genoux, l'impuissance, etc. Il est important de prendre en compte la localisation des dommages pour déterminer les problèmes qui en résultent. Il faut aussi noter que des opérations chirurgicales de pointe permettront de réparer parfaitement les dommages (remplacement de parties du corps endommagées, traitement psychologique ou hormonal...). Bien évidemment de tels traitements sont rarement à la portée des finances de simples cops.

Attention, une telle règle n'est pas destinée à transformer votre groupe de cops en infirmes en l'espace de quelques parties, elle ne doit être utilisée que si vous estimez qu'elle peut apporter quelque chose à votre histoire (notamment en permettant certains de vos personnages à récupérer malhonnêtement de l'argent afin d'accéder à des soins plus efficaces, ou en permettant de nouvelles interactions avec des PNJ etc.).

2.2.7. Tir de couverture

Au lieu de tirer pour toucher un adversaire, un personnage peut faire feu le plus rapidement possible afin d'inciter ses adversaires à rester à couvert. On appelle cela un tir de couverture. Lorsqu'un personnage décide d'effectuer un tir de couverture, il doit le signaler au moment où il aurait dû annoncer son initiative. Le jet de couverture est effectué une fois que tous les protagonistes ont annoncé leur initiative mais avant toute autre action du tour. Si deux personnages font un tir de couverture simultanément, on les résout par ordre décroissant d'attitude (Ultra-violent, Agressif...).

Le tireur jette les dés comme pour un tir normal (modificateur d'attitude, de précision...) avec un bonus de 2 dés. On ne prend pas en compte le modificateur d'initiative du personnage pour la simple et bonne raison qu'il n'en a annoncé aucune pour ce tour. Au cas où une procédure de jeu utiliserait l'initiative du tireur, on considère qu'elle est égale à 0.

Chaque arme possède une Valeur de tir de couverture (VC) qui correspond au niveau de difficulté du jet de couverture. On ne peut effectuer un tir de couverture que si une arme possède encore au moins 4 balles dans son chargeur. Effectuer un tir de couverture vide entièrement le chargeur de l'arme utilisée (à quelques exceptions près que vous découvrirez dans le chapitre consacré à l'équipement).

Un tir de couverture n'affecte pas un adversaire particulier mais une « zone » choisie par le tireur, laissée à la libre appréciation du meneur de jeu (une base acceptable pourrait être comprise entre 2 et 10 mètres, un encadrement de porte, une fenêtre (...)) selon le nombre de balles tirées). Il n'est pas nécessaire de voir un adversaire pour l'affecter, il suffit qu'il soit dans la zone visée. Un tir de couverture affecte cette zone jusqu'à la fin du tour en cours.



Tout personnage pris sous le feu d'un tir de couverture réussi devra effectuer un jet de Sang-froid (si le tir de couverture est raté, les balles sont trop imprécises pour gêner qui que ce soit, donc le tir de couverture n'a aucun effet) avec un niveau de difficulté de 3.

Si le jet de Sang-froid est raté, le personnage doit immédiatement se mettre à couvert (il ne peut rien faire d'autre durant le tour). Si aucune cachette n'est disponible, le personnage passera le tour entier à « esquiver » les balles et à tout faire pour sortir de la zone couverte par le tireur. Si une procédure de jeu nécessite de prendre en compte son attitude, il sera considéré comme Planqué.

Si le personnage réussit son jet de Sang-froid, il peut agir (et donc entrer dans la zone du tir de couverture). Le meneur de jeu devra jeter $1d10 + 1d10$ par point de marge de réussite obtenu par le tireur + $1d10$ si le personnage pris pour cible par le tir de couverture est Agressif ou + $2d10$ s'il est Ultra-violent (il est toutefois impossible de lancer plus de $d10$ que de balles tirées et il est important de remarquer que les attitudes Planqué et Prudent ne diminuent pas le nombre de $d10$ lancés). Ces dés ne peuvent générer aucun critique ni être modifiés par quelque capacité que ce soit (Points d'ancienneté ou d'adrénaline, critique...). Chaque 10 indique une balle qui touche le personnage à un endroit déterminé à l'aide d'un jet de localisation normal. On lui avait pourtant dit de ne pas pointer le bout de son nez dehors.

Un dernier détail : il est important de noter que l'on n'utilise pas la compétence Tir en rafales pour effectuer un tir de couverture, on utilise simplement la compétence de l'arme utilisée. En effet le tireur se contente simplement de projeter un maximum de projectiles dans une zone déterminée de manière plus ou moins précise. La compétence Tir en rafales sera utilisée pour effectuer des rafales courtes et contrôlées destinées à être bien plus précises et meurtrières.

n'est rien d'autre qu'un tir de couverture. Lors d'une rafale courte, si le jet de tir est réussi (il est traité comme un tir normal au regard des différents modificateurs de combat mais on utilise la compétence Tir en rafales), une balle touche normalement la cible. Pour chaque point de marge de réussite, une balle supplémentaire touche la cible. Bien évidemment, il est impossible de toucher une cible avec plus de balles que l'arme n'en a crachées lors de la rafale !

Une fois déterminé le nombre de balles touchant la cible on effectue un jet de localisation pour connaître l'emplacement du premier impact. Pour trouver l'endroit frappé par la deuxième balle, on ajoute 1 au résultat de ce jet de localisation. Pour l'emplacement frappé par la troisième balle on ajoute 2 au résultat de ce jet... Si le jet de localisation dépasse 10, les balles supplémentaires ne touchent pas la cible.

Chaque arme automatique possède une Valeur de rafale courte (VRC) qui représente le nombre de balles tirées dans un tel cas. La plupart des armes ont une Valeur de rafale courte de 3 mais il est possible que certaines armes de haute technologie aient une VRC plus élevée.

Exemple : considérant que son arme contient définitivement trop de balles dans le chargeur, un jeune truand tire une rafale courte de 4 balles sur un cops malchanceux. Le truand doit obtenir 3 réussites pour toucher, il finit par en obtenir 6. Grâce à sa marge de réussite de 3 il place donc 4 balles dans le corps du cops. Son jet de localisation donne 3. Ses deux premières balles touchent donc l'abdomen du cops (localisation 3 et 4) et sa troisième balle touche la poitrine (localisation 5). Quant à la quatrième balle, nous verrons plus tard ce qui va lui arriver...

2.2.9. Plusieurs attaques par tour

Certaines armes qui disposent d'une Cadence de tir (CT) supérieure à 1 peuvent être utilisées pour lâcher plusieurs balles dans un même tour (à ne pas confondre avec la Valeur de rafale courte). Si un personnage choisit de tirer plusieurs fois par tour (et si son arme le lui permet), chaque tir subira un malus de -1 dé par balle (exemple : la première balle subit un malus de 1 dé, la deuxième un malus de 2 dés, la troisième un malus de 3 dés, etc.). Tous ces tirs sont résolus à l'initiative normale du personnage.

Exemple : un truand qui utilise une arme disposant d'une CT de 3 choisit de tirer trois fois durant le tour. Ces jets de tir subiront un malus de -1, -2 et -3 dés.

2.2.10. Dommages collatéraux (règle optionnelle)

Intéressons-nous un peu à ces petits morceaux de métal qui volent dans les airs sans toucher leur cible d'origine. Que peut-il bien leur arriver ? Cette règle est destinée à déterminer ce qu'il advient des balles qui ratent leur cible d'origine (jet de tir raté, balles qui ne touchent pas leur cible lors d'une rafale, tir de couverture...). Pour chaque balle perdue, le meneur de jeu peut lancer (s'il le désire ou l'estime nécessaire) un $d10$ sur la table ci-dessous.

LES TIRS DE COUVERTURE

Jet de tir de couverture

- Compétence d'arme/Coordination + 2 dés (VC)

Risque d'être touché en entrant dans une zone couverte par un tir de couverture réussi.

- (Marge de réussite + 1) $d10 + 1d10$ (si la cible est Agressive) ou + $2d10$ (si la cible est Ultra-violente).
- Pas plus de $d10$ que de balles tirées.
- Chaque 10 obtenu indique un impact.

2.2.8. Tir en rafales contrôlées

Lorsqu'une arme est utilisée pour tirer en rafales courtes et contrôlées, le personnage doit utiliser sa compétence de Tir en rafales et non celle normalement utilisée avec cette arme.

Certaines armes permettent de tirer en rafales. Il existe deux types de rafales : courtes et longues. Une rafale longue

Résultat du dé
+ modificateur
d'attitude
du tireur

Résultat

3 ou moins

Pan dans le mur. Vous infligez de terribles dommages à un arbre, un mur...

4-6

Pan dans la voiture. Vous infligez de terribles dommages à des choses chères à des gens bien pensants (biens publics, voiture d'un particulier, vitrine d'un magasin...). Préparez votre chéquier ou l'avocat du syndicat pour régler les réparations.

7-8

Pan dans le chien. Vous détruisez irrémédiablement une chose de grande valeur (le caniche de mamie, une œuvre d'art de grande valeur présentée dans la vitrine d'un antiquaire, une statue célèbre ornant un carrefour...). Il ne reste plus qu'à espérer que vous vous entendez bien avec le chef du commissariat parce que, comme disait un spécialiste de la théorie de la dégradation des matières fécales dans l'air, « ça va chier dans le ventilo ! »

9+

Pan dans le bébé. Votre balle vient malencontreusement terminer sa course dans un être vivant et innocent (passant, copain flicard, enfant qui joue au ballon, poussette en gouquette...) ou dans un pote du trüand pris pour cible (si le meneur de jeu est vraiment sympa avec ses joueurs). Il ne vous reste plus qu'à prier pour obtenir un mauvais résultat sur votre jet de dommages...

* : cette valeur de dommages ne prend pas en compte le nombre de dés de dommages supplémentaires lancés si une localisation sensible est touchée (tête, torse, etc.).

2.2.12. Les corps à corps

Deux personnages qui combattent au corps à corps doivent choisir leur attitude. Par contre, ils n'ont pas à choisir leur initiative, la résolution des coups qu'ils portent au cours d'un tour étant effectuée simultanément. Au cas où une procédure de jeu utiliserait l'initiative des combattants, on considère qu'elle est égale à 0.

Les corps à corps sont résolus à l'aide d'un jet d'opposition. Si les deux personnages obtiennent un nombre égal de réussites (au moins une), ils se touchent simultanément (dans ce cas, la marge de réussite des deux attaques est de 0). Dans le cas contraire, seul le personnage ayant obtenu au moins une réussite de plus que l'autre gagne le tour de combat et touche son adversaire. La marge de réussite d'une attaque au corps à corps correspond à la différence entre le nombre de réussites obtenues par celui qui a touché son adversaire et le nombre de réussites obtenues par ce dernier.

Le modificateur d'attitude affecte les combattants légèrement différemment de lors d'un combat à distance : on ne considère que la première valeur de modificateur et elle affecte le nombre de dés lancés par les deux combattants !

Exemple : un cop (Réflexes 4, Corps à corps 5+) Prudent (-1) se bat contre un pilier de bar (Réflexes 3, Corps à corps 6+) Ultra-violent (+2). Pour frapper, le cop lancera 5 dés (4-1+2) son seuil sera de 5+, le pilier de bar lancera 4 dés (3-1+2) contre un seuil de 6+.

Les dommages sont déterminés comme pour une attaque par balle à la différence près que la Force d'arrêt des armes tranchantes est souvent très faible et que les armes contondantes infligent des dommages plus faibles mais disposent d'une Force d'arrêt plus importante.

2.2.11. Par où t'es passée on t'a pas vu sortir (règle optionnelle)

Lorsque vous infligez des dommages très important avec une balle, lorsque vous utilisez certains types de munitions perforantes ou lorsque vous utilisez certains calibres particulièrement puissants, vous courez le risque de voir votre projectile traverser le corps de votre cible de part en part avant de continuer tranquillement sa course.

Lancez 1d10 modifié comme suit :

| | |
|-----------------------------------|--|
| 10 points de dommages (ou moins)* | -1 (cumulable avec les modificateurs ci-dessous) |
| Plus de 15 points de dommages* | +1 (cumulable avec les modificateurs ci-dessous) |
| Puissance de l'arme 7-8 | +1 |
| Puissance de l'arme 9-10 | +2 |
| Puissance de l'arme 11+ | +3 |
| Balle perce-blindage | +3 |

Sur un résultat supérieur ou égal à 10, la balle continue sa course comme une balle perdue (voir dommages collatéraux).



COMBAT À MAINS NUES

Pour toutes les options ci-dessous il faut annoncer le type d'attaque tentée avant de jeter les dés.

Coups

Les coups portés à mains nues infligent un nombre fixe de points de dommages égal à la valeur de Carrure de l'attaquant. Les coups sont localisés normalement mais le modificateur de localisation est compté comme un nombre de points de dommages supplémentaires (et non en nombre de dés supplémentaires). L'armure protège peu (on ne prend en compte que le modificateur fixe, pas les dés de protection).

La Force d'arrêt de ce type d'attaque est de 1 (ou de 2 si le coup est porté à la tête).



135

Immobilisation

Sur un jet d'attaque réussi (avec une marge de réussite ou moins égale à 1), l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage, pas de Force d'arrêt). Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de perdre 2 points de vie pour pouvoir tenter de se libérer (ces dommages ne sont pas localisés). On effectue alors un nouveau jet d'opposition de Corps à corps. Il faut vaincre le personnage qui maintient la prise pour se libérer (en cas d'égalité, la prise est donc maintenue).

Projection

Sur un jet d'attaque réussi (avec une marge de réussite ou moins égale à 2), l'attaquant projette son adversaire au sol. Ce dernier subit alors un nombre de points de dommages égal à sa propre Carrure (les armures n'offrent aucune protection, sauf précision contraire dans leur description). Ces dommages ne sont pas localisés. La victime peut se relever à la fin du tour en réussissant un jet de Coordination [3]. Si le jet est raté, il se relève à la fin du tour suivant.

La Force d'arrêt de ce type d'attaque est de 2.

2.2.13. Dommages spéciaux

Le monde de COPS est un univers dangereux où la mort attend les personnages au détour d'une fusillade ou d'une poursuite en voiture. Comme si cela ne suffisait pas, voici quelques petites règles qui vous permettront d'exploser, de noyer, d'empoisonner ou de droguer vos personnages. Bon appétit.

NOYADE - ASPHYXIE

Un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre de minutes égal à la moitié de sa valeur de Sang-froid (arrondie à l'entier supérieur). Une fois ce délai passé, le personnage subit 5 points de dommages par tour.

EXPLOSION

En fonction de sa proximité par rapport au centre de l'explosion le personnage subira un certain nombre de dés de dommages non localisés et devra effectuer un jet d'encaissement. Les différentes valeurs de dommages et de FA des explosions seront décrites dans le chapitre de l'équipement.

EMPOISONNEMENT - BROUZE

En règle générale le personnage devra effectuer un jet de Carrure (ou parfois de Sang-froid). Le nombre de réussites qu'il obtiendra indiquera alors les effets subis. Vous trouverez la description des effets des drogues et poisons dans le chapitre de l'équipement.

CHUTE

Il peut être important de déterminer si le personnage se reçoit sur les pieds ou en vrac (sur le dos, la tête, alouette...). Le meneur de jeu pourra gérer cela en fonction de la situation (la chute est volontaire, le personnage se fait balancer du haut d'un toit...). À partir de 4 mètres de chute,

nous ne nous préoccupons toutefois plus de la réception, mais simplement de l'impact ! Pour les dommages subis et la FA de la chute consultez la petite table ci-dessous. Les armures ne protègent pas des dommages de chute.

| Hauteur de chute | Réception sur les pieds | Réception en vrac |
|--------------------------|---------------------------|------------------------|
| 0-1,9m | Pas de dommage, pas de FA | Dommages : 1d6-1, FA 1 |
| 2m-2,9m | Dommages : 1d6-4, FA 2 | Dommages : 1d6, FA 3 |
| 3m-3,9m | Dommages : 1d6-2, FA 3 | Dommages : 2d6, FA 4 |
| 4m-4,9m | Dommages : 3d6, FA 5 | Dommages : 3d6, FA 5 |
| Par mètre supplémentaire | Dommages : +1d6, FA +1 | Dommages : +1d6, FA +1 |

DOMMAGES NON LOCALISÉS

Il est important de noter que certains types de blessures n'infligent pas de dommages localisés, c'est ainsi qu'il sera inutile d'effectuer un jet de localisation pour les dommages infligés par une explosion, la noyade...

DOMMAGES NON LÉTAL

Certaines blessures peuvent être particulièrement douloureuses (dommages importants, FA importante...) sans pour autant risquer de provoquer la mort. Par exemple, si un personnage se fait un claquage au cours d'une poursuite à pied, il pourra subir des dégâts importants représentants sa vive douleur et son incapacité à marcher normalement ainsi que la longue durée de guérison qui lui sera nécessaire pour se remettre. Toutefois, il ne pourra pas mourir d'une telle blessure. Par conséquent dans un cas similaire (à la discrétion du meneur de jeu) les dommages infligés ne pourront jamais faire tomber les points de vie du personnage au-dessous de 1.

LIMITES DES ARMURES

Si le meneur de jeu l'estime nécessaire, certains dommages sont susceptibles de ne pas être modifiés par les armures. Cela pourra être le cas pour les chutes, certains accidents de la route, la noyade...

2.3. Guérison

Lorsqu'un personnage est blessé sur le terrain il peut être soigné avec un simple jet de Premiers secours/Coordination. Le niveau de difficulté du jet est de 1 si le personnage possède une trousse de premiers secours, 2 s'il possède un équipement de fortune, 3 s'il n'a que sa bite et son couteau. Un jet réussi permet de faire récupérer un nombre de Points de vie égal à la marge de réussite du jet (il ne faut donc pas simplement se contenter de le réussir) et jamais plus que le nombre de points de vie perdus au cours des dernières dix minutes. Un unique jet est possible à la fin de chaque combat pour chaque blessé. Il n'est pas possible de soigner les cinq premiers points de dommages subis par un personnage (un jet de premiers secours ne permettra donc jamais de remonter au-dessus de la valeur maximum de Points de vie d'un personnage -5) de cette façon.

Un personnage dont les Points de vie sont inférieurs à zéro risque de mourir. On peut tenter un jet de Premiers secours/Sang-froid (même niveau de difficulté que ci-dessous) pour stabiliser son état (et/ou un jet de Médecine, voir ci-dessous). Si le jet est réussi, le personnage récupère autant de Points de vie que ci-dessus. Si cela lui permet d'atteindre un nombre de points de vie positif il reprend conscience et peut à nouveau agir normalement. Si ce n'est pas le cas, il est toujours inconscient mais son état est stabilisé : il ne perd plus qu'un point de vie tous les 10 tours (30 secondes). Un jet de Médecine/Coordination (même niveau de difficulté que ci-dessus) réussi permet de faire en sorte que le personnage ne perde qu'un point de vie toutes les 40 tours (2 minutes) mais ne guérit aucun point de vie. Ce jet de Médecine peut être tenté en plus ou à la place du jet de Premiers secours. Si les deux types de jets sont tentés et réussis la perte de Points de vie ultérieure n'est que d'un point tous les 40 tours. Si ces jets sont ratés, il faut qu'une unité de soins intensifs se trouve à ses côtés dans un laps de temps très court s'il veut espérer survivre.

Un personnage hospitalisé récupère entre 2 et 12 Points de vie par jour de repos complet (cette valeur peut varier en fonction de l'hôpital et de la qualité des soins mais n'est pas tirée au sort). Aucun hôpital digne de ce nom ne permettra à un personnage encore blessé (10 points de dommages ou plus) de quitter les lieux, même s'il s'agit d'un membre du COPS.

Le rythme de guérison naturelle d'un personnage prenant soin de ses blessures sera de 1 Point de vie tous les deux jours. Ce rythme peut parfaitement varier en fonction de conditions extérieures (insalubrité, matériel de soin de haute technologie).

Un meneur de jeu particulièrement bon et généreux peut autoriser la survie d'un personnage tombé au-dessous de son niveau de Points de vie en négatif. Une fois qu'un personnage a atteint son nombre maximum de Points de vie en valeur négative, il est alors considéré comme cliniquement mort (arrêt cardiaque). Des médecins dotés du matériel adéquat peuvent alors tenter de le ranimer. Un tel acte médical ne peut être effectué qu'à l'appréciation du meneur de jeu.

2.4. Les poursuites

Vous vous souvenez encore de l'excitation fébrile qui s'emparaient de vous tandis que vous descendiez les collines plein pot au volant de votre caisse à savon, les cheveux au vent, sous les acclamations de jeunes filles pré-pubères. Vous vous remémorez encore, une larme à l'œil, ces moments de grâce vécus pour la gloire d'une course... Le temps s'est écoulé depuis vos exploits de jeune pilote. Aujourd'hui vous êtes aux commandes d'une tonne de ferraille, de plastique, de cuir et de vieux emballages de hamburger traînant sur le plancher entre deux anciens numéros de *Dommages collatéraux* et de *Caisse* et *pin-up*. Autant dire que vos chances sont plutôt minces de rattraper les petits dealers à bord de leurs bolides rutilants, monstres de

course sortis tout droit de l'imagination fertile du digne rejeton de Fangio et de Starck. À croire que les chefs du LAPD veulent vous empêcher de faire correctement votre boulot. Les cops ne sont probablement pas d'assez bons pilotes pour obtenir les nouveaux interceptors dont a été pourvue la brigade de la route. Heureusement, à défaut d'avoir des moyens, vous avez des idées ; votre vulgaire carcasse de voiture de patrouille dissimule désormais un colossal V12 de 4 litres venu remplacer le triste moteur de trottinette vendu de série sur ce modèle. Cette machine de guerre dévore l'asphalte du haut de ses gommes de 240 par 15 pouces, de véritables pneus de course qui ont en plus l'avantage de singulièrement améliorer l'esthétique générale de votre tas de boue aux couleurs du LAPD. Autant dire que désormais les petits truands n'ont qu'à bien se tenir, ils se rendront vite compte qu'ils ont affaire à l'aigle de la route...

2.4.1. Rien ne sert de courir, il faut partir à point

La poursuite à pied ou à bord de véhicules divers et variés est un élément important de la vie des cops. Techniquement, une poursuite est gérée d'une manière légèrement différente des autres mécanismes du jeu. La différence principale tient au fait que les dés lancés au cours d'une poursuite représentent un ensemble de facteurs tels que la distance, les risques pris par les participants à la poursuite, les conditions extérieures... Ce nombre de dés lancés n'est donc pas déterminé par une caractéristique. Mais ne vous en faites pas, vous aurez bien assez tôt à tenter des jets de Conduite afin d'éviter de terminer votre carrière de pilote de rallye dans un pot de fleur, un arbre ou une grand-mère.

Afin de gérer les poursuites, il est important que les participants disposent de cinq ou six dés d'une même couleur et de quatre ou cinq dés d'une autre couleur. Par convention, nous appellerons la première série de dés les **dés blancs**, et la seconde série, les **dés noirs**. Ceci étant dit, entrons maintenant dans le vif du sujet.

Lorsque commence une poursuite, chacun des participants reçoit 4 dés blancs. Le meneur de jeu peut décider d'ajouter ou de retirer 1 dé à chacun des protagonistes notamment s'il estime que la poursuite commence à longue ou à courte distance, plutôt qu'à distance intermédiaire (ne vous en faites pas, nous définirons plus précisément ces termes un peu plus loin).

Si la poursuite débute à courte distance, le poursuivant reçoit un dé de plus (et le poursuivi peut en recevoir un de moins si la distance est vraiment très courte).

Si la poursuite débute à longue distance, le poursuivant reçoit un dé de moins (et le poursuivi un dé de plus si la distance est vraiment très importante).

Si les protagonistes de la poursuite ont les moyens de faire parler la vitesse pure de leur véhicule (sur une autoroute normalement encombrée par exemple), on estime que le conducteur d'un véhicule dont la vitesse maximale est d'au moins

50 km/h supérieure à celle de son adversaire reçoit un dé de poursuite supplémentaire. Vraoummmm ! Sur une autoroute vide de tout obstacle, un véhicule très rapide parviendra toujours à ses fins (fuir ou rattraper sa proie). Vavavoummmm !

La chasse est maintenant donnée, chaque protagoniste disposant pour l'instant de 3 à 5 dés blancs.

LE TOUR DE POURSUITE

- 1) Le meneur de jeu attribue 4 à 6 dés blancs à chaque participant.
- 2) Détermination du niveau de difficulté des jets de poursuite.
 - a) Le protagoniste doté de la plus haute compétence (qui dépend en fait du mode de déplacement) choisit d'annoncer le nombre de réussites qu'il vise (il choisit en fait la difficulté de son jet) avant ou après son adversaire (dans ce dernier cas, il choisit alors la difficulté de son jet en connaissant le choix du poursuivant). En cas de niveau de compétence égal, c'est le poursuivi qui choisit.
 - b) L'autre protagoniste annonce le nombre de réussites qu'il vise.
- 3) Jets des participants.
 - Modification du nombre de dés de chacun.
 - Évaluation de la distance entre les protagonistes.
- 4) Crash tests et résolution des incidents ainsi déterminés.
- 5) Actions secondaires (accrochage, actions des passagers...).

2.4.2. Dieu créa l'homme, l'homme créa la voiture

Un tour de poursuite est tout à fait différent d'un tour de combat classique. Il ne dure pas quelques secondes, mais un intervalle de temps pouvant représenter de 10 secondes à 2 minutes. Les personnages embarqués à bord de véhicules engagés en poursuite devront agir en fonction du rythme de ces tours. Ils ne peuvent pas agir comme d'ordinaire car on considère qu'ils sont soumis à des conditions particulières qui les empêchent d'agir aussi vite que s'ils étaient immobiles (ils ne sont pas libres de leurs mouvements, ils doivent attendre que des « fenêtres de tir » se présentent pour ouvrir le feu...). En bref, pendant une poursuite, tout le monde agit en même temps.

En dehors de la durée des tours, l'un des facteurs principaux de la poursuite est la distance relative entre les protagonistes. On parle de distance relative car plus qu'un simple écart physique, elle représente les lignes de vue, les possibilités d'actions (pour les conducteurs et les passagers)... La distance est déterminée par la différence entre le nombre de dés lancés par le poursuivant et le poursuivi. Il y a trois types de distance :

• **Courte**, le poursuivant lance au moins 2 dés de plus que le poursuivi.

À pied, les protagonistes de la poursuite pourront tenter de se mettre des coups, de se plaquer...

En véhicule, les conducteurs peuvent tenter de se percuter, de s'éperonner... Les passagers peuvent tirer avec des malus relativement faibles.

• **Intermédiaire**, le poursuivant et le poursuivi ont 1 dé de différence au maximum.

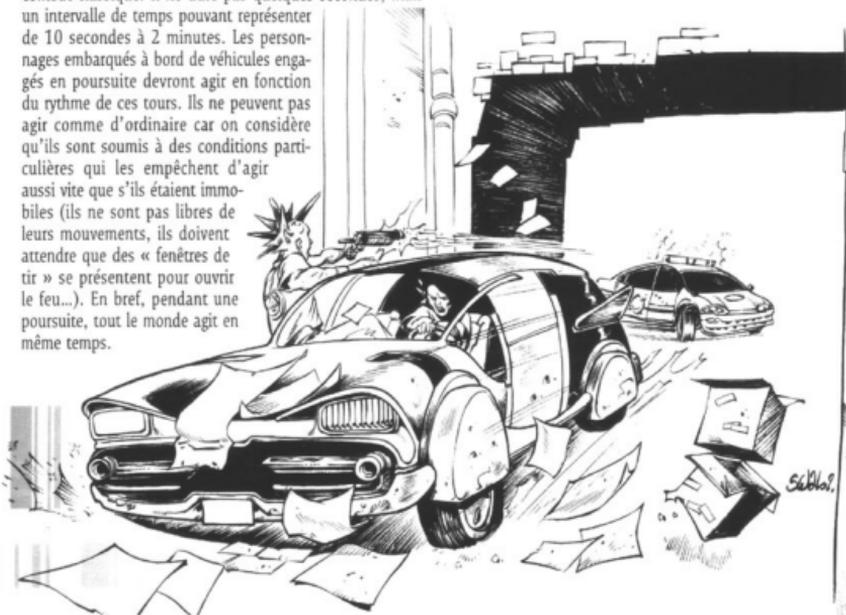
À pied, les protagonistes de la poursuite peuvent éventuellement se tirer dessus, se lancer des projectiles...

En véhicule, les conducteurs ne peuvent qu'espérer réduire ou augmenter la distance. Les passagers peuvent tirer avec d'importants malus.

• **Longue**, le poursuivi lance au moins de 2 dés de plus que le poursuivant.

À pied, les protagonistes ne peuvent qu'espérer réduire ou augmenter la distance.

En véhicule, les conducteurs ne peuvent qu'espérer réduire ou augmenter la distance. Les passagers peuvent tirer s'ils veulent allumer quelques passants histoire de rigoler.



PROCÉDURES
D'ENGAGEMENT

CRAPYTRÉ
TROIS

Lorsque les protagonistes commencent à se faire distancer, ils peuvent augmenter les risques qu'ils prennent pour rester dans la course. Dans ce but, plutôt que de perdre des dés de poursuite normalement, ils peuvent choisir de les remplacer par des dés noirs. Comme nous le verrons par la suite, ces dés indiquent les risques de terminer la poursuite dans un lit d'hôpital plutôt que sur la première marche d'un podium.

2.4.3. The fast & the furious

Au début de chaque tour, le protagoniste doté de la plus haute compétence de conduite (en cas d'égalité c'est le poursuivi qui annonce la difficulté qu'il choisit avant le poursuivant) choisit d'annoncer combien il espère obtenir de réussites sur son jet de poursuite avant ou après son adversaire. Annoncer son niveau de réussite en premier permet de « pousser l'autre dans les cordes, » de le forcer à prendre des risques (c'est-à-dire viser une difficulté plus élevée). En revanche, annoncer le niveau de difficulté en second permet de contrôler la poursuite et de tenter de réduire ou d'augmenter la distance entre les protagonistes.

Les protagonistes effectuent ensuite leur jet de poursuite du tour. C'est-à-dire qu'ils lancent leurs dés de poursuite (blancs et noirs). Le seul de ce jet est égal à la compétence utilisée lors de la poursuite (Conduite, Pilotage ou même Athlétisme lors d'une poursuite à pied).

JET DE POURSUITE

Compétence utilisée/Dés de poursuite (nombre de réussites annoncées)

Si les deux jets sont réussis

- Si le poursuivant a choisi plus de réussites que le poursuivi, ce dernier perd 1 dé de poursuite.
- Si le poursuivi a choisi plus de réussites que le poursuivant, ce dernier perd 1 dé de poursuite.
- Si les deux protagonistes ont choisi autant de réussites, leur nombre de dés de poursuite n'est pas modifié.

Plutôt que de perdre un dé blanc, les protagonistes peuvent choisir de le transformer en dé noir.

Si un seul des deux protagonistes réussit son jet

- Celui qui a raté son jet perd automatiquement un nombre de dés égal à sa marge d'échec + 1.

Plutôt que de perdre un ou plusieurs dés blancs, le perdant peut choisir de transformer tout ou partie de ces dés perdus en dés noirs.

Exemple : le personnage cherche à obtenir 5 réussites, il n'en obtient finalement que 3, il perdra donc 3 dés (2 + 1).

Si les deux jets sont ratés

- Les deux protagonistes perdent chacun 1 dé de poursuite. Plutôt que de perdre un dé blanc, les protagonistes peuvent choisir de le transformer en dé noir.

ACTIONS SECONDAIRES

En fonction de la distance entre les protagonistes de la poursuite, ces derniers ainsi que leurs éventuels passagers peuvent tenter d'effectuer quelques actions secondaires. Chaque personnage (protagoniste principal de la poursuite ou passager d'un véhicule qui y prend part) peut effectuer une action à chaque tour de poursuite.

● Courte distance

Lors d'une poursuite à courte distance, ce sont toujours les poursuivants qui effectuent leurs actions secondaires en premier.

Percussion : le protagoniste principal peut tenter de percuter le véhicule de son adversaire (ou tenter de le plaquer au sol, s'il est à pied). Il effectue alors un jet d'opposition de la compétence utilisée lors de la poursuite (Conduite, Pilotage ou Athlétisme). Si l'un des deux protagonistes l'emporte, il fait alors automatiquement perdre un dé de poursuite à son adversaire (il n'est pas possible de transformer ce dé perdu en dé noir).

Tir : les passagers d'un véhicule ou les piétons peuvent tenter de tirer au cours de la poursuite. Le niveau de difficulté du jet est de 1 + le nombre de dés noirs possédés par le conducteur du véhicule dans lequel ils se trouvent (ses nombreuses embarquées et injectives gênent grandement les tirs des petits camarades). Les conducteurs peuvent tenter de tirer au cours de la poursuite. Le niveau de difficulté du jet est de 2 + le nombre de dés noirs possédés. Dans les deux cas l'attitude et l'initiative ne s'appliquent pas à ces jets (on considère qu'elles sont toutes les deux égales à 0).

● Distance intermédiaire

Lors d'une poursuite à portée intermédiaire, toutes les actions secondaires sont résolues simultanément.

Tir : les passagers d'un véhicule ou les piétons peuvent tenter de tirer au cours de la poursuite. Le niveau de difficulté du jet est de 2 + le nombre de dés noirs possédés par le conducteur du véhicule dans lequel ils se trouvent (ses nombreuses embarquées et injectives gênent grandement les tirs des petits camarades). Les conducteurs peuvent tenter de tirer au cours de la poursuite. Le niveau de difficulté du jet est de 3 + le nombre de dés noirs possédés. Dans les deux cas l'attitude et l'initiative ne s'appliquent pas à ces jets (on considère qu'elles sont toutes les deux égales à 0).

● Longue distance

Lors d'une poursuite à longue portée, ce sont toujours les poursuivants qui effectuent leurs actions secondaires les premiers.

Tir : les passagers d'un véhicule ou les piétons peuvent tenter de tirer au cours de la poursuite. Le niveau de difficulté du jet est de 3 + le nombre de dés noirs possédés par le conducteur du véhicule dans lequel ils se trouvent (ses nombreuses embarquées et injectives gênent grandement les tirs des petits camarades). Les conducteurs peuvent tenter de tirer au cours de la poursuite. Le niveau de difficulté du jet est de 4 + le nombre de dés noirs possédés. Dans les deux cas l'attitude et l'initiative ne s'appliquent pas à ces jets (on considère qu'elles sont toutes les deux égales à 0).



2.4.4. The quick & the dead

La perte de dés de poursuite permet de réduire ou d'augmenter la distance entre les protagonistes de la poursuite.

Plutôt que de perdre des dés (et donc de voir la distance augmenter ou réduire), les protagonistes peuvent choisir de les transformer en dés noirs.

Lorsque les personnages lancent des dés noirs parmi leurs dés de poursuite, ces dés fonctionnent d'une manière particulière. Si le dé indique une réussite (résultat supérieur ou égal à la compétence utilisée lors de la poursuite), il agit alors comme un dé normal et il est compté dans le nombre de réussites. En revanche, si le dé indique un échec, il faudra alors effectuer un jet de 1d6 sur la table de « crash test. » Si plusieurs dés noirs indiquent des échecs, les résultats des jets d'incident (communément appelé « crash test ») seront alors plus graves. Il est important de remarquer que même si le jet de poursuite est réussi, il est éventuellement possible de devoir effectuer un jet de crash test si un dé noir indique un échec.

Deux tables de crash test sont présentées, une pour les poursuites en véhicule (voiture, moto, camion, tracteur, bétonnière...) et une autre pour les poursuites à pied (en skate, en roller, en caddie...).

Il est important de remarquer que si un personnage ne lance que des dés noirs et qu'il doit en perdre, il est obligé de le faire puisqu'il ne peut plus les transformer.

CRASH TEST

Tous les dés de poursuite perdus suite à un jet sur une table de crash test ne peuvent pas être transformés en dés noirs.

Il est important de se souvenir que la tenue des personnages ou l'apparence de leur véhicule devra être prise en compte lors des événements de crash. Des flics en tenue pourront ainsi plus facilement se frayer un chemin dans la foule, des voitures avec gyrophare s'ouvriront plus aisément la voie... En revanche, nombre de bons citoyens s'inquiéteront de voir un civil armé courir après un autre homme...

Le meneur de jeu reste bien évidemment libre de modifier les résultats de ces tables à sa guise et notamment de simplement blesser des passants considérés comme morts dans la description des effets de crash.

Il est intéressant de noter que s'il y a des morts ou des blessés chez les passants au cours de la poursuite, l'importance relative de ces accidents de parcours variera selon le quartier traversé (les pauvres c'est moins grave, ça vote pas et ça paye pas d'impôt). Dans certains quartiers un peu chauds de tels accidents peuvent aisément provoquer de petites émeutes prenant les chauffards pour cible.

Précision importante : chaque fois qu'un résultat de crash test provoque une majoration du niveau de difficulté des crash tests ultérieurs, ces modificateurs sont aussi appliqués au seuil de la compétence utilisée lors des jets de poursuite.

Exemple : le pare-brise d'une voiture vole en éclat (résultat 6 de la table « 1 échec »). Son conducteur possède un niveau de Conduite de 6+. Jusqu'à ce que le pare-brise soit réparé, sa compétence de Conduite sera considérée comme étant égale à 7+ lors des jets de poursuite. Le seuil maximum est de 10.

POURSUITES EN VÉHICULE

1 échec

1d6 Résultat

- 1 Le véhicule part en léger dérapage (compétence utilisée/Coordination (2)). Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : perte d'un dé de poursuite (qui ne peut pas être transformé en dé noir).
- 2 Un véhicule s'interpose entre les protagonistes de la poursuite (compétence utilisée/Réflexes (2)). Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : perte d'un dé de poursuite (qui ne peut pas être transformé en dé noir).
- 3 Un camion est en train de fermer la voie (compétence utilisée/Sang-froid (2)). Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : la poursuite cesse. Le personnage se fait semer ou perd le poursuivi.
- 4 Heurt d'un obstacle (pot de fleur, poteau...), (compétence utilisée/Réflexes (2)). Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : le véhicule fait une violente embardée. Perte d'un dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir et les occupants subissent 1d6+1 points de dommages (l'armure ne compte pas). Le véhicule perd 1 Point de structure.
- 5 Incident mécanique (Mécanique/Perception (2)). Jet réussi : pas d'effet, la poursuite continue. Jet raté : le conducteur ne perçoit pas le problème. À partir de maintenant, chaque dé perdu ne peut plus être transformé en dé noir. Le véhicule perd 1 Point de structure.
- 6 Le pare-brise est touché par un projectile. S'il n'est pas blindé, il vole en éclats. Le conducteur doit désormais ajouter 1 au niveau de difficulté de tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur.

2 échecs

1d6 Résultat

- 1 Vous ne trouvez pas que ça sent l'essence ici ? Un projectile quelconque (ou un obstacle) vient de percer le réservoir. Le véhicule s'immobilisera automatiquement dans 1d6 tours, que la poursuite soit terminée ou non (ne dévoilez pas à vos joueurs le temps qui leur reste).
- 2 Ouverture inopinée du capot avant. Le conducteur doit piloter en sortant la tête par la fenêtre, il doit ajouter 2 au niveau de difficulté de tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur. Il est possible de faire sauter le capot en tirant sur les attaches de manière à annuler ce malus de conduite (compétence de tir/Coordination (2) à réussir 2 fois).

PROCÉDURES
D'ENGAGEMENT

140

CHAPITRE TROIS

- 3 Travaux sur la voie. Les ouvriers parviennent à esquiver le véhicule (compétence utilisée/Coordination (3)). Jet réussi : aucun effet, la poursuite continue sans problème. Jet raté : les deux pneus avant crèvent. Le conducteur perd aussitôt 2 dés de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs. Le véhicule perd 2 Points de structure.
- 4 Traversée de carrefour. Juste devant le véhicule, les feux d'un grand carrefour passent au rouge. Si le conducteur s'arrête, la poursuite cesse aussitôt. S'il s'engage, il court le risque de terminer rapidement sa prometteuse carrière de pilote (compétence utilisée/Sang-froid (3)). Jet réussi : quelques percussions légères. Un peu de tôle froissée (c'est le chef qui ne va pas être content), le conducteur perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir. Jet raté : choc avec un autre véhicule. Les occupants des deux véhicules subissent 2d6 points de dommages et les deux véhicules perdent 1d6 + 3 Points de structure. La poursuite cesse aussitôt).
- 5 Plus de freins. Ajouter 1 au niveau de difficulté de tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur. Désormais les dés perdus ne peuvent plus être transformés en dés noirs. Le véhicule perd 1 Point de structure.
- 6 *Bienvenido a la casa* ! Suite à une embardée violente ou à une esquivé délicate, le véhicule se précipite vers la devanture d'un restaurant mexicain (compétence utilisée/Réflexes (3)). Jet réussi : le véhicule démolit la terrasse du restaurant tout en parvenant miraculeusement à éviter des heurts intempestifs avec des morceaux de viande encore vivants. Le véhicule perd 2 Points de structure. Jet raté : visite des cuisines après découverte de la terrasse et de la salle principale. Vous parvenez à ne blesser aucun client. Pour vous la poursuite s'arrête ici, bravo vous venez de gagner un tacos... Et toute la considération du chef qui se dirige vers vous avec pitbull et ha choir. Le véhicule perd 1d6 + 1 Points de structure.

3 échecs et plus

1d6 Résultat

- 1 Oh le joli chien ! Un chien traverse devant le véhicule (selon les quartiers, il pourra s'agir d'un simple chien errant ou de l'animal de compagnie d'un chef de gang, d'une star du cinéma ou d'un ami personnel du maire) (compétence utilisée/Sang-froid (4)). Jet réussi : bravo ! Le véhicule réduit le pauvre animal en une bouillie sanglante. La poursuite continue. Jet raté : bravo ! Vous percuter l'animal qui vient terminer sa course dans le pare-brise. S'il n'est pas blindé, le chien termine son vol plané dans le véhicule. Il ne reste plus qu'à prier pour que l'animal soit mort, autrement il risque d'être sacrément en colère... Si le pare-brise vole ainsi en éclat, le conducteur doit désormais

ajouter 1 au niveau de difficulté de tous les jets de compétence déclenchés par un crash test ultérieur.

- 2 Fumer c'est pas bon pour la santé. Soudainement, un impressionnant nuage de fumée noire envahit le véhicule, la poursuite s'arrête aussitôt tandis que la voiture vient doucement agoniser sur le bord de la route. Le véhicule perd aussitôt l'intégralité de ses Points de structure.
- 3 Avec ou sans choucroute. Un vendeur de hot-dogs vient traverser devant le véhicule (compétence utilisée/Réflexes (4)). Jet réussi : le véhicule percuté le chariot. Effectuez un jet sur la table de dommages collatéraux pour savoir où il termine sa folle course. Tous les occupants du véhicule subissent 2d6 points de dommages. Le véhicule perd 1d6 Points de structure. La poursuite peut continuer mais le conducteur perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir. Jet raté : le véhicule percuté le vendeur. Le véhicule perd 1 Point de structure. La poursuite peut continuer mais le conducteur perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir.
- 4 Bouge de là mamie ! (compétence utilisée/Coordination (4)). Jet réussi : vous accrochez le déambulateur, bravo vous venez de gagner un tour de manège gratuit. La poursuite continue. Jet raté : c'est pas grave de toute manière elle n'en avait probablement plus pour très longtemps. Le véhicule perd 1 Point de structure. La poursuite continue.
- 5 Ballon, ballon, ballon... Un gamin traverse devant le véhicule (compétence utilisée/Réflexes (4)). Jet réussi : perte de 3 dés de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs. Jet raté : percussion infantile. Le gamin vient s'éparpiller sur le véhicule en une superbe gerbe de sang, de cervelle et d'entrailles. La poursuite peut continuer... Les personnages peuvent aussi préférer tenter de se prendre un mur plutôt que de frapper le même de plein fouet. Dans ce cas : compétence utilisée/Sang-froid (4). Si le jet est réussi, passez aussitôt au résultat Crash sanglant ci-dessous.
- 6 Crash sanglant. Arrêt violent dans un mur (compétence utilisée/Sang-froid (4)). Jet réussi : le véhicule pivote légèrement avant de taper le mur, 2d6 + 4 points de dommages à tous les occupants du véhicule. Il perd quant à lui 1d6 + 3 Points de structure. Jet raté : le véhicule percuté le mur de front, le résultat du précédent jet de dommages sur les occupants est doublé. Le véhicule perd 1d6 + 6 Points de structure. Dans les deux cas la poursuite cesse pour ce véhicule.

POURSUITE À PIED (SKATE-BOARD, ROLLERS...)

1 échec

1d6 Résultat

- 1 *Holiday on ice*. Le personnage trébuche sur une bordure de trottoir, dans un escalier, sur une racine dans un parc... (Athlétisme/Coordination (2)). Jet réussi : rattrapage réussi, la poursuite continue



normalement. Jet raté : le personnage trébuche et perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir.

- 2 Attention les vieux sont de sortie. Un vieux bonhomme gêne le passage devant le personnage (Athlétisme/Réflexes (2)). Jet réussi : esquive réussie, la poursuite continue normalement. Jet raté : percussé avec le vieux monsieur. 1d6 points de dommages pour chacun des deux protagonistes de l'impact. Le personnage perd 1 dé de poursuite.
- 3 Crotte de chien (Athlétisme/Sang-froid (2)). Jet réussi : le personnage marche dans la crotte mais il ne perd pas de temps sur son adversaire, il est juste bon pour se faire chausser par ses potes. Jet raté : le personnage esquive la petite chose marron mais il perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir.
- 4 Avez-vous bien fermé vos poches ? Le personnage perd un objet de son équipement (une paire de menottes, sa radio, son tonfa, son portefeuille (...)) mais pas une arme à feu) (Athlétisme/Réflexes (2)). Jet réussi : il récupère l'objet au vol mais il perd quand même 1 dé de poursuite qui ne peut être transformé en dé noir. Jet raté : le personnage perd l'objet. S'il désire le récupérer au sol, il perd 2 dés de poursuite qui ne peuvent être transformés en dés noirs. Sinon, il peut continuer normalement.
- 5 Rencontre explosive. Une jeune femme belle comme il n'en existe que dans les magazines croise la route du personnage (Corps à corps/Réflexes (2)). Jet réussi : le personnage percute la jeune femme mais parvient à amortir le choc et à la retenir dans sa chute. S'il accepte de perdre quelques secondes (et 2 dés de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs), il peut tenter de la chamer d'un simple regard et d'une petite phrase accocheuse avant de lui laisser son numéro de téléphone ou de lui prendre sa carte de visite. Dans ce cas le personnage doit effectuer un jet de 6+/Charme (4). Si le personnage décide de laisser la jeune femme en plan pour continuer la poursuite, il ne perd aucun dé. Jet raté : le personnage inflige 1d6 points de dommages à la jeune femme qui portera sans doute plainte contre lui. Le meneur de jeu détestera qui est la belle jeune femme (une célébrité, la copine d'un mafiosi, une fille payée pour piéger le flic, l'assistante du chef du LAPD, une avocate renommée...
- 6 Oh le joli toutou ! Soudainement un yorkshire déboule entre les jambes du personnage (Athlétisme/Réflexes (2)). Jet réussi : le personnage shoote le chien mais sans lui infliger de réels dommages. Il s'expose toutefois aux assauts de la vindicative propriétaire (même acariâtre, femme du plus célèbre reporter de la ville, mère du juge le plus intransigeant de Los Angeles...). Jet raté : le personnage écrase le chien comme une vulgaire crotte avant de continuer sa route. Attention au procès.

2 échecs

1d6 Résultat

- 1 Spécial Carlos Sotomayor. Pour pouvoir continuer la poursuite, le personnage doit sauter du haut d'un pont, d'une fenêtre, d'un balcon... (Athlétisme/Carrure (3)). Jet réussi : aucun effet, la poursuite continue. Jet raté : le personnage subit 1d6 + 3 points de dommages et il perd 1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir.
- 2 Rencontre avec une borne en béton (Athlétisme/Coordination (3)). Jet réussi : choc mineur à la jambe, 1d6 + 2 points de dommages. Jet raté : percussé violemment, 2d6 + 4 points de dommages.
- 3 Collignon. Un vendeur de rue de fruits et légumes arrête sa charrette de produits devant le personnage (Athlétisme/Réflexes (3)). Jet réussi : le personnage esquive et ne perd qu'1 dé de poursuite qui ne peut pas être transformé en dé noir. Jet raté : le personnage vient s'affaler dans la charrette en une magnifique explosion de pastèques, oranges et autres tomates... Si le personnage parvient à esquiver la colère du petit commerçant (bon courage !) il pourra reprendre la poursuite après avoir perdu 2 dés qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs.
- 4 Monsieur Propre. Un adepte de la musculation énorme et chauve croise la route du personnage (Corps à corps/Réflexes (3)). Jet réussi : le personnage percute Monsieur Propre mais il parvient à le retenir dans sa chute. Si le personnage dispose d'un Charme de 3 ou plus, il recevra les avances de ce beau jeune homme musclé quelque peu sensible. Sans forcément aller jusqu'à une relation sexuelle, entretenir de bons contacts avec cet individu pourra offrir d'intéressantes opportunités au personnage (contact dans les milieux gay, individu membre d'une organisation ou d'une administration influente, membre du showbiz...). Bien évidemment, dans un tel cas, la poursuite cesse immédiatement. Jet raté : le personnage percute de plein fouet un adepte de la musculation pas forcément aimable. Les deux protagonistes du choc subissent 1d6 + 1 points de dommages et le personnage devra savoir faire preuve de diplomatie pour éviter que la situation ne dégénère en bagarre de rue. La poursuite cesse.
- 5 Claquage (Athlétisme/Carrure (3)). Jet réussi : légère elongation, le personnage subit 1d6 + 2 points de dommages. Il ne peut désormais plus transformer les dés de poursuite perdus en dés noirs jusqu'à la fin de la poursuite. Il perd immédiatement 1 dé de poursuite. Jet raté : claquage grave, le personnage tombe au sol et subit 2d6 + 2 points de dommages. La poursuite cesse. Le personnage ne peut plus participer à d'autres poursuites à pied pendant une semaine.) – *Il est important de noter que les dommages de claquage ou d'elongation ne pourront jamais réduire les points de vie d'un personnage en dessous de 1.*

- 6 Traversée de cantine asiatique (Athlétisme/Réflexes (3)). Jet réussi : non seulement vous réussissez à traverser le restaurant sans rien bousculer mais en plus vous récupérez quelques pâtés impériaux au passage. Jet raté : la poursuite cesse et vous vous retrouvez recouvert de poulet au curry et de canard laqué au milieu d'une horde de clients et de cuisiniers furieux (et armés ?!).

3 échecs et plus

1d6 Résultat

- 1 Oups ! L'arme principale du personnage lui glisse des mains ou tombe du holster après quelques percussions mineures avec des passants ou des objets inanimés (Athlétisme/Réflexes (4)). Jet réussi : vous perdez 1 dé de poursuite (qui ne peut pas être transformé en dé noir) à rattraper l'arme récalcitrante. Jet raté : l'arme tombe au sol. Selon les désirs du meneur de jeu, elle peut alors être volée par un passant, faire feu au moment du choc au sol (voir dommages collatéraux), tomber dans un endroit inaccessible (bouche d'égout, camion en train de rouler)... Quoi qu'il en soit, la poursuite continue normalement si le personnage se désintéresse du sort de l'arme. Autrement elle cesse aussitôt.
- 2 Palissade. Le personnage se retrouve face à une palissade, un mur ou un grillage (Athlétisme/Carrure (4)). Jet réussi : passage sans problème de l'obstacle. Jet raté : le personnage subit 1d6 + 2 points de dommages et perd 2 dés de poursuite qui ne peuvent pas être transformés en dés noirs.
- 3 War party. Le personnage arrive sur une zone de combat entre deux gangs ou croise la route d'un groupe de guerre d'un gang du coin. Le meneur de jeu est libre de gérer cette situation comme il l'entend, il est toutefois probable que la poursuite se termine en fusillade générale.
- 4 Traversée de carrefour (Athlétisme/Coordination (4)). Jet réussi : le personnage parvient à esquiver les véhicules (notamment en montant sur certains d'entre eux... Attention aux procès.). Jet raté : le personnage est violemment percuté par un véhicule et il subit aussitôt 3d6 + 6 points de dommages. Pour lui, la poursuite s'arrête ici en attendant la venue de l'ambulance.
- 5 Plaque de verre. Deux vitriers portant une grande plaque de verre croisent la route du personnage. Le personnage peut décider de s'arrêter pour éviter de percuter la vitre. Dans ce cas, la poursuite cesse immédiatement. Le personnage peut aussi décider de passer à travers pour pouvoir la continuer (Athlétisme/Sang-froid (4)). Jet réussi : le personnage ne perd pas de temps mais il subit aussitôt 2d6 + 4 points de dommages. Jet raté : le personnage trébuche, s'éclate dans la vitre, subit 3d6 + 6 points de dommages et doit aussitôt interrompre la poursuite.
- 6 Momo et Médor. Le personnage percuté un chef de gang (ou un malade ultra-violent, un junkie en

manque...) accompagné de son toutou félicite (un rottweiler de la taille d'un poney, un pitbull shooté aux hormones de croissance...). La poursuite cesse immédiatement, il est temps de laisser parler les cœurs ou les ames.

2.4.5. Partir, c'est pourrir un pneu

La poursuite s'achève lorsqu'un ou plusieurs participants fracassent leur véhicule (ou eux-mêmes) ou lorsque l'un des participants tombe à 0 dé de poursuite.

Si le poursuivi tombe à 0 dé de poursuite, cela signifie qu'il vient de se faire définitivement semer par sa proie. Inversement, lorsque le poursuivi tombe à 0 dé de poursuite, cela signifie qu'il a été contraint de s'arrêter (il s'est engagé dans une impasse, il vient de casser son moteur, il s'arrête pour laisser une jolie fille traverser la route...).

2.4.6. Rest in Pieces

Rapides et dangereux, les fauves de la route arpentent donc les rues de la jungle de Los Angeles en quête de proies à poursuivre, à la recherche de sensations fortes. Des mécaniques vibrantes de puissance dévorent le bitume et brûlent l'asphalte avant de s'affronter en des courses épiques dignes des plus grandes sagas antiques. Les rois de la route et leurs chars d'acier trouveront alors leur place au panthéon des guerriers du goudron mais plus nombreux encore seront les malheureux qui termineront leur trop courte carrière broyés entre des tonnes de fer, de cuir et de plastique.

Lorsque des véhicules se prennent des impacts de balle ou lorsqu'ils subissent des chocs violents, leur intégrité structurelle peut sérieusement en pâtir. Voici donc quelques règles qui vous permettront de gérer l'état des véhicules de vos personnages.

POINTS DE STRUCTURE MOYEN DES VÉHICULES

| Véhicule | Points de structure |
|-------------|---------------------|
| Vélo | 1 |
| Moto | 2 à 4 |
| Voiture | 4 à 10 |
| Camionnette | 6 à 15 |
| Camion | 10 à 20 |

Chaque véhicule est défini par un certain nombre de Points de structure tout comme un personnage dispose de Points de vie. Par contre, à la différence du fonctionnement des Points de vie, un véhicule est considéré comme détruit lorsque ses Points de structure tombent à 0. Les véhicules ne subissent pas directement de perte de Points de structure après avoir reçu des impacts de balles. Dès qu'un véhicule est touché par des balles on effectuera un jet sur la table d'impact sur véhicule.

Pour chaque tir touchant un véhicule, le meneur de jeu lancera 1d10 affecté des modificateurs suivants sur la table d'impact sur véhicule.



MODIFICATEURS AU JET D'IMPACT

| | |
|--|--|
| Pour chaque tranche pleine de 10 points de dommages causés (10-19, 20-29...) | +1 |
| Après un tir de couverture sur un véhicule | +1, mais un seul jet d'impact pour l'intégralité du tir |
| Après un tir en rafale courte | Pas de modificateur mais un jet pour chaque balle qui touche |
| Balle perce-blindage | +1 |
| Balle choc | -1 |

TABLE D'IMPACT SUR VÉHICULE

Jet d'impact Effets et pertes de Points de structure

| | |
|---|---|
| 1 | Aucun effet, la balle ricoche sur la carrosserie (un petit jet de dommages collatéraux ?) |
| 2 | La balle perce une portière et vient frapper un passager déterminé au hasard (la balle inflige ses dommages normaux -2 (voire plus si le véhicule est blindé)). Aucun effet si il n'y a qu'un conducteur et pas de passager. |
| 3 | La balle perce un pneu. Le conducteur doit réussir un jet de compétence utilisée/Coordination (3) afin de savoir s'il garde le contrôle du véhicule ou s'il l'envoie dans le décor (dans ce dernier cas, l'accident cause 1d6+2 points de dommages à tous les occupants et fait perdre 1d6 Points de structure au véhicule). Par la suite, et tant que le pneu n'aura pas été réparé, la difficulté de tous les jets de Conduite (ou autre compétence appropriée) effectués avec le véhicule sera augmentée de 1. |
| 4 | La balle fait exploser le pare-brise avant. Par la suite, et tant que le pare-brise n'aura pas été réparé, la difficulté de tous les jets de Conduite (ou autre compétence appropriée) effectués avec le véhicule sera augmentée de 1. |
| 5 | Impact dans une durite de frein. Le véhicule commence à perdre du liquide de frein. Si le véhicule continue à rouler 2 tours de poursuite après ce résultat, la difficulté de tous les jets de Conduite (ou autre compétence appropriée) effectués avec le véhicule sera augmentée de 2. |
| 6 | La balle perce une vitre latérale et vient frapper le conducteur. On résout l'attaque de manière classique. |
| 7 | Impact dans le bloc moteur. Perte de 1d6 Points de structure. |
| 8 | Impact dans une durite d'essence. Le véhicule s'immobilisera dans 1d6 tours de poursuite. |
| 9 | Perforation du tableau de bord. Perte de 1d6-2 Points de structure. |

- 10 Impact dans la boîte de vitesse. Par la suite, et tant que la boîte de vitesse n'aura pas été changée, la difficulté de tous les jets de Conduite (ou autre compétence appropriée) effectués avec le véhicule sera augmentée de 1.
- 11 Impact dans le bloc moteur. Perte de 1d6+2 Points de structure.
- 12 Impact dans le coffre. La balle ricoche à plusieurs reprises avant de stopper sa course dans un morceau de carrosserie. Aucun effet si le coffre est vide.
- 13 La balle touche un passager après avoir traversé une vitre.
- 14 La balle touche le conducteur après avoir perforé la portière. Elle inflige ses dommages normaux -2 (voire plus si le véhicule est blindé).
- 15+ Balle magique ! Explosion du véhicule en une magnifique gerbe d'acier, de chair et de plastique. Les occupants du véhicule subissent 8d6+10 points de dommages.

Il est important de noter les différents dommages subis par le véhicule car certains dommages particuliers infligent des pénalités qui leurs sont spécifiques (pare-brise en moins par exemple...). Comme lors des résultats de crash test, chaque fois qu'un résultat provoque une majoration du niveau de difficulté des jets de compétence appropriés, ces modificateurs sont aussi appliqués au seuil de la compétence utilisée lors des jets de poursuite.

2.5. Adrénaline et ancienneté

À sa création un personnage possède un nombre de Points d'adrénaline et d'ancienneté déterminé par ses origines.

En aucun cas la somme de ces deux variables ne peut dépasser 5. Ainsi un personnage possédant 3 Points d'adrénaline ne pourra alors pas posséder plus de 2 Points d'ancienneté.

Utilisation des Points d'adrénaline : lorsqu'un personnage tente une action particulièrement spectaculaire ou cruciale pour la progression de l'aventure, il peut choisir de dépenser 1 Point d'adrénaline avant de jeter les dés pour obtenir le droit de lancer 1 dé supplémentaire. On ne peut dépenser qu'1 Point d'adrénaline par jet.

Utilisation des Points d'ancienneté : lorsqu'un personnage tente une action cruciale pour la progression de l'aventure, il peut choisir de dépenser des Points d'ancienneté après avoir raté un jet de dés. En aucun cas le nombre de réussites obtenues après la dépense d'un ou plusieurs Points d'ancienneté ne peut dépasser le nombre minimum de réussites nécessaires à la réussite de l'action (la marge de réussite d'une action réussie grâce à la dépense d'un Point d'ancienneté ne peut donc jamais dépasser 0). En pratique, les Points d'ancienneté permettent simplement de réussir une action qui aurait dû échouer, mais ils ne permettent pas d'obtenir des marges de réussite avantageuses.

Récupérer ses Points d'adrénaline et d'ancienneté : un personnage récupère 1 Point (d'adrénaline ou d'ancienneté) par nuit de repos. S'il a perdu au moins 1 Point de chaque, il choisit quel type de Point il récupère.

2.6. Partenariat

Lorsque des personnages travaillent en duo, ils peuvent agir en coordination afin de réussir la mission qui leur a été confiée. Lorsque des partenaires travaillent en collaboration, ils peuvent se « donner » des Points d'adrénaline et/ou d'ancienneté (maximum 1 par tour). Chaque personnage du groupe doit se choisir un partenaire lors de la création des personnages. Si ce partenaire venait à changer, il est nécessaire que les deux personnages investissent des points d'expérience dans la catégorie « partenaire » pour pouvoir bénéficier de ces bonus. Un personnage ne peut avoir qu'un partenaire à la fois (sauf précision contraire liée à une capacité spéciale). Il est nécessaire de voir son partenaire pour pouvoir lui offrir des Points.

Chef de groupe : en cas de nombre impair de personnages (ou si plusieurs personnages n'ont plus de partenaires), le personnage solitaire (ou l'un des personnages solitaires, choisi par les autres personnages) sera le chef de groupe : il pourra donner des Points d'adrénaline et/ou d'ancienneté à ses collègues mais il ne pourra pas en recevoir. Ce « chef de groupe » n'aura aucune existence légale et pourra changer d'une partie à l'autre. Pour chaque Point (toujours d'adrénaline ou d'ancienneté) qu'il accordera à un membre du groupe, il perdra 1 dé à toutes les actions qu'il entreprendra pendant le même tour (on estime qu'il donne des conseils ou hurle des ordres à son petit camarade). Il doit décider à qui il « offre » des Points au début du tour, avant la détermination de l'initiative et de l'attitude. Il ne peut pas « offrir » plus de 2 Points par tour. Il est nécessaire de voir un personnage pour lui donner des Points (ou de lui parler, par exemple avec une radio).

2.7. Interactions sociales

Probablement, l'un des aspects les plus importants que COPS concerne les relations sociales, qu'elles soient simplement amicales ou plus tendues (dans le cadre d'un interrogatoire délicat, par exemple). Dans la plupart des cas, les interactions sociales se résoudront par de simples dialogues entre meneur et joueurs autour de la table. Le système que nous présentons ici est destiné à gérer les interrogatoires (de témoins, de suspects, de simples quidams...) si vous n'appréciez pas de simplement « jouer la scène. » De bien des manières, les interrogatoires se gèrent comme un combat. Ils se déroulent de la manière suivante :

- Rencontre et premier contact (évaluation psychologique).
- Choix de l'attitude et de la méthode d'interrogatoire.
- Résolution du jet.
- Fin de l'entretien et appréciation de l'affinité du sujet.

2.7.1. La rencontre

La rencontre avec un individu est un moment particulièrement important pour la suite des événements. Il permettra éventuellement au cops d'évaluer l'état psychologique de son interlocuteur et la meilleure manière de l'aborder. Je ne saurais trop vous conseiller de jouer simplement cette phase par un échange de quelques phrases entre vous et vos joueurs. Laissez filtrer des informations utiles à ce moment là.

Par exemple : en réagissant violemment à de menues tentatives d'intimidation de vos joueurs vous leur permettez de comprendre que ce n'est probablement pas la bonne manière de gérer l'interrogatoire du sujet. De manière inverse, commencer à bafouiller et à trembler lorsque vos joueurs vous présentent de simples faits prouvés et soigneusement étayés peut leur permettre de comprendre qu'il sera plus aisé d'interroger le suspect en faisant appel à la logique (par la compétence Rhétorique) qu'en agissant de manière agressive...

Si vous ne vous sentez pas à l'aise, demandez à vos joueurs d'effectuer un jet de Psychologie/Perception (2). Un jet réussi permettra d'apprendre une des informations suivantes (au choix du joueur) :

- Valeur de Sang-froid de l'interlocuteur
- Valeur de Charme de l'interlocuteur
- Valeur d'Éducation de l'interlocuteur
- Réaction à une attitude particulière (voir ci-dessous) *

* C'est le joueur qui doit préciser au meneur de jeu la façon dont il souhaite se comporter avec son interlocuteur : Agressif, Inquisiteur, Froid et détaché, Poli ou Amical.

Chaque point de marge de réussite permettra d'obtenir une information supplémentaire.

Il est important de noter qu'aucune valeur chiffrée n'est révélée. Le meneur de jeu se contentera de dire que la caractéristique est forte ou faible (de manière plus appropriée, il expliquera que l'interlocuteur paraît maître de lui (Sang-froid important), plus ou moins charismatique (Charme) ou qu'il semble manquer de répartie (Éducation)...). De la même manière, il dira simplement que l'interlocuteur semble plus ou moins bien réagir à une attitude agressive ou amicale...

2.7.2. Attitudes et méthodes d'interrogatoire

En fonction de la première appréciation du sujet, l'interrogateur principal va choisir la manière dont il va l'interroger. De manière simple, un interrogatoire est résolu par un jet d'opposition. Par conséquent, le choix de la compétence utilisée est primordial puisqu'il déterminera la caractéristique avec laquelle le sujet résistera. Ainsi, lorsqu'il résiste à une Intimidation, le sujet utilisera son Sang-froid ; face à l'Éloquence, il résistera avec le Charme ; contre la Rhétorique, il se servira de son Éducation. C'est notamment la raison pour laquelle il peut être important que les groupes de cops soient composés de flicards dotés de

talents d'interrogatoire complémentaires. L'interrogateur doit ensuite décider de l'attitude qu'il adopte parmi les cinq suivantes :

- Agressif
- Inquisiteur
- Froid et détaché
- Poli
- Amical

Tous les PNJ auront une manière particulière de réagir face à chacune de ces attitudes qui sera indiquée dans leur description. Cela se traduira par un malus/bonus allant généralement de -2 à +2. Dans la plupart des cas, et si vous n'avez pas eu le temps d'y réfléchir avant, lorsque vous devez rapidement créer ces caractéristiques pour l'un de vos personnages interrogés, contentez-vous de distribuer comme bon vous semble les cinq valeurs suivantes : +2, +1, 0, -1 et -2. Il est aussi important de noter que certains PNJ particuliers pourront avoir des bonus/malus plus importants, voire la capacité de résister totalement à certaines attitudes. Gardez à l'esprit le bonus/malus de l'interlocuteur pour la phase suivante.

LES COPS FACE À UN INTERROGATOIRE

Il est possible, au cours d'un scénario, qu'un membre du COPS soit soumis à un interrogatoire (police des polices, journaliste d'investigation, confidences sur l'oreille). Dans ce cas, on considère qu'il possède un bonus de résistance de +2 contre tous les types d'attitude. Ce bonus n'est valable que pour les membres du COPS (PJ ou PNJ) et en aucun cas pour les autres membres du LAPD.

Attitudes et techniques d'interrogation

ÉLOQUENCE (CHASSE)

Par le biais de cette compétence, l'interrogateur tente de personnaliser la relation avec son interlocuteur. Il « sympathise » et « comprend ». Cette technique d'interrogatoire repose essentiellement sur le développement de liens affectifs (dépendance, amitié, compréhension...) entre l'interrogateur et son interlocuteur.

● Agressif : l'interrogateur cherche à pousser son interlocuteur dans ses retranchements, tout en lui expliquant qu'il comprend et qu'il n'est là que pour l'aider.

Exemple : plaçant le couteau ensanglanté retrouvé sur les lieux du crime entre les mains du suspect, il commencera son interrogatoire de la manière suivante : « tu peux me le dire maintenant que tu l'as égorgée ta femme, on a toutes les preuves qu'il nous faut de toute manière. Tu sais, je peux te comprendre, moi aussi j'ai parfois envie de planter la miennne lorsqu'elle me fait chier pendant un match à la télé. Tu ne sais pas quoi, hier elle m'a engueulé devant mes

potes... Putain, j'ai cru que j'allais la balancer par la fenêtre. Et toi, qu'est-ce qu'elle te faisait comme plans pourris ta galérienne... »

● Inquisiteur : l'interrogateur prend un peu plus de recul par rapport à son interlocuteur. Il s'acharne toutefois à le pousser dans ses retranchements, mais de manière plus délicate qu'un interlocuteur agressif.

● Froid et détaché : plus poli et distant, l'interrogateur fait toutefois appel aux émotions bien plus qu'à la raison. Il fait semblant de se mettre dans la peau de son interlocuteur.

● Poli : l'interrogateur évitera de provoquer son interlocuteur. Il préférera le mettre en confiance et le laisser parler plutôt que de mettre les choses à plat d'emblée. Si nécessaire, il pourra tenter de pousser son interlocuteur à aborder le sujet de l'interrogatoire de manière directe, mais il ne le fera qu'en dernier recours.

● Amical : l'interrogateur est votre ami. Il ne parlera jamais directement du sujet principal de l'interrogatoire. Il s'arrangera toujours pour laisser son interlocuteur initier le dialogue sur les points délicats de la discussion. Les interrogatoires sont souvent plus longs lorsqu'ils se déroulent de cette manière.

INTIMIDATION (SONG-FROID)

Lorsqu'il utilise cette méthode d'interrogatoire, le personnage tente d'instaurer un rapport de force entre lui et son interlocuteur. Pour ce faire, il va utiliser tous les moyens à sa disposition, c'est-à-dire l'intimidation physique mais aussi les différences d'âge, de statut social... Il est important de noter que cette compétence n'est pas, loin de là, synonyme de comportement violent.

● Agressif : l'interrogateur principal tente de rabaisser son interlocuteur. Il ne lui laisse pas le temps de répondre ou de se défendre. Il le noie sous un flot de paroles, d'accusations et de questions. En cherchant à faire paniquer son interlocuteur, l'interrogateur cherche à le pousser à se taire lui-même.

Exemple : plaçant les photos de la femme massacrée devant le suspect, l'interrogateur commence alors son œuvre. « Alors comme ça on poignarde sa femme. Tu sais des types comme toi j'en ai rencontré plein et j'adore les presser jusqu'à ce qu'ils éclatent comme des fruits trop mûrs. Alors tu vas rapidement me dire ce que je veux entendre sans essayer de jouer au plus fin ou sinon cela va très mal se passer. Attends... Laisse-moi deviner... Je parie que tu l'as égorgée parce que tu étais incapable de bander et que ça t'a rendu fou... »

● Inquisiteur : l'interrogateur principal harcèle son interlocuteur, le retenant sur chaque phrase, sur chaque réponse. Il le laisse parler uniquement le temps de préparer sa prochaine salve de questions.

● Froid et détaché : l'interrogatoire se déroule de manière calme et posée. Toutefois, l'interrogateur s'arrange toujours pour faire comprendre qui est le maître des lieux. Il aura tendance à se reporter souvent à ses notes pour vérifier chaque mot de son interlocuteur, pour dénicher chaque incohérence.

● Poli : l'interrogateur adopte une attitude qui pourrait être qualifiée de « paternaliste ». Il fait clairement sentir qu'il domine la situation et qu'il est inutile de chercher à lui cacher quoi que ce soit. Il maîtrise l'art de la douche écossaise et sait parfaitement distribuer menace et récompense.

● Amical : l'interrogateur se transforme en « grand frère » de son interlocuteur. Sympathique et compréhensif, il sait toutefois rappeler qu'il commande et qu'il est inutile de chercher à lui mentir. Une telle attitude n'exclut pas la violence physique : une petite tape sur la tête de temps en temps peut parfaitement être donnée de manière « amicale. »

RHÉTORIQUE (Éducation)

Cette méthode d'interrogatoire fait appel à des arguments construits, à des pièges rhétoriques, à une perception fine des attitudes... Elle est la méthode favorite des « intellectuels ». L'interrogateur cherche à piéger son interlocuteur, non pas en le poussant dans ses retranchements émotionnels pour qu'il commette une faute, mais en cherchant à prendre en défaut la logique de ses propos.

● Agressif : par une succession rapide de questions et en reprenant aussitôt son interlocuteur, l'interrogateur principal cherche à mettre en lumière les erreurs dans le témoignage.

● Inquisiteur : imperturbable et méfiant, l'interrogateur écoute son interlocuteur tout en faisant régulièrement monter la pression. Il alterne des moments d'écoute et de longues séries de questions ou d'objections.

● Froid et détaché : l'interrogateur ne s'attache qu'aux faits, qu'aux éléments qu'il connaît et sur lesquels il peut s'appuyer. Il demande précision sur précision, détail sur détail. Plus qu'à un individu, c'est à une machine que l'on pourrait avoir l'impression de s'adresser.

Exemple : positionnant différentes photos des lieux du crime ainsi qu'une épaisse chemise débordant de rapports d'expertise devant le suspect, l'interrogateur commence ainsi : « monsieur, les experts sont formels, les traces de pas ensanglantées que nous avons découvertes près du corps correspondent exactement à une marque de chaussures rares dont vous avez fait l'acquisition quelques semaines avant le meurtre. De plus, des cassettes de vidéo surveillance nous ont confirmé que les achats que vous prétendez avoir fait au moment du meurtre à quelques kilomètres de celui-ci ont en fait été effectués par votre secrétaire, qui est aussi, accessoirement, votre maîtresse comme l'ont corroboré de nombreux témoins. De nombreuses autres preuves physiques nous amènent donc à penser que vous êtes coupable de l'assassinat de votre femme. Aujourd'hui je vous laisse la dernière chance de vous expliquer avant que ces documents ne soient transmis au bureau du procureur... »

● Poli : plus curieux que véritablement inquisiteur, l'interrogateur sait aider son interlocuteur en lui fournissant des éléments de réponse. Il sait aussi parfaitement le guider et le pousser à la faute.

● Amical : sympathique, curieux et compréhensif, l'interrogateur cherche à « aider » son interlocuteur en lui fournissant force renseignements, en l'abrevant d'informations, en lui expliquant qu'il ne cherche qu'à l'aider car il

est convaincu de son innocence... En entrant dans le jeu de son interlocuteur sans le contredire, il cherche discrètement à voir les failles du témoignage.

De manière simplifiée, l'intimidation est la technique dite du « méchant filic », l'éloquence est celle du « gentil filic » et la rhétorique est celle du « filic froid ».

2.7.3. L'Interrogatoire

L'interrogateur principal effectue alors un jet de la compétence d'interrogatoire choisie en opposition au jet de résistance de son interlocuteur. La valeur seuil de ce jet de caractéristique (normalement 6+) est modifiée par la réaction à l'attitude de l'interrogateur. Par conséquent, si un individu réceptif à l'agressivité (bonus de +2) est interrogé de cette manière, le seuil de son jet de caractéristique sera alors de 8+ (6+2). Il lui sera donc plus difficile de résister.

Si l'interrogateur gagne cette confrontation, il parviendra alors à obtenir des informations. Dans le cas contraire, son interlocuteur se contentera de garder le silence (ou d'insulter copieusement l'interrogateur).

INTIMIDATION

Intimidation/Sang-froid contre 6-Attitude/Sang-froid

ÉLOQUENCE

Intimidation/Charme contre 6-Attitude/Charme

RHÉTORIQUE

Intimidation/Éducation contre 6-Attitude/Éducation

2.7.4. Résultat de l'interrogatoire

Une simple réussite permettra toujours d'apprendre les informations essentielles à la suite de l'enquête. Chaque point de marge de réussite permettra ensuite d'accéder à des informations plus conséquentes. En règle générale, dans les scénarios publiés, il sera précisé quelles seront les informations dévoilées par les PNJ importants en fonction de la marge de réussite des personnages. Si ce n'est pas le cas utilisez le petit récapitulatif qui suit pour savoir quel type d'information dévoiler (en fonction de ce que peut connaître l'individu interrogé, bien évidemment) :

Jet réussi, marge de 0 : informations essentielles à la suite du scénario

Marge de 1 : informations annexes utiles pouvant permettre d'étoffer un dossier ou de se mettre sur la piste de nouvelles preuves, de nouveaux témoins...

Marge de 2 : informations utiles permettant de consolider un dossier d'enquête par l'apport de preuves ou de témoignages fiables.

Marge de 3+ : informations particulièrement pertinentes permettant d'ouvrir de nouvelles perspectives, de solidifier un dossier pour un grand jury, etc.

2.7.5. Affinités et déficiences

Un certain nombre de PNJ disposeront d'une affinité et/ou d'une déficience qui servira à déterminer leur attitude lors des relations sociales avec les personnages (tout particulièrement au moment des interrogatoires). Ces caractéristiques représentent simplement un élément important de leur personnalité. En règle générale, elles seront exprimées de la manière suivante : déteste les femmes (ou les blancs, les noirs, les juifs...), aime les hommes musclés, fan de mécanique automobile, supporter d'un club de sport... Si un personnage correspond (ou semble correspondre) à l'affinité d'un PNJ, ce dernier pourra alors lui révéler des informations supplémentaires qu'il ne sera pas possible d'obtenir autrement (à la discrétion du meneur). Il est aussi possible que cela donne simplement un point de marge gratuit au personnage. Enfin, le PNJ peut très bien décider d'aider physiquement le cops (en le laissant entrer chez lui sans mandat, en lui proposant de le déposer...). Bien évidemment, si le cops entre dans le cadre de ce que le PNJ déteste, il est probable que ce dernier refuse même de lui parler ou de lui ouvrir sa porte. Le meneur de jeu peut aussi décider de doubler la valeur des malus face à certaines attitudes...

2.7.6. Rappels

Il est important de se souvenir que ce que l'on nomme interrogatoire n'est pas forcément la version virile d'une discussion autour d'une table en formica, dans une pièce sombre d'un commissariat crasseux. Les règles d'interrogatoire fonctionnent aussi lorsqu'il s'agit d'interroger un témoin dans la rue ou chez lui, de questionner un barman ou un vendeur de journaux, de faire parler un indic récalcitrant... Ces règles peuvent aussi être appliquées contre des cops. Si vous le désirez, cela peut être ainsi que vos journalistes ou les avocats de la défense feront parler vos personnages. Bien évidemment, les cops ont l'habitude de ces techniques et il est probable qu'ils y résistent bien mais cela ne veut pourtant pas dire qu'ils y sont immunisés. Selon la résistance du sujet, le lieu et les conditions dans lesquelles il se déroule, l'interrogatoire peut durer de quelques minutes à plusieurs heures. Le meneur de jeu appréciera au cas par cas.

2.8. Relations et informateurs

L'un des aspects essentiels de la vie des cops est lié aux relations privilégiées qu'ils peuvent entretenir avec différents PNJ peuplant Los Angeles. La plupart des relations suivies par les personnages sont susceptibles de leur apporter des informations et un soutien matériel au cours de leurs enquêtes. C'est pourquoi le système de relation sert tout autant à déterminer le niveau d'engagement d'un informateur classique (truand, gangster, prostituée...) que d'un individu occupant une position plus officielle (journaliste, collègue...).

2.8.1. Le niveau de relation

Il existe quatre degrés d'engagement d'un PNJ envers un cops. Plus le niveau de relation sera élevé, plus le PNJ sera prêt à fournir gracieusement et volontairement des informations ou une aide quelconque au personnage. Il est aussi

important de remarquer que le niveau de relation doit être apprécié de manière globale par le meneur de jeu. En effet, en fonction de la personnalité du PNJ et de celle du cops, le niveau de relation peut aussi traduire un degré d'investissement sentimental ou des relations plus tendues. Ne vous inquiétez pas, vous trouverez ci-après la description des quatre niveaux accompagnés de quelques exemples. De manière à faciliter la compréhension de la nature de la relation entretenue, les PNJ sont séparés en deux catégories : les alliés et les informateurs.

AMIS ET RELATIONS

La catégorie « alliés » regroupe tous les PNJ partageant une véritable relation empathique avec le personnage. Il peut s'agir d'amis, d'individus partageant un objectif commun avec le cops (de manière permanente ou temporaire), d'une ou d'un petit ami ou encore d'individus qui éprouvent une véritable sympathie (pas forcément partagée) à l'égard du personnage. En bref, il s'agit d'individus qui peuvent potentiellement aider le personnage de leur propre initiative et accepter de mettre en péril leur sécurité personnelle. Quant à la catégorie « informateurs », elle regroupe tous les individus qui ne seront prêts à remettre des informations qu'en échange d'argent, d'informations ou de services. Il est très peu probable que ces informateurs acceptent d'aider le cops sans aucune contrepartie – s'ils le font, le joueur est en droit de penser que cela cache probablement quelque chose... En règle générale, les alliés sont plutôt des civils (des honnêtes gens) et les informateurs des truands. Il est toutefois parfaitement possible qu'un personnage soit ami avec un dealer et qu'il donne une enveloppe chaque mois à un secrétaire juridique d'un gros cabinet d'avocats pour obtenir des informations.

LES RELATIONS INITIALES

Le meneur de jeu et les joueurs doivent décider ensemble de la nature des relations qu'ils entretiennent avec des PNJ après la phase de création de personnages et avant le début de la partie. Cette phase permettra ainsi de donner vie à ces relations et de décider s'il s'agit de simples informateurs ou d'alliés.

NIVEAUX

Les PNJ connaissent vaguement le personnage. Ils l'apprécient un peu et seront susceptibles de lui fournir des informations de faible importance. Il est toutefois peu probable qu'ils aillent d'eux-mêmes fournir une aide ou des renseignements au personnage. Ils ne feront rien qui puisse les mettre en danger (eux ou leur carrière). Ils seront même prêts à enfoncer le personnage si jamais ils y sont contraints (lors d'une enquête de l'inspection des services notamment) ou simplement incités (quelques billets bien placés...).

Alliés – « connaissances »

Une secrétaire acceptera ainsi de lui donner l'emploi du temps de son patron, un journaliste récupérera des archives pas trop difficiles à trouver, un supérieur fermera les yeux sur une incartade mineure...

Informateurs – « corrects »

Un petit dealer acceptera de répéter ce qu'il a vu ou entendu dans la rue mais il refusera de parler de truands trop dangereux ou trop importants. Une prostituée pourra proposer une réduction de 10% sur une passe ou des informations sur un client, du moment qu'il s'agit d'un civil (et pas d'un truand).

Niveau 2

Les PNJ apprécient le personnage. Ils l'estiment suffisamment pour courir quelques risques mineurs afin de lui venir en aide. Ils ne mettront toutefois pas leur vie en péril et ils préféreront sacrifier le personnage plutôt que de courir le risque de se trouver entre des murs de prisons ou entre quatre planches de sapin.

Alliés – « copains »

Une secrétaire acceptera de répéter des discussions privées entre son patron et des clients. Elle n'acceptera toutefois pas de témoigner devant un tribunal. Un journaliste acceptera d'attendre un peu avant d'écrire un article, contre la promesse d'une exclusivité. Un supérieur préviendra discrètement le personnage qu'une enquête interne a été lancée contre lui...

Informateurs – « réglés »

Un petit dealer acceptera de donner des informations sur les réseaux concurrents. Il pourra même aller poser des questions dans la rue mais il cessera d'aider le personnage si la situation lui paraît trop dangereuse. Une prostituée pourra proposer une passe à moitié prix ainsi que des informations sur les petits truands qu'elle connaît. Elle acceptera aussi d'aller poser quelques questions à des collègues afin d'aider le personnage.

Niveau 3

Les PNJ sont prêts à se mettre en danger pour le personnage. Ils l'apprécient et lui font confiance au point de prendre de véritables risques pour lui. Ils éviteront de mettre leur vie en péril s'ils peuvent l'éviter mais ils accepteront de s'engager sérieusement pour aider le cops. À moins qu'ils y soient contraints, ils éviteront d'agir d'une manière pouvant nuire au personnage.

Alliés – « amis »

Une secrétaire acceptera de laisser le personnage seul dans son bureau, le temps pour elle d'aller se chercher un café et pour le personnage de fouiller les dossiers. Un journaliste acceptera d'échanger des informations précieuses avec le cops. Un supérieur tentera de couvrir le personnage s'il a des problèmes et il lui facilitera l'accès à des stages rares.

Informateurs – « sûrs »

Un petit dealer acceptera de donner et de chercher des informations sur les pontes locaux. Il sera prêt à prendre de véritables risques pour obtenir des renseignements. Une prostituée pourra proposer des passes gratuites et elle acceptera de donner des informations sur des truands notoirement dangereux et violents.

Niveau 4

Les PNJ ont toute confiance dans le personnage. Ils seront prêts à mettre leur vie et leur carrière en péril pour lui venir en aide. En dehors d'un cas de force majeure (leur famille est menacée par exemple), ils n'agiront jamais contre les intérêts du personnage.

Alliés – « à la vie à la mort »

Une secrétaire acceptera de laisser le personnage seul dans son bureau après avoir négligemment oublié de refermer le coffre-fort. Elle aura aussi oublié sur son bureau un petit pense-bête sur lequel sont notés les mots de passe de l'ordinateur. Elle pourra accepter de témoigner contre son patron si le personnage lui prouve qu'il s'agit d'un pourri. Un journaliste acceptera de mettre toutes ses ressources au service du personnage. Il sera prêt à trafiquer un article ou un reportage d'une manière qui conviendra aux cops (pour le protéger ou pour dissimuler certaines vérités pas forcément bonnes à dire). Il pourra même accepter de ne pas parler d'une affaire si le personnage le lui demande. Un supérieur fera tout pour bloquer les enquêtes internes concernant le personnage, il facilitera son avancement et fera en sorte qu'il bénéficie des meilleures affectations et que son unité dispose de ressources supplémentaires et du matériel le plus haut de gamme.

Informateurs – « parfaitement fiables »

Un petit dealer sera prêt à donner et à chercher des informations sur ses propres fournisseurs. Il ira enquêter pour le compte du personnage et sera prêt à courir de grands risques pour obtenir des renseignements. Une prostituée proposera des passes gratuites en compagnie d'une de ses collègues (ou d'un de ses collègues en fonction des goûts). Elle sera prête à mettre ses atouts au service du personnage s'il en a besoin pour obtenir des renseignements, pour faire avancer une enquête ou pour piéger un pigeon. Elle sera prête à témoigner contre son propre mac devant un tribunal si le personnage le lui demande.

2.2.2. Utilisation des informateurs

Les informateurs ne sont ni omniscients, ni invulnérables. Il est impératif de se souvenir qu'ils ne sont qu'une aide pour les personnages. Qui plus est, il leur faudra du temps pour réunir des informations éventuellement (et j'insiste sur ce mot, car les informateurs peuvent aussi être à l'origine de nombreuses fausses pistes). Souvenez-vous toujours que les relations du personnage ne résoudreont jamais une enquête à sa place.

2.2.3. Informations disponibles

Il ne faut pas s'y tromper, il est peu probable qu'un dealer puisse vous renseigner sur des problèmes financiers, qu'une secrétaire puisse vous apprendre grand chose sur la rue ou qu'un barman puisse vous parler des dernières nouvelles de Beverly Hills. En revanche, il y a des chances pour que le même dealer puisse vous fournir tout à la fois des informations sur les drogués et les prostituées. Il est aussi possible que votre ami barman connaisse le milieu des mercenaires ainsi que celui des braqueurs de banque. En bref,

chaque relation dispose de domaines de connaissance. Ces domaines seront indiqués par une valeur allant de -3 à +1 (très rarement). Le principe est le suivant : cette valeur modifie le niveau d'informations disponibles par cet informateur dans un domaine précis.

Exemple : un cops est ami avec une prostituée (alliée niveau 3). Cette charmante jeune femme est une pro dans son domaine et elle connaît la plupart des autres filles de la ville. Elle se mêle comme de la peste des dealers mais elle fréquente quelques braqueurs. Elle disposera donc des domaines de connaissance suivants : Prostitution (0), Dealers & drogués (-3), Braqueurs (-1). Cela signifie qu'elle fournira des informations de niveau 3 dans le domaine de la prostitution, de niveau 2 en ce qui concerne les braqueurs et qu'elle ne pourra rien révéler d'intéressant sur les dealers et les drogués tant que le niveau de relation avec le personnage n'aura pas augmenté.

Une valeur de +1 dans un domaine est réservée à des chefs de gang, des pontes hauts placés de la mafia, des gradés du LAPD... Il ne faut d'ailleurs pas oublier que ce modificateur vous indique le niveau des informations obtenues par le PNJ et qu'il ne modifie pas son niveau d'engagement vis-à-vis du cops. Voici une liste non-exhaustive de domaines de connaissance pour les relations ; n'hésitez surtout pas à en rajouter.

- Administration (par type d'administration : fiscale, judiciaire, policière, etc.)
- Anciens taulards
- Braqueurs
- Crime organisé (par type d'organisation : mafia italienne ou russe, yakusa, Triades, etc.)
- Cultures et modes de vie spécifiques (homosexuels, yuppie, SDF, etc.)
- Dealers et drogués
- Déviances sexuelles (par type de déviance : pédophilie, sado-masochisme, etc.)
- Ethnie (par type d'ethnie)
- Gangs
- Journalisme (par type de presse : presse écrite, radio, télé, etc.)
- Milieu du jeu
- Milieu mode (par type de milieu : cinéma, mode, musique, etc.)
- Prostitution
- Voleurs et désoseurs de voitures

Au maximum, un même PNJ pourra disposer de cinq domaines de connaissance. Au minimum, un PNJ disposera d'un domaine de connaissance au niveau 0. Il est tout à fait possible, bien que relativement rare, qu'un PNJ dispose de plusieurs domaines de connaissance au même niveau (une prostituée connaissant aussi parfaitement le milieu des drogués, par exemple). Lors du choix des relations initiales d'un personnage au moment de sa création, c'est au meneur de jeu de décider librement (après en avoir discuté avec le joueur) des domaines de connaissance des PNJ (aussi déterminés en fonction de la manière dont le joueur les aura décrits).

2.8.4. Pressurer un indic et les dangers du métier

Il est possible de forcer un indic à obtenir des informations auxquelles il n'aurait normalement pas accès. Si le personnage insiste, il pourra temporairement faire augmenter de 1 la valeur d'un domaine de connaissance d'une de ses relations. Attention toutefois, car cela signifie que ce PNJ va aller trainer là où il ne passe pas habituellement, qu'il va commencer à poser des questions à des gens qui ne le connaissent pas... Tout cela peut se terminer très mal pour le PNJ et mettre la puce à l'oreille d'éventuels truands que des flics sont sur leurs traces. Il est possible de faire pression sur un allié par un simple chantage affectif ou par la manière forte. En ce qui concerne les informateurs, il faudra avoir recours à la menace, au chantage, à la manière forte ou leur promettre une très généreuse rémunération. Lorsqu'il fait pression sur une relation, le personnage court le risque de perdre définitivement un niveau avec elle. Le PNJ peut aussi avoir un accident ou perdre son travail (ce qui pourrait lui faire perdre des points dans ses domaines de connaissance). De telles répercussions sont laissées à la libre appréciation du meneur de jeu. Dans les scénarios officiels, les risques encourus par les indic lorsqu'ils tentent de s'informer sur des truands particuliers seront généralement précisés.

Il est important de se souvenir aussi que même si on ne met pas la pression sur un PNJ pour obtenir des informations, la vie d'indic reste dangereuse. Lorsqu'un personnage fait trop souvent appel à une même relation, il lui fait courir les mêmes risques que s'il lui mettait la pression pour obtenir des informations plus intéressantes.

LES NIVEAUX D'INFORMATIONS

Dans les scénarios officiels, certaines informations se verront attribuer un niveau allant de 1 à 4. Cette valeur indiquera le niveau de connaissance nécessaire pour qu'un PNJ puisse connaître ou avoir accès à l'information.

2.8.5. Entretien des relations

Entretien vos relations avec des PNJ est une activité coûteuse, que cela soit en temps, en argent ou en investissement personnel.

INFORMATEURS

En ce qui concerne les informateurs, il faudra que le personnage les paye ou leur fournisse des informations (concernant des descentes de flics, des concurrents...). Chaque mois, le personnage devra dépenser une somme pour l'entretien de ses informateurs. Si cette somme n'est pas (ou ne peut pas être) payée, le personnage devra pouvoir fournir des informations intéressantes ou des petits services (ce qui le mettra forcément en position délicate avec des collègues ou avec l'inspection des services). Si aucun de ces services n'est payé, le niveau de relation avec l'informateur diminuera de 1 de manière permanente.

| Niveau de l'informateur | Coût d'entretien |
|-------------------------|------------------|
| 1 | 20 \$ / mois |
| 2 | 50 \$ / mois |
| 3 | 100 \$ / mois |
| 4 | 200 \$ / mois |

Ce coût est en sus de tout ce que le PNJ peut demander au cours d'un scénario. Il est censé couvrir les frais mineurs au quotidien (entre les scénarios). Au cours d'un scénario voici une petite table qui vous donnera des indications quant au coût de chaque information (encore une fois il est aussi possible d'avoir recours à la menace ou de fournir des informations ou des services à la place).

| Niveau de l'information | Coût de l'information |
|-------------------------|-----------------------|
| 1 | 5 \$ - 15\$ |
| 2 | 10 \$ - 50\$ |
| 3 | 50 \$ - 80\$ |
| 4 | 80 \$ - 200\$ |

ALLIÉS

Les alliés ne vous demanderont pas d'argent en échange de leurs services (en règle générale), toutefois votre meneur de jeu ne manquera pas de vous demander de leur rendre de petits services de temps à autre. Si vous refusez de les aider à plusieurs reprises, votre meneur de jeu pourra décider de réduire de 1 et de manière permanente, le niveau de relation avec ces PNJ. Il est aussi important de se souvenir que si les alliés n'ont généralement pas besoin d'être payés, il est important de leur renvoyer l'ascenseur de temps en temps. Il faudra ainsi accepter d'aider un allié journaliste, passer du temps avec votre petite amie secrétaire ou mannequin (et donc courir le risque de manquer quelques scènes du scénario)...

LIMITE AU NOMBRE DE RELATIONS

En ce qui concerne les relations de niveau 1 à 3, les personnages peuvent en avoir autant qu'ils le désirent (et que leurs moyens leur permettent). Un personnage ne peut cependant entretenir qu'un maximum de deux relations de niveau 4 (soit deux alliés, deux informateurs ou un de chaque) simultanément.

ACQUÉRIR DES RELATIONS EN COURS DE JEU

Les joueurs peuvent payer des points d'expérience pour augmenter le niveau de leurs relations ou en acquérir de nouvelles uniquement lorsque l'intrigue du scénario le permet. Cela reste à l'entière appréciation du meneur de jeu.

Exemple : les cops aident une jeune prostituée à se débarrasser de son souteneur qui la maltraite. À la fin de l'aventure, le meneur de jeu peut autoriser un des cops (celui qui aura été le plus prévenant à son égard) à « acheter » cette prostituée comme un informateur de niveau 1.

Exemple : au cours d'une aventure, les cops aident un de leurs collègues à résoudre une enquête particulièrement épineuse. Ce policier est déjà l'allié d'un des joueurs. À la fin

de l'aventure, si elle est résolue de manière totalement positive, le personnage qui possède cet allié peut augmenter son niveau de relation avec lui d'un niveau.

2.9. Progression des personnages

À la fin de chaque enquête, le meneur de jeu distribue à ses joueurs des points d'expérience qu'ils peuvent ensuite dépenser à leur convenance. En moyenne, on peut considérer que les personnages devraient chacun récupérer de 3 à 7 points d'expérience par session de jeu de 4 heures. Il existe 6 manières de les dépenser.

Expérience sur le tas : un personnage peut augmenter une de ses caractéristiques de 1 point (jamais au-dessus de 5) en payant (valeur actuelle de la caractéristique x 6) points d'expérience (exemple : pour atteindre une Carrure de 5 il faut dépenser 24 points d'expérience). Il peut faire baisser une de ses compétences de un point (jamais en dessous de 2+) en payant un nombre de points d'expérience égal à $[(10 - \text{niveau actuel}) \times 2]$. Il peut aussi acquérir une nouvelle compétence au niveau 9+ pour 5 points d'expérience. Si la compétence choisie est une spécialisation d'une compétence déjà choisie par le personnage, elle coûte aussi 5 points d'expérience mais le joueur l'acquiert au niveau minimum de la spécialisation.

Exemple : un personnage possède la compétence Corps à corps [immobilisations] au niveau 5+. Il souhaite acquérir la compétence Corps à corps [projections]. Il la paye 5 points d'expérience et l'acquiert au niveau 7+ (le niveau minimum auquel la spécialisation est nécessaire).

Rappelez-vous enfin que les caractéristiques s'échelonnent d'un minimum de 1 à un maximum de 5 et que les compétences oscillent entre 9+ et 2+.

Points d'adrénaline : gagner 1 Point d'adrénaline supplémentaire coûte 15 points d'expérience. Lorsque le total des Points d'adrénaline et d'ancienneté atteint 5 (au total), le personnage ne peut plus gagner aucun Point d'adrénaline. Il est aussi possible de payer 5 points d'expérience pour transformer 1 Point d'ancienneté en 1 Point d'adrénaline.

Points d'ancienneté : gagner 1 Point d'ancienneté supplémentaire coûte 15 points d'expérience. Lorsque le total des Points d'ancienneté et d'adrénaline atteint 5 (au total), le personnage ne peut plus gagner aucun Point d'ancienneté. Il est aussi possible de payer 5 points d'expérience pour transformer 1 Point d'adrénaline en 1 Point d'ancienneté.

Stages : chaque stage de niveau 1 coûte 10 points d'expérience quels que soient les bonus qu'il accorde (les stages de niveau 2 coûtent 15 points et les stages de niveau 3 coûtent 20 points). Cependant, l'obtention des stages dépend de nombreux facteurs. Premièrement, seuls les cops les plus appréciés par la hiérarchie ont accès aux stages les plus en vue (à la discrétion du meneur de jeu). En général, un seul cops par groupe aura accès à un stage



donné en même temps. Par exemple, si deux personnages souhaitent suivre un stage de tireur d'élite, seul le mieux noté y aura accès. De plus, la plupart des stages demandent des caractéristiques ou compétences minimales qu'il faut respecter. Enfin, ces stages prennent du temps et le personnage ne sera pas en service (c'est-à-dire qu'il ne pourra pas jouer) tant que durera le stage (généralement une semaine).

Partenaire : si un personnage a perdu son ancien partenaire, il lui est possible d'en choisir un nouveau. Il faut alors que les deux nouveaux partenaires investissent chacun 5 points d'expérience dans cet avantage.

Relations : on peut augmenter de 1 point le niveau d'une relation ou en acquérir une au niveau 1 en payant un nombre de points d'expérience égal à 3 fois le niveau actuel (c'est-à-dire que pour faire passer une relation de 2 à 3, il faudra payer 6 points d'expérience). Cependant, cette dépense ne peut être effectuée que si le maître de jeu le propose au joueur en cours d'aventure.

3. Stages

À sa création, un membre des cops a déjà participé à deux stages. Le joueur doit les choisir parmi les stages de niveau 1 mais il doit respecter les caractéristiques et compétences minimales nécessaires comme tout autre personnage qui souhaite participer à un stage.

Lors de sa création ou en cours de jeu, chaque fois qu'un personnage décide de participer à un stage (et lorsque sa hiérarchie lui en donne le droit), il doit vérifier qu'il a la possibilité d'y accéder en comparant les caractéristiques et compétences minimales du stage avec celles de son personnage. Si c'est le cas, et après avoir dépensé les points d'expérience nécessaires (si besoin est puisque, par exemple, les deux stages choisis lors de la création du personnage sont gratuits), il note alors sur sa fiche les modifications à appliquer à son personnage et les capacités auxquelles il a droit.

3.1. Obtention des stages

À la fin de chaque scénario, au moment où les joueurs peuvent dépenser leurs points d'expérience, le meneur de jeu octroiera aussi un certain nombre de points de stage (en début de carrière et en cas de réussite moyenne du scénario, le meneur de jeu pourra par exemple octroyer un nombre de points de stage égal au nombre de personnages présents). Ces points de stage seront attribués à l'intégralité du groupe de personnages. C'est ensuite aux joueurs de décider de la manière dont ils les répartiront. En ce qui concerne l'obtention des stages, il faut tenir compte de trois paramètres importants. En premier lieu, le meneur de jeu peut décider de rendre un ou plusieurs stages temporairement inaccessibles (pour cause de restrictions budgétaires et/ou de politique interne). Ensuite, les points de stage gagnés à la fin d'une aventure ne peuvent pas être cumulés.

S'ils ne sont pas tous utilisés le surplus sera alors irrémédiablement perdu. Enfin, un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul stage à l'issue d'une aventure, en aucun cas il ne lui sera possible de participer à deux stages (ou plus) après un scénario.

La durée d'un stage est généralement d'une semaine durant laquelle le personnage continue à recevoir son salaire normalement mais où il doit consacrer au moins 8 heures par jour à ce stage. À moins d'un événement particulier, un personnage en stage ne peut plus participer à la vie normale du commissariat (et ne peut donc pas débiter un nouveau scénario).

Il est évident qu'un personnage hospitalisé à la fin d'un scénario car il a été gravement blessé au cours de celui-ci (ou, manque de chance, lors de la bataille finale) ne peut participer à aucun stage avant d'être totalement remis sur pied.

Un stage de niveau 1 coûte 1 point de stage (et 10 points d'expérience), un stage de niveau 2 coûte 2 points (et 15 points d'expérience) et un stage de niveau 3 coûte 4 points (et 20 points d'expérience pour l'heureux élu). Certains rumeurs au sein du LAPD parlent de mythiques stages de niveau 4 accessibles aux flics d'élite ou aux plus pistonnés du département de police... Mais il ne s'agit certainement que de rumeurs.

Certains stages ne peuvent être choisis qu'une seule fois dans la carrière d'un cop alors que d'autres peuvent être sélectionnés plusieurs fois. La plupart des bonus accordés ne sont pas cumulables à moins d'une indication contraire.

Lorsque le terme « séance de jeu » est utilisé, on considère que c'est la durée moyenne d'une soirée de jeu, donc 4 heures.

LES DÉS DE STAGE

Il est important de disposer de dés d'une couleur spécifique pour représenter certaines capacités spéciales offertes par les stages. Communément, nous nous référerons à ces dés en parlant de dés bleus (ou dés de stage) à la différence des dés blancs normalement que nous appellerons les dés blancs. Lorsqu'il utilise de tels dés, le personnage lancera son nombre habituel de dés pour effectuer une action mais parmi ces dés, certains seront d'une couleur spécifique de façon à les différencier.

CUMUL DE BONUS ET MARGE DE RÉUSSITE

Si un personnage dispose d'un bonus cumulé obtenu par plusieurs participations à un même stage, il n'est possible de bénéficier que d'un point de bonus par point de marge de réussite obtenu lors du jet.

Lorsqu'un personnage dispose de bonus différents liés à la marge de réussite d'un même jet, il doit alors choisir

la manière dont il utilise cette marge de réussite (le total des bonus cumulés ne peut pas dépasser la marge de réussite du jet).

Exemple : un cops a participé à deux reprises à un stage de tir de niveau 1 et à deux reprises à un stage de tir de niveau 2. Lorsqu'il tire avec une arme à feu, il a donc potentiellement la possibilité de rajouter +2 au résultat de ses jets de dommages et de modifier ses jets de localisation de +/2. S'il obtient une marge de réussite de 3 sur un jet de tir, il devra donc choisir les bonus qu'il y applique : +2 aux dommages et +/1 à la localisation ou +1 aux dommages et +/2 à la localisation.

CUMUL DE STAGES ET DE CAPACITÉS SPÉCIALES

Lorsqu'il est possible de suivre un même stage à plusieurs reprises, les conditions de cumul seront généralement précises dans la description du stage. Pour ce qui est des capacités offertes par certains stages, la participation à un stage permet de choisir une seule capacité spéciale (s'il y en a plusieurs, le personnage n'en choisit qu'une). Si le stage offre une possibilité de cumul, le personnage peut alors choisir une autre capacité spéciale (s'il y en a, sinon il ne profitera que des bonus du cumul de stage). Il est impossible de choisir plusieurs fois la même capacité.

3.2. Les stages de niveau 1

Ces stages sont les plus accessibles et permettent aux policiers de parfaire les connaissances qui leur ont été inculquées durant leur passage à l'école de police. Tout policier devrait théoriquement, au moins une fois dans sa vie, avoir participé à chacun de ces stages. À la suite du nom officiel du stage est indiqué le nom par lequel les flics appellent communément chacune de ces formations.

STAGE DE COHÉSION - « STAGE GRANDE GUEULE »

Au cours de cette formation le personnage apprend à gérer une équipe. Il est formé à la gestion de conflits et on lui enseigne la meilleure manière de donner des directives à des flics sous ses ordres. Ce stage est généralement destiné aux sergents, chefs de patrouilles et jeunes loups aux dents longues qui veulent se faire bien voir par la hiérarchie.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Bureaucratie 7+, Psychologie 8+, 1 Point d'ancienneté, 1 Point d'adrénaline.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale :

● **Commandement :** lorsqu'il est chef de groupe (et uniquement dans ce cas), le personnage dispose de 1 Point d'ancienneté et de 1 Point d'adrénaline supplémentaires qu'il peut donner normalement à ses équipiers (c'est-à-dire en utilisant les règles normales de chef de groupe). Il lui est impossible d'utiliser ces

points de bonus pour lui-même. Ces points supplémentaires sont renouvelés à chaque nouvelle séance de jeu. Ils ne sont pas cumulables d'une séance sur l'autre.

STAGE DE CONDUITE NIVEAU 1 - « STAGE AUTO-TAMPOURNEUSE »

Considéré comme une récréation par la plupart des flics, ce stage permet d'apprendre à contrôler une voiture sur route humide ou dans des conditions légèrement délicates (route défoncée, pneu crevé...).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Conduite [voiture] 6+, Coordination 3.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité spéciale : -

● **As de la route :** le personnage peut ignorer la perte du premier dé lorsqu'il est engagé dans une poursuite. Il perdra normalement son deuxième dé durant la même poursuite (et les dés suivants !).

STAGE DE CRIMINALISTIQUE NIVEAU 1 - « STAGE CRÈME D'ŒUF »

Ce stage est particulièrement difficile à obtenir. En effet, il est rare que les enquêteurs scientifiques acceptent de passer quelques-uns de leurs précieux moments de temps libre à éduquer de pauvres flics incultes.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Scène de crime 6+, Perception 3.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il fait un jet de compétence scientifique ou de connaissance (Connaissance [au choix], Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) : -

STAGE DE FRAPPE NIVEAU 1 - « STAGE PUNCHING BALL »

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va passer son temps à taper sur ses petits camarades et à se faire taper dessus... L'apprentissage par la douleur, il n'y a rien de mieux.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Corps à corps [coups] 6+, Carure 3.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3).

Bonus : le personnage apprend à frapper plus fort. À chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec ses poings (en aucun cas lors d'une projection ou d'une immobilisation). La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

Capacité(s) spéciale(s) : -

STAGE DE GÉOPOLITIQUE GLOBALE - « SUCER DES NÉPHES, LÉCHER DES MUGLES »

Ce stage est généralement réservé aux flics issus de bonne famille, aux gosses de riches, aux jolies gueules appréciées par les médias. Il consiste en une immersion dans les plus



hautes sphères de la politique et de la finance de Los Angeles. Les flics qui suivent ce stage apprennent à bien se comporter au cours des repas de charité, ils apprennent à manger des petits fous, à faire de beaux discours et à sauter de vieilles veuves riches et perverses tout en restant dignes et raides (comme la justice).

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Chame 4 ou Education 4.

Possibilité de cumul : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque culture).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (culture spécifique : haute finance, politique, showbiz...), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Culture mondaine [choisir un milieu spécifique – haute finance, politique, showbiz...]** : le personnage est considéré comme disposant d'un niveau de relation 1 avec tous les représentants du milieu choisi. Le meneur de jeu peut tout à fait décider que des individus particuliers ne sont pas soumis aux effets de cette capacité. Elle ne représente que le fait que le personnage est généralement apprécié des membres d'une communauté, il ne s'agit en aucun cas d'un super pouvoir.

STAGE DE GESTION DES FICILES – « STAGE MATRAQUEUR »

Au cours de ce stage, le flic apprend à résister à des charges de manifestants et à contre-charger lorsque l'ordre est donné. Il apprend à garder le contrôle de soi et à éviter de se laisser envahir par ses émotions.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Intimidation 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec une arme de contact. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

Exemples : un flic a suivi un stage de gestion des foules. Il frappe un manifestant avec un tonfa. Il obtient une marge de réussite de 2. Il pourra donc bénéficier d'un bonus de +1 au résultat de son jet de dommages. Nous retrouvons notre joyeux matraqueur quelques temps plus tard, alors qu'il sort de son troisième stage de gestion des foules. Il frappe sur le même manifestant tout juste sorti de l'hôpital. Il obtient à nouveau une marge de réussite de 2 pour son attaque au tonfa. Il ne pourra donc bénéficier que d'un bonus de +2 au résultat de son jet de dommages.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Imperturbable :** le personnage dispose d'un bonus de 1 dé à tous les jets de Sang-froid qu'il doit effectuer pour garder son calme dans une situation stressante (émeute, interrogatoire, intimidation...).

STAGE DE GESTION DES PROCÉDURES DE COMMUNICATION AU SEIN DU LAPD

NOUVEAU 1 – « J'EMBRASSE... »

Au cours de ce stage, le flic va commencer à découvrir les rouages les plus secrets et les plus mystérieux du LAPD. Quelques semaines durant son travail consistera essentiellement à porter le café aux officiers et à bavarder avec les secrétaires. Rapidement le flic apprendra ainsi comment récupérer les formations les plus intéressantes (cours de tir, de conduite...), comment obtenir du matériel de meilleure qualité...

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 3, Bureaucratie 6+.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : à l'issue de chaque séance, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Chame (4). Il gagnera alors 1 point d'expérience supplémentaire par point de marge de réussite obtenu (une réussite normale n'apportera donc aucun point supplémentaire). Il est bien évidemment impossible d'utiliser des Points d'adrénaline sur ce jet de dés.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Suceur :** le personnage disposera d'un dé supplémentaire pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des membres du personnel administratif du LAPD (secrétaires, armuriers, garagistes, officiers supérieurs...). En revanche, et de manière permanente, il subira un malus de 1 dé pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des flics de la rue (enquêteurs, flics de patrouille...). Les relations du personnage avec le personnel scientifique du LAPD ne sont pas affectées. Il est important que le meneur de jeu se souvienne que, même si aucun jet de dés n'est demandé, cette capacité restera active en permanence et affectera de manière sensible la réaction des interlocuteurs du flic.

STAGE DE PROTECTION DES PERSONNALITÉS ET DE SURVEILLANCE DES BIENS PUBLICS

NOUVEAU 1 – « STAGE POT DE FLEURS »

Ce stage est bien souvent considéré comme une sanction plus que comme une réelle opportunité d'avancement. Le flic qui suit ce stage va se retrouver plusieurs jours durant à faire le pot de fleur devant un bâtiment administratif, une école ou la demeure d'un homme important.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Chame 3.

Possibilité de cumul : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque quartier de LA).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du quartier spécifique où il a effectué son stage, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Ami du patron :** lorsqu'il se trouve dans un quartier dans lequel il a effectué un de ces stages, le personnage peut manger gratuitement dans divers petits restaurants, il bénéficie de tarifs avantageux dans des magasins divers et variés (électronique, alimentaire et peut-être même une armurerie). Le meneur de jeu peut considérer que les petits services

sont offerts (un repas, une chambre pour la nuit, un verre ou deux...). Pour ce qui est des achats plus onéreux, le personnage bénéficiera d'une réduction de 15%. L'usage et l'abus de cette capacité peut rapidement faire passer le personnage pour un ripou.

STAGE DE RESSOURCES HUMAINES - « STAGE RONDS-DE-CUIR »

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage va travailler au département des ressources humaines du LAPD. Il y apprendra rapidement un certain nombre de techniques développées par ses collègues ronds-de-cuir pour survivre dans l'enfer de la jungle administrative.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Bureaucratie 6+, Charme 3.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : le salaire du personnage est majoré de manière permanente d'un bonus représentant 10% de sa valeur de base (avant prime).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Carambole :** le personnage a appris à utiliser au mieux les rouages de l'administration. Lorsqu'un autre PJ parvient à obtenir du matériel ou une promotion du LAPD, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Sang-froid contre un niveau de difficulté variable choisi par le meneur de jeu (généralement entre 3 et 5) afin de bénéficier du matériel ou de la promotion. L'autre personnage se verra simplement signifier une fin de non recevoir en ce qui concerne sa ou ses demandes. Le meneur de jeu est libre d'apprécier la possibilité ou l'impossibilité d'utiliser cette capacité lors d'une demande particulière. Il a enfin la possibilité d'autoriser le personnage à utiliser cette capacité contre un flic PNJ notable de la campagne. Cette capacité peut aussi être utilisée pour « subtiliser » un stage de niveau 1 ou 2 à une autre équipe de flics (autant dire que le personnage ne s'en fera pas des amis) mais il est tout de même nécessaire de dépenser les points d'expérience nécessaires à l'obtention du stage.

STAGE DE SENSIBILISATION CULTURELLE NIVEAU 1 - « SERRER DES MAINS... »

De bien des manières ce stage est proche de celui de géopolitique globale. Le flic va ici passer quelque temps avec des associations de quartier, en compagnie des petits élus locaux, des bénévoles qui luttent contre la pauvreté, l'insalubrité et la délinquance. Il ouvre aussi la possibilité de se spécialiser plus précisément sur la vie des petites communautés qui forment le patchwork coloré de la population de Los Angeles. Il est important de noter que depuis le « revival » spirituel du Little One, de plus en plus de flics suivent ce stage pour se familiariser avec les nouvelles religions, doctrines, sectes et croyances à la mode en Californie.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Connaissance [une culture particulière dans un quartier spécifique] 8+, Charme 3.

Possibilité de cumul : oui (il est possible de prendre ce stage une fois pour chaque quartier de LA et pour chaque culture).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu spécifique (les Latins de Venice Beach, les Afro-Américains de Beverly Hills, les musulmans de South Central...), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Oreille de la rue :** de manière informelle (pas de jet à effectuer), à chaque séance, le meneur se chargera de communiquer au flic les rumeurs particulières aux quartiers et aux communautés avec lesquelles il a eu l'occasion de travailler. Bien évidemment ces rumeurs seront un mélange d'informations très utiles et parfaitement inutiles. Les informations utiles ainsi divulguées seront celles normalement accessibles auprès d'indices de niveau 1.

STAGE DE TECHNIQUE D'INTERROGATOIRE - « LE BON, LA BRUTE ET LE TRIVIO »

Ces stages permettent aux flics de perfectionner leurs techniques d'interrogatoire. Assistés par des psychologues et d'anciens inspecteurs se consacrant désormais à l'enseignement, ils apprennent à lire le comportement de leur interlocuteur et à évaluer ses futures réactions.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Compétence d'interrogatoire appropriée (Intimidation, Eloquence ou Rhétorique) 6+, Caractéristique (généralement associée à la compétence) 3.

Possibilité de cumul : oui (un stage par compétence d'interrogatoire).

Bonus : lorsqu'il effectue un jet utilisant la compétence d'interrogatoire pour laquelle il a suivi un stage, le personnage peut relancer une fois, par jet, un dé qui indiquait un échec (pas d'effet si tous les dés indiquaient des réussites et cela ne fonctionne pas sur les dés relancés après une réussite critique).

Capacité(s) spéciale(s) : -

STAGE DE TIR NIVEAU 1 - « STAGE PAT GIBRETT »

Ce stage n'est pas grand chose d'autre qu'une version un peu plus poussée des cours de tir suivis quotidiennement par les flics.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Coordination 3, Compétence d'arme appropriée (d'épaulé ou de poing) 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3 par compétence d'arme).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec la compétence appropriée. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite du tir en question.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Tir dissuasif :** lorsque le personnage tente d'effectuer un tir de couverture, il le fait avec un bonus de +2 dés.
- **Tir instinctif :** le personnage peut, si sa seule action du tour est d'utiliser son arme à feu, choisir une initiative minimale de -2, même s'il ne possède pas des Réflexes de 5. S'il dégage une arme, l'initiative minimale



est d'un point inférieure à celle normalement prévue par la manière dont il la porte (avec un minimum de -2). De plus, en cas d'égalité lors de la détermination de l'initiative, un tel personnage l'emporte toujours, même si son ou ses adversaires possèdent une agressivité et des Réflexes supérieurs. Si les deux personnages possèdent cette capacité spéciale, ils font feu en même temps.

STAGE DE TONFA - « STAGE TONTON BÂTON »

Au cours de ce stage les flics apprennent à utiliser les nombreuses possibilités martiales offertes par le tonfa et pas seulement à s'en servir comme d'une vulgaire matraque.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Réflexes 3, Arme de contact [matraque] 6+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximum de +3).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +1 aux dommages qu'il inflige avec un tonfa. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Immobilisation :** sur un jet d'attaque réussi avec son tonfa (donc avec une marge de réussite au moins égale à 1), l'attaquant immobilise son adversaire (aucun dommage, pas de Force d'arrêt). Pour réaliser cette attaque, le personnage reçoit un bonus de 1 dé. Chaque tour suivant, le personnage immobilisé peut choisir de perdre 2 Points de vie pour pouvoir tenter de se libérer. On effectue alors un nouveau jet d'opposition de Arme de contact [matraque]/Corps à corps (avec un bonus de 1 dé pour l'utilisateur du tonfa). Il faut vaincre le personnage qui maintient la prise pour se libérer (en cas d'égalité, la prise est donc maintenue).
- **Parade :** lorsque le personnage combat au corps à corps avec un tonfa et que son adversaire remporte l'opposition avec une marge de réussite de 1 ou de 2 on estime que l'attaque a été parée : elle ne cause aucun dommage (mais le personnage ne peut pas cause des dommages à son adversaire pour autant).

STAGE SPORTIF - « STAGE GOMLETTE »

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Carrure 3.

Possibilité de cumul : oui (deux fois).

Bonus : le personnage gagne un bonus permanent de 3 points de vie (jusqu'à un maximum de +6 pour deux-stages).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Bonne condition physique :** le personnage augmente sa Carrure de 1 point (jusqu'à un maximum de 5) s'il prend le temps d'entretenir sa forme en passant au moins 2 heures par jour à faire du sport. S'il arrête son entraînement pendant une semaine, il perd son bonus de Carrure mais peut à nouveau l'obtenir au bout d'un mois de séances de sport journalières.

3.3. Liste des stages de niveau 2

Ces stages de spécialisation sont très recherchés par les membres du LAPD mais seuls les policiers les plus zélés peuvent espérer y avoir accès (ou les membres du COPS). Au moins une fois dans sa carrière, un membre du LAPD aura la possibilité d'accéder à un de ces stages.

STAGE COMMANDO NIVEAU 1 - « OPERATION NINJA »

Au cours de ce stage particulièrement recherché, les flics apprennent à mieux contrôler leurs réactions et leur sens du combat. Les parcours du combattant matinaux les préparent aussi à mieux poursuivre les truands dans les rues encombrées de LA.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Athlétisme 5+, Coordination 4, Réflexes 4.

Possibilité de cumul : oui (deux fois, mais aucun cumul de bonus n'est possible).

Bonus : lorsqu'il fait un jet d'Athlétisme, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Hyper réactif :** le personnage n'est désormais plus limité à un unique Point d'adrénaline par jet de compétence. Il peut, s'il le désire, utiliser tout ou partie de ses Points d'adrénaline sur un même jet.
- **Interception :** une fois que les initiatives et les niveaux d'agressivité ont été choisis par les protagonistes d'un combat, le personnage peut dépenser un Point d'adrénaline pour agir immédiatement avant le PJ ou le PN qui aurait normalement dû agir juste avant lui. Tous les participants du combat conservent toutefois les modificateurs de leurs choix tactiques (initiative et agressivité) d'origine.

STAGE D'INFILTRATION - « ATELIER THÉÂTRE »

Si bien des flics considèrent uniquement ce stage comme un moyen de draguer les jeunes actrices qui viennent leur donner des cours, les flics habitués à travailler sous couverture ont rapidement compris tout l'intérêt qu'ils pouvaient avoir à être assidus à un tel enseignement. Au cours de ce stage qui tient autant du cours de théâtre que de la séance de psychologie et de profilage criminel, les flics apprennent à incarner des truands mais aussi à évaluer les réactions de leurs interlocuteurs de manière à pouvoir modifier leur attitude et à ainsi rester crédible dans un univers où l'erreur signifie bien souvent la mort.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 4, Déguisement 5+.

Possibilité de cumul : oui (une fois pour chaque type de criminalité - dealer, prostituée... et pour chaque type de milieu - mafia russe, yakusa, Triades...).

Bonus : lorsqu'il fait un jet de Connaissance du milieu qu'il a étudié (exemple : prostitution, dealers, mafia russe...), ou lorsqu'il doit faire un jet pour résister à un

interrogatoire, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Béni des dieux :** en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut parvenir à faire croire à un énorme mensonge. Le meneur de jeu est libre d'évaluer la relative crédibilité du mensonge en question et il lui est tout à fait possible d'interdire l'usage de cette capacité contre un PNJ particulier. Cette capacité peut affecter tout aussi bien des criminels que des civils (ou même des flics).

STAGE DE CONDUITE NIVEAU 2 - « STICK CAR »

Après avoir abordé les bases de la conduite sportive, les flics apprennent ici à gérer au mieux les chocs et accidents de route. Des cascadeurs leur enseignent différentes techniques leur permettant d'amortir les impacts.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de conduite niveau 1, Conduite [voiture] 5+, Réflexes 4.

Possibilité de cumul : non

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

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Turbo :** en situation de poursuite, le personnage peut, s'il le désire, gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les trois tours (au tour 3, au tour 6, au tour 9, etc.). Attention toutefois, car ce dé supplémentaire est un dé noir.

STAGE DE CRIMINALISTIQUE NIVEAU 2 - « STAGE DE CULTURE GÉNÉRALE »

Au cours de ce stage le flic suit une formation accélérée dans la plupart des sciences et techniques liées à la compréhension des indices disponibles sur une scène de crime. C'est ainsi qu'en l'espace de quelques semaines le personnage apprendra certains mystères de la balistique, de la chimie organique, de la mécanique...

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de criminalistique niveau 1, Scène de crime 5+, Éducation 4.

Possibilité de cumul : non

Bonus : -

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Petit génie :** le personnage est considéré comme disposant d'un niveau 7+ dans toutes les compétences scientifiques (Connaissances scientifiques, Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime). Si le personnage dispose déjà une de ces compétences à un niveau moins bon (8+ ou 9+), il sera considéré comme ayant un niveau 7+. Si une de ces compétences est déjà meilleure (6+ ou plus bas), elle reste à ce niveau. Si le personnage veut développer ces compétences en dessous de 7+ il devra en payer le coût normal en partant de leur valeur de base (il doit payer pour 9+ puis 8+, etc.). À la suite de ce stage, le personnage bénéficiera d'une prime permanente de 100\$ sur son salaire mensuel.

STAGE DE FRAPPE NIVEAU 2 - « STAGE DU PETIT SCARABÉE »

Après avoir appris les bases lui permettant de porter des coups plus puissants, le personnage apprendra ici à mieux les placer. Le travail d'endurcissement corporel commencera aussi à véritablement se ressentir au quotidien.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de frappe niveau 1, Corps à corps [coups] 5+, Réflexes 4.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximal de +/-3).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +/-1 au jet de localisation lorsqu'il frappe à mains nues. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque au corps à corps en question. C'est le personnage qui choisit, après avoir effectué son jet de localisation, d'appliquer tout ou partie de ce modificateur (ainsi que sa valeur : positive ou négative).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Endurance :** lorsqu'il fait un jet de résistance (pour éviter les effets d'une drogue, pour ne pas s'endormir... mais pas pour les jets d'encassement) avec sa Carrure ou son Sang-froid, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- **Solide comme l'acier :** lorsqu'il fait un jet d'encassement (avec sa Carrure ou son Sang-froid), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

STAGE DE GESTION DES PROCÉDURES DE COMMUNICATION AU SEIN DU LAPD NIVEAU 2 - « ...'YVILLE... »

Désormais considéré comme le meilleur ami de la secrétaire du boss, le personnage est aussi parvenu à se faire inviter au mariage du chef comptable du département et à l'anniversaire du responsable des stages de formation.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 1, Bureaucratie 5+, Éducation 4.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : à l'issue de chaque scénario, le personnage peut effectuer un jet de Bureaucratie/Éducation (4). Il gagnera alors 1 point de stage supplémentaire par point de marge de réussite obtenu (une réussite normale n'apportera donc aucun point supplémentaire). Il est bien évidemment impossible d'utiliser de Points d'adrénaline sur ce jet. Le personnage sera le seul à pouvoir utiliser ces points (ils ne seront pas ajoutés aux points de stage de ses équipiers). Ces points ne sont pas cumulables et seront perdus si le personnage n'a pas la possibilité ou le désir de les dépenser. N'oubliez pas qu'un personnage ne peut suivre qu'un seul et unique stage après chaque scénario.



Capacité(s) spéciale(s) :

- **Grand maître de la paperasserie :** le personnage peut utiliser sa connaissance des rouages du LAPD afin de faciliter ses demandes d'obtention de matériel ou de crédits. Lorsque le meneur de jeu lui demande de faire un jet visant à permettre l'obtention de crédits, de matériel ou de renforts, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

**STAGE DE PROTECTION DES PERSONNALITÉS ET DE SURVEILLANCE DES BIENS PUBLICS
NIVEAU 2 - « STAGE POT DE CHAMBRE »**

Après avoir surveillé les écoles, le personnage se retrouve maintenant affecté à la garde personnelle du charmant bambin d'une importante famille de LA. Le bambin en question peut avoir 8 ans ou être une charmante demoiselle de 18 ans. Ce stage, comme tous les autres d'ailleurs, peut parfaitement servir de base à un scénario : enlèvement, disparition...

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de protection des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 1, Charme 4.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il fait un jet d'Éloquence (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Anodin :** le personnage a passé tellement d'heures à suivre son protégé et à le surveiller en ville ou dans des endroits bien plus incongrus (dans une rave party, au zoo...) qu'il sait désormais comment passer inaperçu au sein d'une foule. Il est désormais un pro de la planque, un expert de la filature. Tout individu tentant de repérer le personnage dans une foule (au moins une vingtaine de personnes) verra le niveau de difficulté de son action augmenter de 2 (dans le cas d'un jet d'opposition, on considérera qu'il lui faudra donc obtenir au moins 3 réussites de plus que le personnage).

STAGE DE PSYCHOLOGIE CRIMINELLE - « VOL AÏ-BESSIS D'UN NID DE CROCODIS »

Le personnage suit une formation accélérée en profilage criminel. Au cours de ce stage, il apprendra les bases de la psychologie et de la criminologie.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Perception 4, Éducation 4, Psychologie 5+.

Possibilité de cumul : oui (deux fois, mais aucun cumul de bonus n'est possible).

Bonus : lorsqu'il fait un jet d'Éloquence (même dans le cadre d'un interrogatoire), le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait

de cette capacité). Il est possible de bénéficier de ce bonus jusqu'à 2 fois (il transformera donc 2 dés en dés bleus).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Profilage :** en réussissant un jet de Psychologie/Éducation (3), le personnage pourra, pour chaque point de marge de réussite, obtenir des informations détaillées sur le responsable d'un crime. En règle générale de telles informations pourront être disponibles aux personnages au cours d'un scénario mais pas sans qu'ils aient au préalable accompli d'innombrables démarches administratives pour pouvoir disposer d'un peu du précieux temps d'un profleur du LAPD.
- **Regard de flic :** lorsqu'il fait un jet d'Instinct de flic, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

**STAGE DE SENSIBILISATION CULTURELLE
NIVEAU 2 - « ... ET CARESSER LES CHIENS »**

Désormais bien intégré dans une communauté, le personnage en connaît les personnalités les plus notables et les plus influentes.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de sensibilité culturelle niveau 1, Connaissance appropriée [une culture particulière dans un quartier spécifique] 5+, Charme 4.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à deux fois sur un même domaine d'application, et il est possible de le prendre plusieurs fois pour découvrir de nouveaux quartiers et cultures de la ville)

Bonus : à chaque fois qu'il participe à ce stage, le personnage gagne 3 relations amicales (une de niveau 1, une de niveau 2 et une de niveau 3) et 1 relation d'affaires (indiqué niveau 2) choisies en accord avec le milieu où se déroule le stage. Il est important de noter que le milieu choisi pour ce stage de niveau 2 doit obligatoirement être le même qu'un milieu déjà choisi pour le stage de niveau 1. Si le même stage est pris deux fois, le personnage gagne à nouveau le même nombre de relations (3 amicales et 1 d'affaires).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Culture populaire :** le personnage est considéré comme disposant d'un niveau de relation 1 avec tous les représentants du milieu choisi. Le meneur de jeu peut tout à fait décider que des individus particuliers ne sont pas soumis aux effets de cette capacité. Elle ne représente que le fait que le personnage est généralement apprécié des membres d'une communauté, il ne s'agit en aucun cas d'un super pouvoir.

STAGE DE TIR NIVEAU 2 - « STAGE WYATT EARP »

Après avoir appris à faire plein de petits trous dans une cible, le personnage apprend enfin à mieux grouper ses tirs.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de tir niveau 1, Coordination 4, compétence d'arme appropriée (à préciser) 5+.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à un bonus maximal de +/-3).

Bonus : à chaque fois qu'il suit ce stage, le personnage gagne un bonus potentiel de +/-1 au jet de localisation lorsqu'il attaque avec une arme appropriée. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite du tir en question. C'est le personnage qui choisit, après avoir effectué son jet de localisation, d'appliquer tout ou partie de ce modificateur (ainsi que sa valeur : positive ou négative).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Tir sûr :** le personnage reçoit un bonus de -2 sur tous ses jets sur la table de dommages collatéraux (il a donc moins de chances de toucher un innocent ou des biens publics lorsque ses tirs ratent leur cible)
- **Rechargement rapide :** le personnage peut recharger son arme deux fois plus vite qu'indiqué dans la description de l'arme en question (arrondi à l'entier inférieur, minimum 1).

3.4. Liste des stages de niveau 3

Les stages de ce niveau sont très rares et/ou très recherchés et permettent aux personnages qui les effectuent de se spécialiser dans un champ de compétence très limité. La plupart des membres du LAPD n'ont pas accès à ces stages de toute leur carrière. Ce n'est toutefois pas le cas des cops.

STAGE COMMANDO NIVEAU 2 - « OPÉRATION NINJA BLANC »

Après avoir suivi ce stage, le flic dispose d'une condition physique digne d'un athlète de haut niveau. Il est désormais plus qu'improbable que le physique ou la volonté puissent venir à lui faire défaut.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage commando niveau 1, Tir en rafales 5+, Perception 4, Sang-froid 4.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsque le personnage effectue un jet impliquant une caractéristique physique (Coordination, Réflexes, Carrure) ou son Sang-froid et qu'il dépense des Points d'ancienneté, chaque point dépensé compte comme 2 pour la résolution de ses effets.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Rafale maîtrisée :** lorsqu'il tire une rafale courte, le personnage a la possibilité de placer toutes ses balles dans la même localisation (s'il le désire) plutôt que de rajouter 1 à la localisation de chaque balle qui touche.

STAGE D'ADAPTATION AU COMPORTEMENT ANIMAL - « TORTUES & SERPENTS »

Force est de constater que ce stage reste l'un des moins fréquentés par les flics de LA qui préfèrent apprendre à tirer ou à frapper que de chercher à comprendre comment réagissent les grosses bêtes à poils et les petites bêtes à écailles. Ce n'est qu'après avoir été piqué par un scorpion, mordu par un serpent ou attaqué par un chien que les flics comprennent qu'ils auraient peut-être mieux fait de s'intéresser d'un peu plus près à la vie de nos amis les bêtes.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : Sang-froid 5.

Possibilité de cumul : oui (jusqu'à deux fois).

Bonus : après avoir passé des heures avec des chiens, serpents et autres araignées, le personnage bénéficie finalement d'un bonus défensif de 1 contre toutes les attaques effectuées par des animaux. C'est-à-dire que le jet d'attaque des animaux à son encontre sera réduit de 1 dé. Il est possible de bénéficier deux fois de ce bonus (pour un bonus total de 2 dés).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Empathie animale :** en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un animal agressif situé à moins de 10 mètres. Même le maître de ce dernier ne parviendra pas à le faire attaquer le personnage au cours de l'heure suivante.
- **Psychologie animale :** en réussissant un jet de Perception (3) (sans que cela l'empêche d'agir durant le tour où il utilise cette capacité spéciale), le personnage peut deviner les prochaines actions que va effectuer un animal qu'il observe, généralement durant le ou les prochains tours.

STAGE DE CONDUITE NIVEAU 3 - « STAGE SAFETY CAR »

Ce stage marque le zénith de la carrière de pilote d'un flic. Il fait parti de ces rares membres du LAPD accrédités pour conduire les véhicules des personnalités les plus importantes en ville. Il est d'ailleurs intéressant de noter que bon nombre des flics qui atteignent un tel niveau de qualification sont généralement des pratiquants passionnés de différents sports mécaniques.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de conduite niveau 2, Conduite [voiture] 4+, Sang-froid 5.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il effectue un crash test lors d'une poursuite en voiture, le personnage peut ignorer le premier dé noir indiquant un échec. Ainsi, s'il n'avait qu'un dé noir indiquant un échec, le personnage n'aura pas de crash test à faire, s'il en avait deux, il effectuera son crash test sur la première table...

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Booster :** en situation de poursuite, le personnage peut, s'il le désire, gagner 1 dé de poursuite supplémentaire tous les 3 tours (au tour 3, au tour 6, au tour 9, etc.). Ce dé supplémentaire est un dé blanc. Cette capacité n'est pas cumulable avec la capacité Turbo du stage de conduite de niveau 2, elle s'y substitue.

STAGE DE FRAPPE NIVEAU 3 - « STAGE MOHAMED ALI »

Rois des bagarres de rue, big boss du ring, les flics sortant de ce stage sont des machines de guerre capables d'abattre les plus solides truands simplement avec leurs deux poings.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de corps à corps niveau 2, Corps à corps [coups] 4+, Coordination 5.

Possibilité de cumul : oui (mais cela ne permet que de sélectionner une nouvelle capacité spéciale).

Bonus : pour chaque point de marge de réussite sur ses jets d'attaque à mains nues (uniquement les coups, pas les projections ou les immobilisations), le personnage peut cumuler



les effets des bonus aux dommages et à la localisation liés aux stades de niveau 1 et 2. Ainsi, un personnage disposant d'une marge de réussite de 1 pourra infliger 1 point de dommage de plus et il pourra modifier le jet de localisation de +/-1. Le personnage ne peut appliquer que des modificateurs qu'il a acquis au cours des stades de niveau 1 et 2. Ce stade ne crée pas de nouveaux bonus, il permet juste de les cumuler.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Coup de coude :** en annonçant qu'il donne un coup de coude à son adversaire avant que le tour de corps à corps ne soit résolu, le personnage accorde un bonus de 2 dés au jet de Corps à corps de son adversaire. Mais s'il parvient tout de même à remporter le combat, il causera un nombre de points de dommages doublé (après tous les modificateurs possibles).
- **Uppercut :** en annonçant qu'il donne un uppercut à son adversaire avant que le tour de corps à corps ne soit résolu, le personnage accorde un bonus de 2 dés au jet de Corps à corps de son adversaire. Mais s'il parvient tout de même à remporter le combat, la Force d'armet de son attaque sera égale à 2 (4 s'il touche la tête).

STAGE DE CRIMINALISTIQUE NIVEAU 3 - « STAGE PREMIER DE LA CLASSE »

Véritables encyclopédies vivantes, les flics sortant de ce stage sont capables de damer le pion à la plupart des rouillots laborantins du LAPD.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de criminalistique niveau 2, Perception 4, Éducation 4.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il fait un jet impliquant l'Éducation, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Affaire prioritaire :** en dépensant 1 Point d'ancienneté le personnage peut rendre prioritaire auprès du département scientifique une affaire sur laquelle il travaille. Il s'assure ainsi que, quelle que soit l'importance politique de l'affaire, les autopsies et tests scientifiques seront réalisés au plus vite.

STAGE DE GESTION DES PROCÉDURES DE COMMUNICATION AU SEIN DU LAPD NIVEAU 3 - « ... ET JE SERAIS »

Le flic est désormais le meilleur ami des plus hauts postes du LAPD, l'invité de tous les cocktails internes, le bras droit du responsable des relations publiques.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de gestion des procédures de communication au sein du LAPD niveau 2, Bureaucratie 4+, Charme 5.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : -

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Pistonné :** le personnage peut désormais choisir de participer à tous les stades qui lui sont proposés, quelles que soient les caractéristiques et compétences minimales requises. Il doit par contre dépenser normalement les points de stage requis.

STAGE DE NÉGOCIATION - « STAGE VENDEUR DE VOITURE »

Après avoir appris les bases de la psychologie criminelle, le personnage apprend désormais à désamorcer les situations de crise avec tout ce que Los Angeles peut compter de preneurs d'otages, terroristes, braqueurs de banque, adolescents pré pubères...

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de psychologie criminelle, Sang-froid 5, Charme 5.

Possibilité de cumul : non.

Bonus : lorsqu'il fait un jet d'Interrogatoire ou de Psychologie, le personnage transforme un de ses dés en un dé bleu. Si ce dé indique 1 réussite, il compte alors comme 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais il n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Empathie :** en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un individu agressif (sauf si son état agressif est provoqué par une trop forte consommation de drogue). Cette capacité ne peut être utilisée que lors d'une discussion, pas au cours d'un combat.
- **Sixième sens :** en réussissant un jet de Psychologie/Perception (3) et en dépensant un Point d'ancienneté (sans que cela l'empêche d'agir durant le tour où il utilise cette capacité spéciale), le personnage peut deviner les actions d'un individu qu'il observe durant le tour à venir.

STAGE DE PROTECTION DES PERSONNALITÉS ET DE SURVEILLANCE DES BIENS PUBLICS NIVEAU 3 - « STAGE GALEY PARE-BALLER »

Le flic est affecté à la protection rapprochée d'un individu célèbre (rock-star, politicien, acteur...) ou d'un témoin capital dans une affaire criminelle.

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de surveillance des personnalités et de surveillance des biens publics niveau 2, Charme 5, Sang-froid 5.

Possibilité de cumul : oui (pour disposer des deux capacités spéciales).

Bonus : -

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Résistance au sommeil :** le personnage n'a besoin de dormir que 3 heures par jour.
- **Sacrifice :** en utilisant un Point d'ancienneté et s'il se trouve à moins de 2 mètres d'un individu (un autre cops, un civil...) qu'il souhaite protéger, il peut encaisser une attaque à distance (balle ou objet jeté ou lancé) à sa place. Le Point d'ancienneté est dépensé après que l'on sache si l'attaque est ratée ou non. Le personnage qui utilise cette capacité spéciale est donc automatiquement touché (sinon, il n'utilise pas sa capacité !).

STAGE DE TIR NIVEAU 3 - « STAGE LEE HARVEY OSWALD »

Caractéristique(s) et compétence(s) minimale(s) : stage de tir niveau 2, Coordination 5, Compétence d'une arme appropriée 4+.

Possibilité de cumul : oui (mais cela ne permet que de sélectionner une nouvelle capacité spéciale).

Bonus : pour chaque point de marge de réussite sur les jets de tir, le personnage peut cumuler les effets des bonus aux dommages et à la localisation liés aux stades de niveau 1 et 2. Ainsi, un personnage disposant d'une marge de réussite de 1 pourra infliger 1 point de dommage de plus et il pourra modifier le jet de localisation de +/-1. Le personnage ne peut appliquer que des modificateurs qu'il a acquis au cours des stades de niveau 1 et 2. Ce stage ne crée pas de nouveaux bonus, il permet juste de les cumuler.

Capacité(s) spéciale(s) :

- **Tir rapide :** lorsque le personnage tire plusieurs fois par tour avec la même arme, il ne subit pas de malus lors de sa première attaque (ce qui donne : pas de malus pour la première, malus de 1 dé pour la deuxième, de 2 dés pour la troisième, etc.).
- **Point faible :** « dépenser » 2 points de marge de réussite (c'est-à-dire ne pas les utiliser pour faire fonctionner un autre pouvoir ou une autre capacité spéciale) permet d'annuler la protection apportée par une armure portée par la cible de l'attaque (aussi bien les dés de protection que la valeur fixe).

4. Équipement

Les cops disposent souvent d'un matériel relativement ancien et usagé pour remplir les missions qui leur sont confiées. Cependant, d'autres groupuscules (gangs divers) et organisations (les SWAT par exemple) disposent d'un équipement bien plus efficace et technologique. Les cops qui ne veulent pas se faire trouver la peau peuvent aussi, sur leurs deniers personnels, acheter des armes à feu de meilleure facture. Vous trouverez dans ce chapitre, un bon paquet d'armes, quelques véhicules, de l'équipement, des drogues, et pour faire bonne mesure, à la fin, l'équipement standard des membres du COPS, du SWAT et autres membres de LAPD. Le reste, il va falloir l'acheter avec vos dollars durement gagnés.

4.1. Armes à feu

Que serait un personnage de COPS sans arme à feu ? Une cible vivante pour tous les truands. Que serait un PNJ de COPS sans arme à feu ? Un PNJ mort.

Armes de dotation des COPS

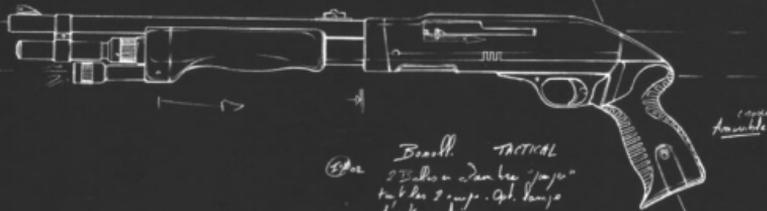


Colt "Afrikaneer" 031.s



Compact Uni-031 r

Benelli 053 Tactical



161

| Arme de poing | PR | PU | FA | VRC | Portée | VC | CT | M | Prix |
|---------------------------|----|----|----|-----|--------|----|----|-----|------------|
| Beretta Fink A021 | 0 | 2 | 1 | - | 15m | 4 | 1 | 8c | 600 \$ |
| Black Mamba s-121 | -1 | 2 | 1 | 3 | 20m | 3 | 3 | 18c | 750 \$ |
| Calico KM021 | 0 | 2 | 1 | 5 | 20m | 2 | 2 | 28c | 1 500 \$ |
| Colt « Afrikaneer » 031.s | 0 | 3 | 1 | - | 30m | 4 | 1 | 6s | 1 850 \$** |
| Colt Terminator 031 | 0 | 3 | 1 | 3 | 20m | 2 | 3 | 24c | 1 100 \$ |
| Compact Uni-031 r | 0 | 3 | 1 | - | 30m | 3 | 2 | 12c | 2 000 \$** |
| Free Snake S-131 | -1 | 3 | 1 | - | 20m | 4 | 1 | 6s | 950 \$ |
| H&K Shark II 131 | 1 | 3 | 1 | - | 30m | 3 | 2 | 9c | 1 200 \$ |
| Ruger Falcon 041 | 0 | 4 | 1 | - | 30m | 5 | 1 | 5s | 1 000 \$ |
| S&W Defender d-021 | 0 | 2 | 1 | - | 20m | 4 | 1 | 6s | 650 \$ |
| Sony Getaway-121 | -1 | 2 | 1 | - | 15m | 6 | 1 | 4b | 800 \$ |

| Arme d'épaulé | PR | PU | FA | VRC | Portée | VC | CT | M | Prix |
|----------------------|----|----|----|-----|--------|----|----|-----|------------|
| Benelli 053 Tactical | 0* | 5 | 3 | - | 25m | 3 | 1 | 8b | 600 \$ |
| Colt M17-041 | 0 | 4 | 1 | 4 | 125m | 2 | 1 | 22c | 6 000 \$* |
| Hellfire 032fx | 0* | 3 | 2 | 4 | 75m | 3 | 2* | 18c | 4 000 \$* |
| Ram Striker 031 | 0 | 3 | 1 | - | 25m | 6 | 1 | 1bd | 400 \$ |
| Sharp 2511L | 2* | 5 | 1 | - | 600m | 6 | 1 | 6c | 10 000 \$* |
| Smoker 033fx | 0 | 3 | 3 | - | 125m | 4 | 1 | 12c | 8 000 \$* |
| Sony Tsunami -143 | -1 | 4 | 3 | 3 | 40m | 3 | 1 | 20c | 8 000 \$* |

| Arme lourde | PR | PU | FA | VRC | Portée | VC | CT | M | Prix |
|-----------------------|----|----|----|-----|--------|----|----|-------|------------|
| McKiddie 095 | 0 | 9 | 5 | - | 100m | * | 1 | 4b | 30 000 \$* |
| Stoner '17 Jungle 042 | 0 | 4 | 2 | 6 | 400m | 2 | * | 200bd | 15 000 \$* |

Ⓢ 4.1.1. Caractéristiques des armes à feu

Précision (PR) : nombre de dés de bonus accordés à un personnage qui utilise cette arme.

Puissance (PU) : nombre de dés jetés pour connaître les dommages causés par cette arme.

Force d'arrêt (FA) : potentiel qui permet de calculer les chances qu'à un personnage qui est touché par une telle arme de rester debout et apte à combattre dans les secondes qui suivent l'impact.

Ces trois précédentes valeurs font partie du code de référence des armes à feu de la police. La plupart des armes du jeu porteront donc un code numérique à trois chiffres qui correspondront aux trois valeurs de base de l'arme.

Valeur de rafale courte (VRC) : nombre de balles tirées chaque fois qu'un personnage tire une rafale avec cette arme. Toutes peuvent potentiellement toucher leur cible.

Portée (Portée) : distance exprimée en mètres à laquelle une cible peut encore être touchée (en situation de combat, pas sur un stand de tir). Au delà de cette distance, on peut toujours toucher quelque chose mais il faut alors être particulièrement compétent.

Valeur de couverture (VC) : cette valeur représente le niveau de difficulté d'un jet de couverture tenté par un personnage qui utilise cette arme. Plus cette valeur est haute, plus le tir de couverture est difficile.

Cadence de tir (CT) : nombre de fois qu'un personnage peut utiliser son arme dans un même tour. En cas de tirs multiples, des malus sévères sont appliqués (voir le système de jeu).

Munitions (M) : nombre de munitions que contient l'arme en question. La lettre qui suit indique le mode de chargement de l'arme et donc le temps mis à la recharger complètement : c (chargeur : deux tours pour le remplacer), b (balles : un tour pour ouvrir l'arme + un tour pour charger

chaque balle + un tour pour la refermer), bd (bande : 3 tours pour mettre en place une nouvelle bande de cartouches) ou s (speedloader : deux tours pour charger l'arme).

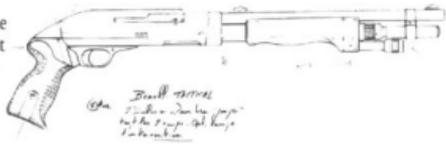
Prix : prix de l'arme en dollars. Si le prix est suivi d'un * c'est que l'arme est réservée aux forces armées et à la police et que le prix indiqué est la valeur théorique de l'arme au marché noir. Selon les contacts du joueur dans les milieux criminels, le prix de ces armes « interdites » peut être divisé par 2. Pour les deux armes « spécial COPS » indiquées **, le prix est vraiment théorique puisque personne ne peut y avoir accès. Pour le prestige que cela représente (être un « copkilla ou au moins un coprobba »), une telle arme vendue au marché noir peut se négocier jusqu'à 5 fois plus cher !

Ⓢ 4.1.2. Description des armes

La Californie de 2030 n'est pas sans rappeler un triste accouplement entre l'Ouest sauvage du XIX^e siècle et la Bosnie de la fin des années 90 : tout le monde est armé. Entre les dernières troupes de l'industrie militaire et les rebuts des guerres du XX^e siècle, tout individu peut y trouver son bonheur. Entre la AK47, très présente chez les gangs armés et le colt Afrikaneer, petit chouchou des cops, on ne sait que choisir. Vous trouverez dans chaque description les règles spéciales qui affectent chaque arme ainsi que la compétence nécessaire pour l'utiliser.

Benelli 053 Tactical

Arme d'épaulé [fusil à pompe]



Black Mamba s-121

Arme de poing, Tir en rafales [arme de poing]

Cette arme de poing de faible calibre est le plus petit PM en vente à LA. Il est tellement bon marché que les gangs en font un usage particulièrement intensif. Imprécis au possible, il leur permet surtout de faire peur à leurs ennemis et de tuer des innocents. Lorsque les cops débarquent, ils le troquent le plus souvent contre un bon vieux automatique qui, s'il ne tire pas en rafale, a au moins le mérite de toucher quelque chose à plus de 10 mètres.



Calico KM021

Arme de poing, Tir en rafales [arme de poing]

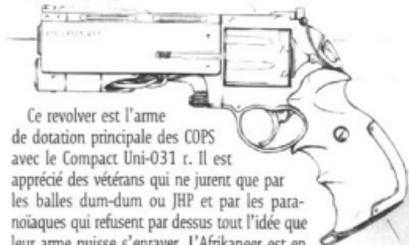
Cette arme de calibre 22 est capable de ventiler à grande vitesse un nombre impressionnant de balles. Prises séparément, elles n'ont pas une grande puissance mais à partir du moment où vous parvenez à en planter une demi-douzaine dans le corps de votre adversaire, ça commence à le faire.



Colt « Afrikaneer » 031.s

Arme de poing

Ce revolver est l'arme de dotation principale des COPS avec le Compact Uni-031 r. Il est apprécié des vétérans qui ne jurent que par les balles dum-dum ou JHP et par les paranoïaques qui refusent par dessus tout l'idée que leur arme puisse s'entrayer. L'Afrikaneer est en effet une arme solide, robuste, fiable et qui accepte les munitions spéciales conçues par les petits bricoleurs de l'armurerie. Elle n'est plus fabriquée et c'est donc le bien le plus précieux de tout cops. Grâce à une technologie de pointe, cette arme permet à tout personnage qui l'utilise de relancer les dés de dommages lorsque ceux-ci donnent un 1 (exemple : les dés de dommages indiquent 1, 3 et 5. Le cops garde donc le 3 et le 5 et relance un dé pour obtenir un résultat autre qu'un 1). Les seuls dés que l'on peut relancer sont les trois dés de dommages de l'arme, en aucun cas les dés de bonus gagnés grâce à la localisation du tir.



Ce fusil à pompe est en dotation dans toutes les forces de police californienne, qu'elles soient COPS ou LAPD. Il fait office de « bon à tout faire » lorsque les ennemis sont particulièrement dangereux (camés en manque, gangers à bord de véhicules, etc.) et lorsque les petits plombs qui composent ses munitions ont très peu de chance de toucher qui que ce soit d'autre qu'un criminel. Utilisé sans crosse, cette arme possède une Précision de -1.

Beretta Fink A021

Arme de poing

Dernier né de la mode « animale » en matière de look des armes à feu, ce petit automatique Beretta est l'arme de prédilection des gangs asiatiques dans leur ensemble et chinois en particulier. Elle est peu coûteuse et ses munitions sont fiables et compactes.



Colt M17-041

Arme d'épaule [fusil], Tir en rafales [arme d'épaule]



Cette arme (un fusil mitrailleur tout ce qu'il y a de plus classique) est en dotation dans l'armée Californienne (les USA utilisent, quant à eux, une version quasi similaire de cette arme mais fabriquée par Winchester). Elle est peu utilisée par les cops mais certains flics du LAPD s'en servent en cas d'émeute ou de situation vraiment critique. Ce fusil est trop encombrant pour plaire aux gangs mais les organisations criminelles mieux structurées en usent et en abusent.

Colt Terminator 031

Arme de poing, Tir en rafales [arme de poing]



Ce pistolet-mitrailleur de gros calibre est l'arme de prédilection des criminels qui souhaitent tirer le plus de balles possibles et, dans une moindre mesure, dans la cible prévue. Il est solide et le contenu de son chargeur est plus que raisonnable. Il permet ainsi au tireur de réussir des tirs de couverture relativement facilement. Heureusement, les criminels sont souvent bien peu entraînés à utiliser les tirs de couverture pour progresser.

Compact Uni-031 r

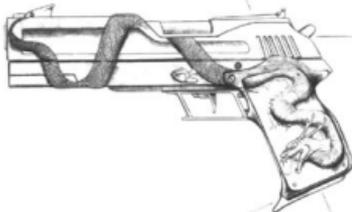
Arme de poing



Cet automatique de gros calibre est la deuxième arme de dotation au COPS en 2030. Il est apprécié pour sa cadence de tir importante qui permet aux bons tireurs d'enchaîner les cartons et aux moins bons de fournir un feu de couverture suffisamment nourri pour être efficace. Cette arme accepte très mal les munitions spéciales qui font la réputation de l'Afrikaner pour la bonne et simple raison que ses balles sont caseless et uniquement fabriquées par la marque Compact. Comme le colt Afrikaner, cette arme n'est plus fabriquée et c'est donc le bien le plus précieux du cops qui le possède. Grâce à une technologie de pointe similaire à celle utilisée pour créer l'Afrikaner, le Compact Uni permet à tout personnage qui l'utilise de relancer les dés de dommages lorsque ceux-ci donnent un 1.

Free Snake S-131

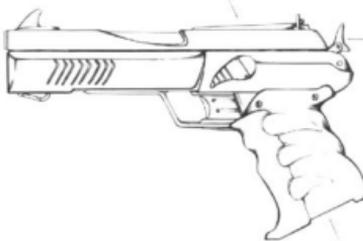
Arme de poing



Créé par une firme spécialisée dans les jeux vidéo, le Free Snake est en fait la version taille réelle (et létale) de l'arme d'un héros virtuel : Free Man. Le jeu est ringard mais l'arme est de bonne qualité : puissante, parfaitement lookée et très facile à faire réparer tant sa construction est simple. Reste sa précision qui fait défaut, surtout parce que la firme Free n'est pas parvenue à mettre en vente à un prix correct les lunettes avec HUD que le héros utilise dans le jeu. Des prototypes existent. Soi-disant.

H&K Shark II 131

Arme de poing



Cette arme autrichienne fait partie de leur nouvelle gamme dont les concepts visuels sont basés sur des espèces animales. Cet automatique de précision est apprécié par les criminels qui combattent avec classe mais la trop faible contenance de son chargeur et son prix trop élevé ne lui ont pas permis d'avoir un succès réel dans les forces de l'ordre.

Hellfire 0326x

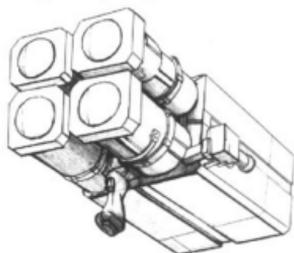
Arme d'épaule [fusil], Tir en rafales [arme d'épaule]



Arme en dotation chez les SWAT, cette arme de haute technologie créée par une petite firme californienne fait baver toutes les organisations anti-terroristes du monde (pas seulement les États-Unis). Elle est très solide, parfaitement maniable en milieu urbain et possède un viseur laser intégré. Grâce à cet accessoire, la précision de l'arme est de 1 lorsque la cible se trouve à moins de 10 mètres. Un compensateur de recul intégré permet de tirer 2 balles dans le même tour avec un malus de 1 dé à chaque tir (au lieu de 2 dés).

Mckiddie 095

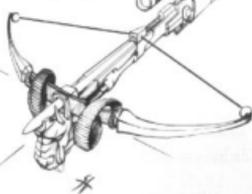
Arme lourde [lance-roquettes]



Ce lance-roquettes antichar (mais qui est très utile aussi contre les fourgons blindés ou voitures du COPS) peut être acheté au marché noir par les petits malins qui souhaitent faire du braquage leur mode de vie. Cette arme prend la forme d'un tube carré de grande taille qui accueille 4 roquettes qui peuvent être tirées les unes après les autres sans avoir à recharger (un grand avantage par rapport aux LAW et autres bazookas du siècle dernier). Il est impossible de réussir un tir de couverture avec une telle arme.

Ram Striker 031

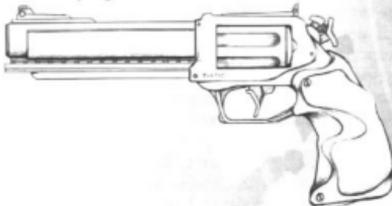
Arme d'épaule [fusil]



Cette arme, une simple arbalète lookée façon bélier n'est pas si risible qu'il y paraît. Son système d'armement permet l'utilisation de carreaux à pointe blindée qui causent de sérieux dommages à la cible. Le principal avantage d'une telle arme est qu'elle est silencieuse. Son principal défaut est qu'elle est longue à recharger (notée bd dans la table, mais cela signifie que l'on doit patienter 3 tours entre chaque tir).

Ruger Falcon 041

Arme de poing



Cette arme de très gros calibre est en fait un revolver dont le barillet ne comporte que 5 balles. Ses munitions spéciales lui permettent de causer des dommages impressionnants mais il est impossible de lui adapter des munitions trafiquées. Il coûte peu cher car il a été produit en grand nombre dans les années 2020-2030. C'est l'arme de prédilection des tueurs de la mafia.

S&W Defender d-021

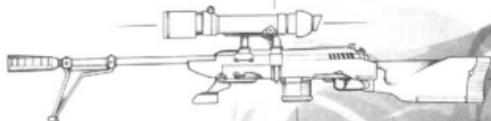
Arme de poing



Ce revolver de petit calibre est l'arme de dotation du LAPD. Il est si peu puissant que la plupart des flics dépendent leur paye pour s'acheter une arme plus efficace. Cela reste une arme solide, précise et qui ne risque pas, en cas de tir raté, de traverser deux cloisons pour aller plomber un bébé.

Sharp 2511L

Arme d'épaule [fusil à lunette]



Cette arme, créée pour la guerre de Corée en 2017, est passé tout naturellement de l'armée aux forces spéciales. Elle équipe la plupart des tireurs d'élite du LAPD mais il

arrive aussi que certains tueurs à gage en fassent l'usage lors de missions particulièrement bien payées. C'est une arme précise mais qui nécessite un bipied pour être parfaitement stable. Sans ce petit accessoire (et le temps qu'il faut pour le mettre en place : deux tours), la précision de l'arme tombe à -1.

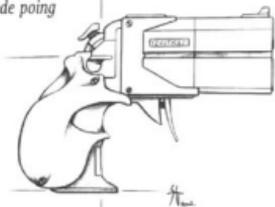
Smoker 033fx

Arme d'épaule [fusil]

Cette arme est une version modifiée du Hellfire 032fx utilisé par les SWAT. C'est l'arme de prédilection des forces anti-émeute de Californie. Le mécanisme de tir en rafales a été supprimé, la portée est plus longue et l'arme n'utilise que des balles choc (le bonus au FA est déjà pris en compte). Le viseur laser est enlevé mais l'arme a la possibilité de lancer de toutes petites grenades lacrymogènes (en forme de billes translucides multicolores). Le compensateur de recul est absent ainsi que la capacité à tirer plusieurs balles par tour. Le lance-grenades permet de projeter les lacrymogènes à une distance maximale de 250m (on utilise la compétence d'Arme d'épaule [fusil] et pas celle de Lancer). Ces mini-grenades ont une aire d'effet de 5 mètres de rayon (voir à ce sujet les règles concernant les grenades fumigènes ci-dessous).

Sony Getaway-121

Arme de poing



Dernière innovation de Sony pour le marché américain (et Californien), le Getaway – une sorte de derringer – n'a qu'une seule fonction : blesser un éventuel agresseur juste assez durement pour vous permettre de prendre la fuite mais pas assez pour qu'il en meure et que vous vous retrouviez ainsi coupable d'homicide. Mais les dommages par balle étant ce qu'ils sont, cette superbe nouveauté est rapidement passé de gadget super hype à rebut lorsque de nombreux citoyens californiens qui croyaient bien faire se sont retrouvés en prison après avoir séché un simple pickpocket d'une balle en pleine tête. On ne trouve donc plus cette arme qu'entre les mains de certains criminels qui aiment avoir au fond de leur poche une petite « surprise » pour les cops qui viennent les arrêter et qui les croient désarmés.

Sony Tsunami -143

Arme d'épaule [fusil à pompe], Tir en rafales [arme d'épaule]



Nul n'est prophète en son pays. Créé par la firme japonaise Sony, ce fusil à pompe automatique n'a jamais eu, dans son pays d'origine, plus qu'un succès d'estime. Par contre, aux USA et en Californie, ce petit bijou de violence gratuite est un must pour tous les gangers fortunés ou pour les criminels qui souhaitent tuer le plus de personnes en un minimum de temps. Notons qu'au vu des dégâts causés par cette arme, les forces de police ne l'utilisent pratiquement jamais.

Stoner '17 Jungle 042

Arme lourde [mitrailleuse]



Cette mitrailleuse a été longtemps utilisée par les commandos américains lors de toutes les sales petites guerres qui ont rythmé la vie du sud de l'Amérique dans les dix premières années du début de ce siècle. Basée sur les plans de la MG42, la Stoner est une mitrailleuse assez légère pour être utilisée par un seul homme, si ce dernier a pris soin de caler son bipied sur une surface solide (l'encadrement d'une fenêtre, le sol, etc.). Si ce n'est pas le cas, la précision de l'arme devient -2 (et là, je défie quiconque de toucher quoi que ce soit...). Aucune force de police de LA n'utilise cette arme. Ce n'est pas le cas de nombreux tueurs des mafias sud-américaines. Cette arme doit être utilisée en rafale, elle ne possède aucune possibilité de coup par coup.

4.1.3. Munitions spéciales

La plupart des revolvers et certains automatiques acceptent les munitions spéciales (la majorité des automatiques utilisent des munitions caseless qui ne peuvent pas être traquées). La plupart des armes qui tirent en rafales risquent de s'enrayer (ou pire encore) lorsque l'on utilise les munitions décrites ci-dessous. Elles doivent donc être réservées aux amateurs éclairés et aux experts des armes à feu (à partir d'un niveau de compétence de 5+). Fabriquer soi-même des munitions est un passe-temps fréquent chez les membres du LAPD. Une extension future comportera les règles nécessaires pour customiser aussi bien ses munitions que son arme.

Balles antipersonnelles : cette munition anti-personnelle possède la capacité de causer 1 point de dommage de plus par dé lancé lors du jet de dommages (mais uniquement si les dommages de base de l'arme, avant ce bonus, permettent de traverser l'armure de la cible). Notons que ce bonus de 1 point est aussi valable pour les dés lancés en plus en cas de blessure à un endroit vital (tête, torse, etc.).

Exemple : un colt Afrikaner tirant des balles personnelles tueur à gage de la mafia russe en pleine poitrine. Ce dernier est équipé d'un gilet pare-balles. Les 3 dés de dommages indiquent 15 et la protection du gilet pare-balles est de 13 (2D6+6). Le tueur subira donc 5 points à cause de la balle (les 2 points qui passent le gilet plus les 3 points de bonus de la balle personnelle) et 2D6+2 points supplémentaires à cause de la localisation du coup (torse : 2D6 de dommages en plus, +2 à cause de la balle personnelle).

Balles perce-blindage : cette munition perce-blindage permet de limiter voir d'annuler la protection accordée par les vêtements et l'armure portés par les cibles en puissance. Une telle munition réduit de 1 de la valeur de protection du vêtement porté par la cible (exemple : un gilet pare-balles ne protège plus que de 1D6+6 lorsqu'il est frappé par une arme perce-blindage). Contre un véhicule, le jet d'impact est majoré

| Arme de poing | PR | PU | FA | VRC | Portée | VC | CT | M | Prix |
|---------------|----|----|----|-----|--------|----|----|------|--------|
| Beretta 92 | 0 | 2 | 1 | - | 20m | 4 | 2 | 20 c | 250 \$ |
| Glock 17 | 0 | 2 | 1 | - | 20m | 4 | 1 | 17 c | 200 \$ |
| Mac-11 | -1 | 3 | 1 | 3 | 30m | 3 | 1 | 16 c | 350 \$ |
| Mini-uzi | -1 | 2 | 1 | 3 | 20m | 3 | 1 | 20 c | 400 \$ |
| Uzi | -1 | 3 | 1 | 3 | 40m | 3 | 1 | 25 c | 500 \$ |

| Arme d'épaule | PR | PU | FA | VRC | Portée | VC | CT | M | Prix |
|---------------|----|----|----|-----|--------|----|----|------|-----------|
| AK47 | -1 | 3 | 1 | 3 | 75m | 3 | 1 | 30 c | 850 \$* |
| AK74 | 0 | 3 | 1 | 3 | 125m | 3 | 1 | 30 c | 1 200 \$* |
| M16 | 0 | 3 | 1 | 3 | 100m | 3 | 1 | 20 c | 1 000 \$* |

| Arme lourde | PR | PU | FA | VRC | Portée | VC | CT | M | Prix |
|-------------|----|----|----|-----|--------|----|----|---|-----------|
| LAW | -1 | 8 | 4 | - | 50m | - | 1 | 1 | 5 000 \$* |

4.2. Projectiles explosifs

Pour utiliser toutes les armes décrites ci-dessous, vous devez utiliser la compétence de Lancer du personnage (il faut obtenir 1 réussite pour toucher sa cible si elle se trouve à moins de 5 mètres, 2 au-delà). La portée maximale d'une telle arme est de (10 + Carrure) mètres. En cas de jet raté, la grenade tombe à (1 + marge d'échec) mètres à côté de la cible originale. Elle explose à l'endroit où elle atterrit à la fin du tour qui suit celui où elle a été lancée (sauf le cocktail Molotov qui explose immédiatement).

Cocktail Molotov : ce projectile (apparenté aux grenades) cause 1D6 points de dommages non localisés (+1D6 par tour pendant 1D6 tours) à tout personnage qui se trouve à moins de 1 mètre de son point d'impact. Cette attaque possède une FA de 1.

Grenade à fragmentation : cette grenade cause 2D6+2 points de dommages non localisés à tout personnage qui se trouve à moins de 5 mètres de son point d'impact. Cette attaque possède une FA de 5.

Grenade fumigène : la fumée produite par cette grenade gêne terriblement la vue (exemple : malus de 2 dés à tout

de 1. Si vous utilisez les règles de « par où t'es passée on t'as pas vu sortir », le jet de dé est modifié d'un bonus de 3 points.

Balles choc : cette munition en caoutchouc prévue pour stopper net les contrevenants et les animaux a petit à petit été modifiée pour causer à la fois des dommages et un choc propre à projeter un adversaire touché au sol (voire à l'assommer tout net). Le caoutchouc est redevenu métal et les contrevenants ne se chopent plus que des bleus. La Force d'arrêt d'une arme équipée de balles choc est majorée de 1. Contre un véhicule, le jet d'impact d'une balle choc est réduit de 1.

4.1.4. Armes à feu antiques

Plutôt que de vous décrire par le menu les dizaines d'armes datant du XX^e siècle encore en circulation dans les rues de LA, je vous propose simplement une petite liste non exhaustive où vous devriez trouver votre bonheur.

tir qui passe à travers le nuage) dans un rayon de 5 mètres autour du point d'impact (si le vent est fort, la fumée peut s'étendre mais elle y perd évidemment en opacité).

Grenade incendiaire : cette grenade cause 2D6 points de dommages non localisés (+1D6 par tour pendant 1D6 tours) à tout personnage qui se trouve à moins de 5 mètres de son point d'impact. Cette attaque possède une FA de 3. Il y a de grandes chances qu'un objet inflammable situé dans cette zone prenne immédiatement feu.

Grenade lacrymogène : la fumée âcre produite par cette grenade oblige tout personnage qui se trouve dans un rayon de 15 mètres du point d'impact à réussir un jet de Carrure (3). La marge d'échec de ce jet indique le nombre de dés de malus que subit le personnage tant qu'il se trouve dans l'aire d'effet de la grenade ainsi que pendant les (10 - Carrure) minutes suivantes.

4.3. Armes blanches

Les armes blanches ne sont pas les objets les plus fréquemment utilisés par les cops. Certes ils utilisent des tonfa, tandis que les SWAT reçoivent tous un poignard de combat en dotation, mais ce sont avant tout les contrevenants qui brandissent bates de base-ball, tronçonneuses et rasoirs...

| Arme | Compétence utilisée | PR | PU | FA |
|---------------------|--------------------------------|----|----|----|
| Batte de base-ball | Arme de contact [matraque] | -1 | 1 | 3 |
| Machette | Arme de contact [machette] | 0 | 3 | 1 |
| Matraque électrique | Arme de contact [matraque] | 0 | 1 | 5 |
| Poignard de combat | Arme de contact [couteau] | 1 | 2 | 1 |
| Rasoïr | Arme de contact [couteau] | 0 | 2 | 0 |
| Taser | Arme de contact [taser] | 0 | 0 | 5 |
| Tonfa | Arme de contact [matraque] | 0 | 1 | 3 |
| Tronçonneuse | Arme de contact [tronçonneuse] | -2 | 5 | 1 |

Les bottes ferrées augmentent les dommages d'une attaque au corps à corps (les coups uniquement) de 1 point.

Le poing américain augmente les dommages d'une attaque au corps à corps (les coups uniquement) de 2 points et augmente le FA de ladite attaque de 1 point.

4.4. Véhicules

Les rues de Los Angeles fourmillent de véhicules en tous genres (motos, voitures, camions) quand ce ne sont pas les trottoirs qui font les frais de l'habitude des Californiens de se déplacer toujours plus vite. Ainsi, il est souvent plus risqué de se promener à pied, entouré de skaters à moteur, de vélos et de planches à roulette turbo, que de prendre sa bonne vieille New Era pour se lancer sur les freeway qui zèbrent la ville.

BMW 735 « New Era »



Voiture de luxe réservée à une élite, cette BMW 735 dispose d'un moteur à explosion surpuissant bien utile pour propulser ses deux tonnes d'acier. Cette auto est tellement solide que, selon le constructeur, aucun de ses occupants n'a jamais été blessé dans un accident l'impliquant.

La BMW 735 dispose du dernier raffinement technologique, le SteelBubble, une coque en acier et kevlar qui se déploie automatiquement en quelques centièmes de secondes autour de l'habitacle en cas de choc, enfermant les occupants de la voiture dans une cellule de survie inexpugnable.

BMW M8 « GranTurismo »

Un châssis précis, un moteur légendaire, une finition au-dessus de tout soupçon font de cette Beamer une voiture d'exception. Avec cet aboutissement technologique, les ingénieurs de Munich ont mis la barre très haut et leur fleuron connaît un très grand succès dans la haute société californienne. Comme toutes les « Bob Marley on Wheels », cette prestigieuse auto cumule prestige et puissance et séduit aussi particulièrement les gangbangers ou les petites frappes un peu argentées.

Buell « Nashville »

Si les officiers qui patrouillent en voiture sont condamnés à attendre quelques années pour que leur matériel soit renouvelé, les motards ont eu plus de chance puisque les Buell « Nashville » qu'ils viennent de recevoir sont flamboyants neufs et ultra modernes. Puissantes et solides, ces grosses motos ne sont pourtant pas très agiles et ne font pas les poids en vitesse pure face aux japonaises qui équipent les truands. Malgré ces défauts, la Buell reste le symbole du rêve Californien et même si le LAPD ne tolère pas la ringardise du tatouage de loup « à la Johnny », cela n'empêche pas les « crémières » du Bike Squad d'être de sacrés frimeurs !

Californian S90 « Spifire »



Les bonnes vieilles Spitfires peintes en noir et blanc et ornées de l'écusson du LAPD sont pour tous les habitants de LA le symbole de la police et de la loi, de ceux qui sont là pour « Protéger et servir ».

Le symbole est parfois poussif parce que les Spitfires ne sont plus toutes jeunes et que certains moteurs sont un peu fatigués. Les mécanos du LAPD sont condamnés à faire des miracles puisqu'il semblerait que le Chief ne souhaite pas les remplacer avant quelques années, au grand désarroi des policiers en tenue.

Californian « Cocoon III »

La firme Californian Motors a été constituée peu après l'indépendance de la Californie pour signifier au monde que le nouvel État pouvait aussi être indépendant et viable industriellement. En rachetant des brevets et des licences un peu partout, Californian a réussi à rapidement se constituer une petite gamme de véhicules populaires et bon marché. La Cocoon III est une berline de bon standing, fonctionnelle et solide. Le moteur et le châssis sont sans génie, mais ils remplissent leur tâche à merveille, fournir aux classes moyennes un véhicule souple et fiable au meilleur prix.

| Véhicule roulant | Vit. Max. | Acc. | Pass. | Prix | PS | Spécial |
|-----------------------------------|-----------|------|-------|------------|----|---------|
| BMW 735 « New Era » | 255 | 6 | 6 | 70 000 \$ | 10 | (1) |
| BMW M8 « GranTurismo » | 300 | 4 | 5 | 85 000 \$ | 6 | - |
| Buell « Nashville » | 230 | 6 | 1+1 | 15 000 \$* | 3 | - |
| Californian S90 « Spitfire » | 175 | 9 | 5 | 15 000 \$* | 7 | - |
| Californian « Cocoon III » | 165 | 15 | 5 | 15 000 \$ | 6 | - |
| Californian « Hauler » | 155 | 15 | 8 | 10 000 \$ | 8 | - |
| Californian « Hellcat » | 190 | 8 | 2+6 | 30 000 \$* | 12 | - |
| Californian « Streetwise » | 125 | 12 | 4 | 4 000 \$ | 5 | - |
| Californian V666 « Drifter » | 185 | 9 | 5 | 25 000 \$ | 9 | (2) |
| Chevrolet « Impala 2018 vintage » | 180 | 9 | 5 | 12 000 \$ | 7 | - |
| Chevrolet « Rattlesnake » | 130 | 12 | 2/3 | 8 000 \$ | 9 | - |
| Dodge 323 « Interceptor M2 » | 318 | 5 | 2 | 60 000 \$* | 7 | - |
| Fairchild SRS 12 « Wolverine » | 90 | 20 | 3+12 | 80 000 \$* | 14 | - |
| Ferrari S850 « Ronaldo IV » | 320 | 4 | 2 | 100 000 \$ | 6 | - |
| Ford « BoxCarrier III » | 120 | 22 | 3+12 | 10 000 \$ | 16 | - |
| Ford « Limo vintage » | 142 | 19 | 12 | 90 000 \$ | 9 | (3) |
| Harley Davidson « Bandidos » | 180 | 6 | 1+1 | 20 000 \$ | 3 | - |
| Honda 1200VRR « Katana » | 310 | 4 | 1+1 | 10 000 \$ | 2 | - |
| Hyundai « Vertigo » GRS | 160 | 12 | 2/8 | 15 000 \$ | 8 | - |
| Hyundai R12 « Midget » | 90 | 16 | 5 | 6 000 \$ | 5 | - |
| Mercedes 680E « Luxury Liner » | 224 | 7 | 5 | 70 000 \$ | 7 | - |
| Oldsmobile 440 « Deluxe » | 207 | 14 | 6 | 50 000 \$ | 6 | - |

Vit. Max. : vitesse maximale du véhicule exprimée en k/h.

Acc. : accélération. Nombre de secondes nécessaires pour passer de 0 à 100 k/h le pied au plancher.

Pass. : nombre de personnes que peut accueillir le véhicule. La deuxième valeur représente généralement le nombre d'individus qui peuvent prendre place à l'arrière.

Prix : exprimé en dollars. Les véhicules dont le prix est suivi d'un astérisque ne sont pas en vente libre puisque ce sont des véhicules de la police. Le prix indiqué représente donc leur version « civile » qui ne comprend aucun des accessoires qui peuvent les rendre si utile pour le travail moyen (gyrophares, radio, mais aussi blindage voire armement lourd).

PS : Points de structure.

Spécial : certains véhicules réagissent particulièrement bien (ou mal) en cas d'utilisation du système de poursuite. Vous trouverez ces règles spéciales décrites ci-dessous :

- (1) : le système SteelBubble permet de réduire les dommages de collision de moitié pour tous les occupants de la voiture. Il ne protège en aucun cas des dommages causés par un éventuel incendie.
- (2) : l'équipement tout terrain de ce véhicule accorde à son conducteur un bonus de 1 dé blanc si la poursuite se déroule en dehors des sentiers battus.
- (3) : en situation de stress (lors d'une poursuite), on considère que le pilote automatique jette 3 dés avec une compétence de 7+. Pas de quoi échapper aux plus fins pilotes du LAPD !

Californian « Hauler »

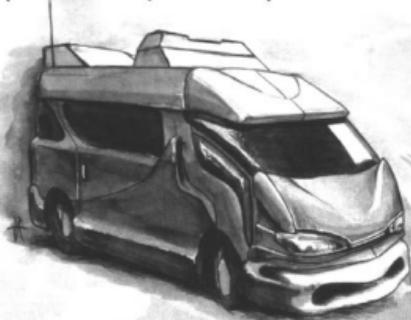
Ce break est le premier à disposer d'un moteur électrique, monté sur un châssis qui a fait ses preuves, celui de la Chevrolet « GrandCaravan » de 2015. Avec sa triple banquette, il peut accueillir une grande famille ou une joyeuse bande de potes en virée, et bien que la fiabilité et la tenue de route ne soient pas le fort de cet engin, il rencontre un vif succès dans les classes moyennes californiennes.

Californian « Hellcat »

Répondant à un appel d'offre du LAPD pour un véhicule de transport rapide et solide, Californian Motors vient de mettre en service ce van de poursuite élégant, moderne, puissant et fiable (enfin le LAPD l'espère, vu son prix). À terme, il doit remplacer les vieux « Whirlwind » datant de 2012, mais la dotation des commissariats vient à peine de commencer.

Équipé des derniers raffinements technologiques, il permettra d'abriter des planques, servira de véhicule de commande-

ment ou de renseignements électroniques, transportera rapidement des hommes jusqu'à une zone d'intervention et pourra même servir à poursuivre des suspects.



Californian « Streetwise »

Premier modèle lancé par Californian Motors, la Streetwise est une petite citadine à moteur électrique dont l'achat est subventionné par le gouvernement californien (ce qui explique sa profusion). Plusieurs modèles et carrosseries ont été lancés, mais la base reste la même, une petite auto maniable, un peu spartiate, fiable, simple à entretenir et surtout non polluante. Avec la StreetWise, nous sommes loin de la voiture passion, et de plein pied dans la voiture fonctionnelle destinée aux plus petits budgets.

Californian V666 « Drifter »

Le V666 est le dernier né de chez Californian Motors, et c'est le premier modèle entièrement développé par le nouveau constructeur californien. Cet énorme 4x4 répond aux besoins d'aventure des classes aisées en proposant un moteur plein d'agrément, un châssis encore un peu dur, et une finition irréprochable. Le Drifter dispose d'un énorme V8 très gourmand, dans la plus pure tradition américaine, l'un des derniers fleurons de cette technologie des moteurs à explosion actuellement en voie de disparition.

Bourré de gadgets et des derniers développements technologiques cet engin un peu pataud aura du mal à se faufiler dans de petites rues et ne s'ébroue que sur autoroute ou en tout-terrain.

Chevrolet « Impala 2018 vintage »

L'Impala 2018 est un hommage à la célèbre Chevrolet Impala des années 60. Avec son look très rétro, ses équipements pléthoriques, son moteur surpuissant (un gourmand V6 de 220 chevaux) et son prix abordable, cette auto remarquable a immédiatement été adoptée dans tous les

barrios de LA. Malgré la loi californienne, certains se font encore un plaisir de la transformer en *lowrider* en adaptant de petits véris électriques sur les suspensions.

Chevrolet « Rattlesnake »

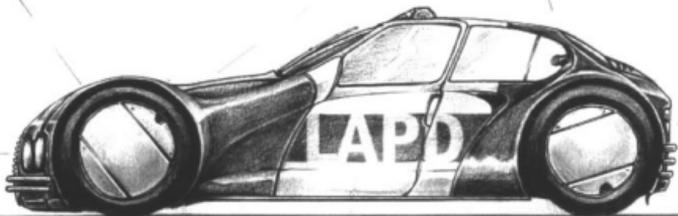
La Rattlesnake est une bête de somme incroyable, capable d'aligner des kilomètres de désert sans broncher (Chevrolet s'est longtemps servi dans ses pubs de l'attachante personnalité de Duncan Spears de Boulder, Colorado, qui avait transporté des potirons sur plus d'un million de km avec son Rattlesnake).

Si le châssis et la motorisation sont conformes aux standards américains (c'est-à-dire assez faibles), les équipements et la finition sont étonnamment pauvres, mais les *rednecks* s'en fichent, eux, ils veulent du solide !

Dodge 323 « Interceptor M2 »

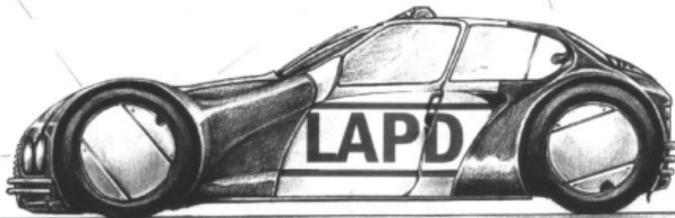
La Dodge 323 est devenu célèbre après avoir empli les vitaires sur tous les circuits des États-Unis dans la catégorie tourisme. Elle a depuis été adoptée par le LAPD comme véhicule de poursuite et elle est capable de rivaliser avec à peu près tout ce qui roule en Californie. Malheureusement, la direction n'est pas aussi précise que celle d'une Européenne, et il faudra un sacré bon pilote pour la maîtriser à haute vitesse.

De nombreux mécaniciens du LAPD s'amuse à « préparer » leurs voitures pour les rendre encore plus performantes, les personnalisent avec des peintures ou des sumoms hauts en couleurs sur lesquels la hiérarchie ferme les yeux. Après tout, les pilotes d'interceptors sont des héros légendaires qui risquent vraiment leur vie tous les jours ! Le rumeur raconte qu'une des interceptors du commissariat de South Central, « *Wathawk* », serait capable de dépasser les 450 km/h.



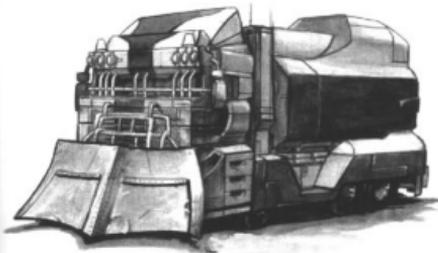
JTB ol

64 Dodge



JTB ol

Fairchild SRS 12 « Wolverine »



Issu des bureaux d'étude de Fairchild, un éminent constructeur d'avion, le véhicule d'assaut urbain Wolverine est une merveille de fonctionnalité et de technologie. Pouvant abriter jusqu'à 15 hommes en configuration transport, il existe aussi en version anti-émeute, en configuration assaut lourd (avec 4 canon vulcan de 30 mm), en antenne sanitaire ou en véhicule de commandement. Ce véhicule ultramoderne, lourd et blindé, bourré d'électronique, se conduit pourtant comme une grosse camionnette grâce à une assistance électronique digne de ce qui se fait de mieux dans les avions modernes.

Ferrari S850 « Ronaldo IV »



Après le rachat de Ferrari par Mc Donald, la Ronaldo S850 fut la première voiture à sortir des chaînes de montages de la prestigieuse marque italienne, démontées pour l'occasion à Akron, Ohio.

Elle a été baptisée Ronaldo en l'honneur du clown Ronald Mac Donald, mascotte de la célèbre marque de hamburger (les amoureux transis de belles italiennes pourront toujours se dire que c'est en l'honneur de l'un des plus grands footballeurs du début du siècle, élu président du Brésil en 2027).

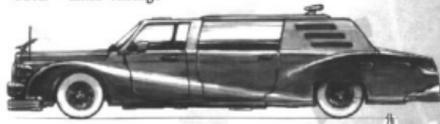
Malgré ces aménagements commerciaux et financier, cette Ferrari reste un monstre de puissance et d'élégance mécanique, admirée de tous.

Ford « BoxCarrier III »



Impossible de rouler à Los Angeles sans croiser des BoxCarriers ces petits camions agiles et fiables dont Ford en est déjà à la troisième version. Une multitude de déclinaison existent et font de ce transporteur la véritable cheville ouvrière de l'économie Californienne. On en trouve avec des plateaux, des unités frigorifiques, des bennes à ordures, des caissons de 20 ou 30 mètres cubes et même en corbillard. Le BoxCarrier est un camion tellement commun et passe partout, qu'il est souvent utilisé par le LAPD pour les plaques et les écoutes.

Ford « Limo vintage »



Cet énorme engin reprend la tradition des grosses limousines américaines, bien utiles pour transporter des mariés, des stars, des touristes, voire des boss de la mafia.

Une limousine de 8 mètres de long n'est pas faite pour aller vite ou pour prendre des virages au frein à main. Par contre, vous y trouverez tout le confort moderne et une pléthore de fonctionnalités luxueuses (bar, HDTV, cocon 3D, etc.).

La Ford « Limo vintage » est la première voiture à ne pas disposer de chauffeur humain. Elle est pilotée par un système expert qui obtient des informations sur son environnement proche grâce à un satellite à très haute résolution. Les passagers peuvent évidemment donner des ordres à la machine qui les interprétera de son mieux. Ce système permet de réduire les risques d'accident ou d'accrochage au plus faible niveau, l'ordinateur recalculant à chaque instant les chances de réussite de la manœuvre qu'il est en train d'accomplir avant de modifier son comportement en fonction des résultats.

Harley Davidson « Bandidos »



Cette série spéciale de Harley est rarissime. Il s'agit d'une licence Harley Davidson achetée par le gang motocycliste des Bandidos pour faire la nique aux Hell's. On a jamais vu autre chose qu'un Bandidos chevaucher ces rutilantes machines aux chromes m'as-tu-vu. Tout autre inconscient qui s'aviserait de le faire signerait là son arrêt de mort. Ces motos ne sont pas plus puissantes et agiles que n'importe quel bas de gamme nippon, mais elles respirent un certain art de vivre et de rouler, qui colle parfaitement à l'esprit des Bandidos.

Honda 1200VRR « Katana »

La dernière Honda est une véritable bombe. D'abord esthétique, grâce à une forme révolutionnaire et des équipements novateurs, mais surtout grâce à la technologie de l'alésage enveloppé (exclusivité Honda). Le moteur surpuissant de ce monstre tient dans un espace ridiculement petit et son poids est très faible.

La Katana est la moto la plus puissante du marché et, même si elle est vendue bridée, il est facile de trouver un mécanicien qui pourra rendre à ce monstre toute sa puissance originelle.

Hyundai « Vertigo » GRS

Le Vertigo est le prototype du petit van urbain, abordable et sans génie. Certains ouvriers ou petits employés l'ont adopté comme véritable maison roulante et dorment dedans près de leur lieu de travail durant la semaine, avant de rentrer à la maison le week-end (d'autres n'ont même pas de maison pour le week-end, et le Vertigo sert parfois de foyer permanent à toute la famille).

Modérément fiable, le Vertigo dispose de nombreux aménagements et raffinements électroniques assez prompts à tomber en panne.

Hyundai R12 « Midget »



Cette espèce de petite boule de métal montée sur quatre roues ne s'embarasse pas avec l'esthétisme.

Son toit démesurément haut cache un coffre de 50 litres bien pratique pour transporter les affaires des enfants mais rehausse considérablement le centre de gravité de l'auto ce qui rend sa stabilité parfois aléatoire. Pas grave, le petit moteur électrique est tellement poussif que l'on ne risque pas de se prendre pour un pilote de Nascar.

La Midget est une petite voiture familiale d'une forme, d'une taille et d'un prix ridicule et c'est un grand succès commercial surtout auprès des Californiens d'origine asiatique.

Mercedes 680E « Luxury Liner »

La bonne grosse Benzo à papa reste un classique de la voiture solide, puissante et luxueuse. Plébiscité par les stars, les hommes d'affaires et les dealers, ce modèle est l'un des plus gros qui existe sur le marché et dispose d'une profusion inouïe de gadgets électroniques.

Oldsmobile 440 « Deluxe »

Malgré le prestige incommensurable des berlines germaniques, la tradition d'excellence et de séduction des autos nord-américaines reste encore bien vivace. Cette Oldsmobile reprend courageusement le flambeau, et si la mécanique et le train roulant restent encore en-dessous de ce qui se fabrique en Allemagne, le luxe et les finitions n'ont rien à envier aux plus riches créations venues de Stuttgart ou de Francfort. L'Oldsmobile 440 est un modèle déjà ancien, et toute la presse spécialisée attend avec impatience le modèle 550, prévu pour le début 2031 et que l'on nous promet révolutionnaire.

4.5. Protections et armures

Les protections et armures que peuvent porter flics, cops et truands sont rapidement décrits ci-après. Pensez à vous équiper avant que le combat ne débute.

En cas de cumul d'armure sur une même localisation, on conserve le meilleur dé de toutes les protections et le meilleur bonus. Tous les modificateurs aux jets d'action se cumulent.

| Armure | Parties du corps protégées | Protection | Modificateur* | Prix |
|-----------------------|------------------------------|------------|---|-------------|
| Blouson en cuir | Torse, abdomen, bras | 1d6+1 | - | 500 \$ |
| Casque de moto | Tête | 1d6+2 | -1 dé, uniquement pour les jets de Perception | 250 \$ |
| Casque de SWAT | Tête | 2d6+6 | - | 15 000 \$* |
| Gilet pare-balles | Torse, abdomen | 2d6+6 | -2 dés | 1 000 \$ |
| Gilet pare-éclats | Torse, abdomen | 1d6+6 | -1 dé | 500 \$ |
| T-shirt pare-balles | Torse, abdomen | 1d6+3 | - | 250 \$ |
| Pantalon en cuir | Jambes | 1d6 | - | 300 \$ |
| Uniforme de SWAT | Torse, abdomen, bras, jambes | 2d6+3 | -1 dé | 25 000 \$* |
| Bouclier anti-émeutes | Torse, abdomen, bras, jambes | +3 | - | 600 \$* |
| Uniforme de COPS | Torse, abdomen, bras, jambes | 1d6+6 | - | 35 000 \$** |
| Masque de combat | Tête | 2D6+6 | -1 dé, uniquement pour les jets de Perception | 30 000 \$** |

* Nombre de dés de malus à toutes les actions physiques tentées par le personnage.

Prix : prix en dollars. Si le prix est suivi d'un * c'est que l'arme est réservée aux forces armées et à la police et que le prix indiqué est la valeur théorique de l'armure au marché noir. Pour les deux protections « spécial COPS » indiquées **, le prix est vraiment théorique puisque personne ne peut y avoir accès.

Exemple : un cops prudent s'équipe d'un uniforme de SWAT sous son blouson officiel. Sur le torse, les bras et l'abdomen le cops bénéficie d'une protection de 2d6 (uniforme de SWAT) + 6 (blouson COPS). Le flic subira un malus de -1 dé sur toutes ses actions physiques.

4.6. Dotation des forces de l'ordre

L'équipement standard indiqué ci-dessous peut être modifié lors de certaines missions particulièrement difficiles mais, généralement, c'est le cops ou le flic qui doit acheter avec son salaire les armes et accessoires supplémentaires qu'il veut utiliser dans son travail. Cela inclut évidemment une éventuelle voiture personnelle qu'il a tout à fait le droit de conduire durant ses heures de service s'il est en civil (en uniforme, il doit – théoriquement – marcher ou utiliser un véhicule du LAPD).

4.6.1. Les cops

Le matériel du cops de base est généralement plus fourni que celui du cops expérimenté. À l'instar des soldats, vétérans des guerres d'Amérique du sud, un cops expérimenté se déleste au cours des premiers mois ou années de service de tout ce qui peut l'encombrer. Notons aussi qu'il est très fréquent que les cops se promènent en civil. Tout l'équipement suivi d'un astérisque est donc laissé de côté dans de telles situations (dans le cas du masque de combat, il doit être placé dans un sac ou gardé dans la voiture afin de n'être sorti qu'en cas de coup dur).

Le blouson, le pantalon, le masque de combat et l'arme de poing du cops sont des équipements rares, uniquement réservés aux cops et qui ne sont plus fabriqués. Un cops qui perdrait tout ou partie de ces objets ne pourrait pas obtenir d'équipement de remplacement avant un délai souvent très long (souvent plusieurs mois si ce n'est plusieurs années).

● **Un blouson*** : il prouve sans l'ombre d'un doute que le personnage est un cops, ce qui correspond dans certains quartiers à porter une cible au niveau du cœur. Mais porter ce blouson n'a pas que des inconvénients, au vu de l'armure apportée par les plaques de matériaux composites qui y sont adaptées.

● **Un pantalon*** : ce baggy est très fonctionnel puisqu'il présente un grand nombre de poches. Il est aussi garni de plaques de matériaux composites qui permettent d'offrir une certaine protection au cops lors d'un combat. Le pantalon comporte des genouillères et une coquille intégrée (et pas vraiment visible de l'extérieur).

● **Un masque de combat** : le masque de combat des cops est l'accessoire le plus représentatif de cette unité. Confié ensuite aux SWAT et autres unités anti-émeute, le masque de combat offre certes une forte protection mais il a surtout pour but de protéger l'anonymat du cops en combat. Devant ces visages blancs (ou presque) et impersonnels, la plupart des criminels de bas étage perdent légèrement le moral alors qu'ils seraient déjà morts de rire devant le regard mouillé de larmes d'un cops débutant confronté à

sa première fusillade et qui vient de prendre une balle dans le genou. Même s'il est normalement obligatoire de porter un masque cops, les vétérans le décorent pour le fun ou pour accentuer son côté terrifiant.

● **Une casquette*** : elle porte la mention COPS et permet d'accrocher le combiné radio-caméra (voir ci-dessous). Elle ne protège en aucun cas son porteur contre une éventuelle attaque.

● **Une paire de rangers** : elles comportent une semelle épaisse qui permet d'éviter les blessures idiotes qui peuvent survenir lorsqu'un cops marche sur du verre cassé ou sur de la ferraille. Elle n'offre aucune protection en combat.

● **Une ceinture multi-usages*** : cette ceinture comporte assez de poches et de passants pour accueillir tout le petit matériel du cops, en l'occurrence les menottes, le tonfa, la mag-lite, le multi-tool, les chargeurs supplémentaires et la paire de gants de sécurité.

● **Une paire de menottes métalliques avec clé et une dizaine de menottes plastiques** : la paire de menottes métalliques permet de maintenir prisonnier un contrevenant de première importance tandis que les menottes en plastique permettent de tenir en respect temporairement un grand groupe de malfaiteurs. Certains abrutis gavés de drogue et particulièrement musclés peuvent parvenir à briser ces menottes (jet de Carrure, difficulté 7 pour les menottes en métal, 5 pour les autres).

● **Un combiné radio-caméra 300 heures d'autonomie*** : les procédures policières étant pour le moins complexes (lecture des droits, sommations avant un combat, etc.), les cops disposent d'une petite caméra qui leur permet d'envoyer directement au QG l'image (et le son) de tout ce qu'ils peuvent voir et entendre en cas de contrevenant tatillon et de mauvaise foi (exemple : mais non monsieur le juge, le cops ici présent ne m'a pas lu mes droits...). Ils ne sont pas obligés d'allumer cet appareil lorsqu'ils sont en mission mais s'ils le font, il savent pertinemment que les premiers à visionner les bandes seront leur chef de service et les membres du SAD (affaires internes). La radio leur permet de rester en permanence en contact avec leur QG et avec leurs petits camarades de patrouille (les autres PJ quoi !).

● **Un tonfa*** : c'est l'arme de corps à corps de base du COPS. Les plus expérimentés (ceux qui ont suivi les stages qui vont bien), peuvent s'en servir pour immobiliser un adversaire ou pour parer une attaque. Les autres se contentent de l'utiliser comme une matraque.

● **Une mag-lite** : cette lampe torche halogène d'une puissance extrême (plus de 1 000 watts) utilise une pile de conception récente qui permet une utilisation quasi permanente pendant plus de 400 jours. Utilisée en pleine nuit contre un adversaire qui ne s'y attend pas, elle peut même servir d'arme incapacitante : l'infortunée victime devra résumer un jet de Réflexes (2) pour ne pas être aveuglée et ainsi subir un malus de 2 dés à toutes ses actions physiques pendant 5 tours.



● **Un automatique (Compact Uni-031 r) ou un revolver (Colt 031.s)** : le choix est laissé au cops lors de son affectation. Ceux qui privilégient la cadence de tir optent pour l'automatique tandis que les petits bricoleurs affectionnent le colt qui leur permet d'utiliser des balles spéciales. De toute façon, au bout d'un an de service, un cops a statistiquement seulement 17% de chance de continuer à utiliser une de ces deux armes. La plupart préfèrent acheter avec leur solde un pétard qui correspond mieux à leur façon de combattre.

● **Un multi-tool** : cet appareil solide contient nombre de petits outils que tout bon bricoleur rêve d'avoir toujours sous la main : pince, couteau, tournevis, poinçon, etc. Cela permet de ne pas être une main devant une main derrière en cas de bricolage sur le tas.

● **Deux chargeurs pour le Compact ou deux speed-loads pour le Colt** : ces munitions supplémentaires peuvent être renouvelées à volonté mais une trop grande consommation de balles peut faire l'objet d'un rapport au SAD (affaires internes). C'est pour cette raison que la plupart des cops vétérans utilisent le Colt et fabriquent eux-mêmes leurs balles. En dotation standard, les munitions du Colt sont de type « normal ».

● **Une plaque** : elle permet d'officialiser le personnage dans son rôle de cops. Les cops portent généralement leur plaque autour du cou mais peuvent aussi la fixer à l'emplacement du cœur sur leur blouson ou, au contraire, la ranger dans la poche arrière de leur pantalon.

● **Une paire de gants de sécurité** : ces gants permettent de chercher dans des poubelles, dans des fourrés ou même de se saisir d'animaux rebelles sans risquer de se blesser.

● **Une paire de lunettes de soleil*** : elle permet aussi bien d'avoir un bon look que d'éviter d'être ébloui par le soleil ou le faisceau d'une mag-lite (dans ce dernier cas, le niveau de difficulté du jet de Réflexes pour éviter d'être ébloui n'est que de 1).

● **Un holster au choix (à la ceinture - dans le dos ou sur la hanche - ou sous le bras)** : les holsters du LAPD (et donc du COPS) sont dotés de sangles et de divers boutons pressions afin d'être totalement adaptables à la plupart des armes de poing en vente en Californie. Malgré cela, de nombreux cops qui utilisent des armes de poing personnelles s'achètent aussi leur propre holster afin de ne pas risquer de retrouver leur arme coincée en situation de combat.

● **La chemise et T-shirt LAPD-COPS** : créés à l'origine pour promouvoir le COPS, ces éléments publicitaires n'ont pas eu le succès escompté. Les cops se sont donc retrouvés avec la quasi obligation de porter ces T-shirts et chemises. Les plus chanceux reçoivent juste un T-shirt avec la mention COPS sur le devant. Les autres devront arborer un slogan terrible comme : « Don't be a pussy, join the COPS ». A moins qu'ils ne préfèrent utiliser leurs vêtements personnels.

Les cops en patrouille sont dotés d'un véhicule officiel : la Californian S90 « Spitfire ». Elle permet d'accueillir 5 passagers mais les cops utilisent généralement une spitfire par binôme. Dans certains cas, lors de missions spéciales, il est possible qu'ils reçoivent une Dodge 323 « Interceptor M2 ». Il est souvent plus facile de tchatcher avec le mécanicien en chef - qui est le seul maître à bord après dieu - que de faire une demande écrite [jet de Charme/Bureaucratie (6)].

Lorsque les cops risquent de se retrouver confrontés à des ennemis fortement armés, ils peuvent faire une demande officielle afin de bénéficier d'un armement et d'un équipement qui est habituellement gardé à l'armurerie du commissariat. Une bonne connaissance des personnes responsables et un jet de Bureaucratie bien senti sera généralement nécessaire, même si l'affaire est de première importance.

● **Benelli 053 Tactical** : ce fusil à pompe standard dans les forces de police de LA est raisonnablement fréquent mais nécessite tout de même une demande écrite et officielle [jet de Sang-froid/Bureaucratie (3)].

● **Hellfire 0326c** : cette arme de guerre est en dotation standard chez les SWAT mais chaque armurerie de commissariat en possède quelques-unes et qui peuvent être obtenues par demande écrite en cas de mission critique [jet de Sang-froid/Bureaucratie (6)].

● **Uniforme de SWAT** : on peut imaginer que les cops aient de temps en temps une envie irrépressible de mettre le plus possible de centimètres de matériau composite entre eux et une balle qui leur est destinée. Quelques commissariats possèdent de mythiques tenues de SWAT que les plus paranos se léguent de génération en génération. Aucun commissariat ne possède de casque de SWAT. En obtenir une est une lutte de tous les instants [jet de Sang-froid/Bureaucratie (8)]. Même si le jet est réussi, la tenue ne sera pas prêtée plus de quelques heures.

● **Trousse de premiers secours** : ces malles ne sont pas officiellement réglementées mais ne sont prêtées qu'aux cops dont les compétences de Médecine et de Premiers secours atteignent des niveaux suffisants (7+ ou moins pour la Médecine, 6+ ou moins pour les Premiers secours). L'utilisation d'une trousse de premiers secours lors d'un jet de Médecine ou de Premiers secours permet de jeter 1 dé supplémentaire. Cette trousse pèse 1kg et est généralement conservée dans le coffre de la voiture de patrouille.

● **Kit de criminalistique** : de la même façon que la trousse de premiers secours, le kit de criminalistique n'est prêté qu'aux cops dont le niveau de Scène de crime est suffisant (6+ ou moins). Il permet de jeter 1 dé supplémentaire quand il est utilisé lors d'un jet de Scène de crime. Ce kit pèse 1kg et est généralement conservé dans le coffre de la voiture de patrouille.

6.4.2. Les SWAT

- Vous trouverez ci-dessous l'équipement standard des SWAT :
- Uniforme de SWAT

- Casque de SWAT (il fait aussi office de masque à gaz et contient un combiné radio-caméra ainsi qu'un système de vision infra-rouge et intensificateur de lumière)
- Bottes
- Ceinture à poches (avec multi-tool)
- Hellfire 032fx avec 2 chargeurs supplémentaires
- 2 grenades fumigènes
- 2 grenades lacrymogènes
- Poignard.

4.5.3. Le Bomb Squad

Les membres du Bomb Squad sont, en théorie, équipés comme des flicards du LAPD (voir ci-dessous). Ils possèdent cependant une tenue blindée dont les capacités de protection sont très impressionnantes. En termes de jeu, cela correspond à une tenue de combat de SWAT mais qui a la particularité de réduire de 2 points le FA de toute explosion dont le porteur peut être victime.

4.5.4. Le Riot Squad

Les unités anti-émeutes sont quasiment équipées de la même façon à quatre exceptions près : le Hellfire 032fx est remplacé par le Smoker 033fx (le chargeur contient 150 bibilles lacrymogènes), le tonfa remplace le poignard, l'uni-forme des SWAT est renforcé de plaques d'armure supplémentaires et les deux grenades fumigènes sont remplacées par deux grenades flash. Les unités anti-émeutes reçoivent aussi en dotation un grand bouclier transparent qui s'ajoute à leur armure pour une protection totale de 2D6+6 (le casque garde une valeur de protection de 2D6+6). Les plaques de blindage supplémentaires réduisent de 1 point le FA de toutes les attaques qui frappent le personnage ainsi habillé (aucune modification pour un coup à la tête).

POUR NOUS AUSSI, LA SCIENCE AVANCE

Les cartons des techniciens du LAPD ne sont jamais en reste pour ce qui est des gadgets visant à permettre aux flicards d'être de plus en plus efficaces. En ce moment, deux projets sont à l'étude. Gageons que de prochaines émeutes seront le lieu rêvé pour les tester en live. D'ici là, on les considère comme des gadgets et s'ils sont entrés avant d'avoir vu le jour, on ne vous a rien dit.

FILAMENT FUDGE™

Affectueusement surnommé le « lance-flammes » par les scientifiques qui le testent, le Filament Fudge va révolutionner la science du contrôle des foules. Il permet d'interpeller des gens à près de 50 mètres de distance, ce qui est très dissuasif pour le reste de la foule quand les trois ou quatre gueulards les plus énervants ont été tentaculés. Le FF projette entre deux et quatre milliards de filaments gluants à près de 100 mètres/seconde sous la forme d'un jet qui fait 3 mètres de diamètre à 70 mètres de distance. Chaque pression sur la gâchette alimente la turbine qui fait un

bruit de bi-turbo en éjectant un cylindre de 5 mètres de long. La pâte de filaments durcit dans les trois secondes après impact et commence à se dégrader pour tomber en poussière après une heure. C'est ce mécanisme qui autorise la survie des victimes puisque chaque filament encapsule une petite quantité d'hydrogène. Peu sensible au vent, facile à utiliser, il est encore plus amusant en intérieur ou du haut d'un petit immeuble.

Les filaments sont chargés pour pouvoir être accélérés par un champ magnétique, ce qui explique les 15 kilogrammes de batteries. En effet, le lance-flammes est tout sauf portable puisqu'il est attaché à un petit chariot à grosses roues qui contient également les 50 litres de munitions. On peut tirer 12 fois avec un réservoir et les batteries doivent être changées toutes les 5 séries de tirs.

FEAR GUN

Malgré ses effets secondaires dramatiques, le Fear Gun reste le complément indispensable du Filament Fudge dans la répression des manifestations. Il est composé d'une ceinture de batteries et d'un fusil qui émet un faisceau de micro-ondes d'une trentaine de centimètres de diamètre. La connectique de la ceinture est compatible avec les standards en vigueur dans la vidéo : il y a souvent un journaliste auquel se connecter plus près que le camion de logistique. Le tir est décomposé en deux salves de quelques millisecondes. Un premier faisceau prend une mesure sur le cerveau visé pour pouvoir moduler la fréquence du second. La fréquence est calée sur la longueur d'onde correspondant à celle de la peur, qui envahit le sujet comme la première fois où, encore enfant, il vit un moustachu dans le métro.

l'effet se fait sentir durant une dizaine de minutes seulement, mais l'effet est cumulatif et une seconde dose dans la même journée provoque une paralysie semblable à celles que l'on peut observer dans les phobies. La troisième dose peut entraîner un état dépressif profond qui peut devenir chronique.

Hormis les scandales liés à l'éthique, cette arme n'est utile qu'à un excellent tireur et la peur donne parfois des capacités insoupçonnées aux gens que l'on empêche de s'enfuir. Plusieurs systèmes de brouillage existent, même s'ils ne sont pas à la portée du premier manifestant venu.

4.5.5. Les flicards du LAPD

Les flicards du LAPD portent un uniforme standard (avec la casquette ringarde et les lunettes de soleil qui vont bien, Californie oblige) qui n'offre aucune protection et portent à la ceinture un S&W Defender d-021 (et deux speedloaders supplémentaires) et un tonfa. Ils possèdent une mag-lite, une paire de menottes métallique, 5 paires de menottes en plastique et un multi-tool, le tout dans une ceinture à poches. Ils roulent, comme les cops, dans des Californian S90 « Spitfire » (à raison de 2 par voiture). Lorsqu'ils sont confrontés à une forte opposition, ils peuvent être dotés de fusils à pompe Benelli 053 Tactical et de gilets pare-balles.



CHAPITRE
QUATRE

GÉOGRAPHIE
SOCIALE



176

CHAPITRE QUATRE

GÉOGRAPHIE SOCIALE



NOM
Barney
PRÉNOM
Leroy
TAILLE
1m72
POIDS
64kg
PSEUDO
Damu
NAISSANCE
20.06.2010
MATRICULE
0098766
INCORPORATION LAPD
02.04.2030
DOSSIER
5476613iam
MISSION
infiltration de gangs

« Il fut réveillé par un
bruit métallique.
Une silhouette aussi
corpulente que colossale
se découpait dans
l'embrasure de la porte. »

Cris. Ricanements. Aboiements. Difficile d'accoutumer ses yeux à la pénombre et son nez aux relents de fauve, d'urine qui assaillaient ses narines.

Il s'accroupit lentement, scruta l'obscurité. Il devina, plus qu'il ne distingua, les formes tout autour de lui, qui l'observaient de leurs petits yeux mesquins, sans jamais s'approcher. Probablement attendaient-ils un signe de faiblesse ou de colère pour se jeter sur la cage qui le protégeait de leurs crocs et de leurs ongles griffus.

Mais la protection n'empêchait pas la peur.

Elle montait en lui, lentement mais inexorablement. Il tentait de la contenir, de la dompter, sachant que l'odeur qui l'dégagerait exciterait les cynocéphales, mais il la sentait se propager telle une gangrène dans son ventre et progresser vers son échine.

Et les babouins s'agitaient de plus en plus.

Les mangeurs de peau.

La première fois qu'il en avait entendu parler, il avait à peine seize ans. Les Ecorcheurs de Hawthorne. Comme tous les gosses de son âge, il s'était précipité sur la série de navets qui avait été tirés de ce fait divers, *The Skinner*. Mais la police avait finalement découvert qu'il s'agissait simplement d'exactions commises par les singes rendus à l'état sauvage qui infestaient le coin et l'intérêt soulevé par l'événement était vite retombé.

Quelque part, dans la pièce, une bête hurla. Hurla. Encore et encore. Ses compagnons cessèrent de s'intéresser à lui pour diriger leur attention vers leur semblable.

Il fronça les sourcils, tenta de percer les ombres, de comprendre la raison de cet étrange comportement. Mais n'en eut pas le temps. Il put à peine distinguer l'éclat blafard des canines du gros mâle qui s'élançait pour mettre un terme aux piailleries de l'importun, avant d'être suffoqué par l'odeur de sang et d'excréments qui se dégagait soudain dans la cave et emplissait ses narines d'effluves douceâtres, écoeurantes. Les bêtes étaient comme folles, à présent. Elles grimpaient les unes sur les autres, se piétinaient à coups de griffes et de crocs, les femelles écrasant leurs petits pour assister à la curée.

Un comportement anormal - vraiment anormal.

Cette constatation lui permit de mieux contrôler sa crainte. Le regard qu'il portait sur les fauves, à présent, était celui d'un scientifique et non plus celui d'une proie.

En quelques minutes, ce fut terminé. Du hurleur, plus de traces en dehors de quelques ossements sanguinolents. Les deux ou trois petits qui avaient péri dans la mêlée gisaient, tels des pantins démantibulés, sur le sol. Un jeune mâle prit l'un des petits corps inertes entre ses mains, le secoua quelques instants, puis le laissa tomber sur le sol et s'en désintéressa.

Peu à peu, une sorte de léthargie s'empara du groupe. Comme si, une fois l'excitation retombée, les babouins étaient fatigués et avaient besoin de se ressourcer.

Il s'allongea, prenant garde à ne faire aucun mouvement susceptible de réveiller leur fureur puis ferma les yeux. Des images défilaient à l'intérieur de son crâne, certaines floues, d'autres d'une précision effrayante - comme le visage pâle de cette fillette que l'on avait retrouvée deux ans plus tôt dans un caniveau poussiéreux du quartier. Un visage qui

n'avait cessé de le hanter. Un visage qui l'avait poussé à consacrer son existence entière à la traque de ces tueurs. Quitte à passer pour un fou aux yeux de ses collègues. Mais cela faisait longtemps qu'il se moquait de l'image que l'on pouvait avoir de lui. Tout ce qui lui importait, à présent, c'était de comprendre. De parvenir à distinguer les actes des quelques psychopathes qui avaient pu profiter de la notoriété des *skineaters* cynocéphales. De trouver la raison qui poussait ces animaux sauvages à se conduire de manière aussi pathologique. Il avait lu des livres, vu des documentaires expliquant le comportement de ces primates – il savait que leurs ennemis héréditaires étaient les panthères, qu'ils étaient capables d'enlever les petits du prédateur pour les tuer et jouer avec leur dépouille. Mais jamais, au grand jamais, ils n'écorchaient leurs victimes. Il avait finalement bâti une hypothèse. Et c'était pour cela qu'il se trouvait cette nuit dans les sous-sols infects d'un immeuble abandonné.

Il avait mis des mois à les approcher, les cholos n'appréciant guère qu'un décafé prétende entrer dans leurs rangs. Mais sa persévérance avait fini par porter ses fruits. Cette nuit, il passait l'épreuve qui ferait de lui un *Maravaderos*. S'il réussissait, il pourrait enfin vérifier sa théorie : pour lui les babouins agissaient sous l'influence de la drogue. Peut-être étaient-ils utilisés comme cobayes par les trafiquants ?

En tous cas, il avait bien l'intention de résoudre l'affaire et de forcer les huiles de Los Angeles à réagir. Au pire, il pourrait toujours balancer ce qu'il savait à la presse. Cela lui coûterait sans doute son poste, mais ...

Il fut réveillé par un bruit métallique. Une silhouette aussi corpulente que colossale se découpait dans l'embrasure de la porte. C'était le caïd en personne.

— J'espère que vous avez passé une nuit profitable, détective Barney... Car c'était la dernière.

Il eut à peine le temps de se demander quelle erreur il avait pu commettre, que déjà, la porte s'était refermée.

Alors, les barreaux de la cage commencèrent à coulisser vers le haut ...

La Californie de 2030 peut, si l'on ne s'attache pas aux détails, ressembler fortement à notre bon vieux début de XXI^e siècle. Mais ce sont ces détails, justement, qui font que l'univers de COPS vous sera à la fois familier et totemment étranger. Entre deux braqueurs que ne renierait pas Melville on peut tomber sur un malade camé au quetz qui se prend pour un jaguar et vous arrache la gorge. Les premières voitures sans pilote suivent poussivement le flot de la circulation tandis que les premiers VTOL du LAPD croisent dans le ciel.

De ce monde nouveau, nous ne retiendrons que ce qui a changé. On ne vous parlera donc pas dans ces pages de sable blanc, de palmiers, de bimbos et de gangers fumant du crack. Tout cela, vous le savez déjà. Reste donc ce qui fait du LA de 2030 l'endroit où vous allez vivre et que vous devez connaître.

1. Vivre à LA

« Cher Journal,

Décidément, le sort s'acharne contre moi. À toi de juger.

Ce matin, alors que je somnolais et rêvais que Richard me serrait dans ses bras, j'ai eu soudain comme un mauvais pressentiment. J'ouvre un œil, aucune lueur dans l'appartement. Rien. Je demande l'heure, aucune réponse. « Lumière »... pas mieux. Dommage en panne. Mon cœur se serre, tu sais, comme quand tu vois pour la première fois le garçon qui te plaît en train d'embrasser quelqu'un d'autre. Je saisis ma montre sur ma table de nuit. Huit heures quarante-deux !

Pas de café fumant en train de m'attendre à la cuisine, pas de « french croissants » décongelés, pas de TV ni de net ! Il a même fallu que j'utilise les manivelles de secours des stores pour avoir un peu de lumière.

Après avoir commuté sur le circuit de secours des panneaux solaires, tout s'est remis à marcher. J'avais déjà vingt minutes de retard... La chaîne météo indiquait un pic de pollution à 380 µg/m³ de SO₂, entre 10 a.m. et 7 p.m. au nord-ouest de LA, donc je ne devais pas oublier de passer m'acheter de suite une boîte de cartouches de filtration pour mon masque, encore du retard en perspective...

Avec la panne, j'ai raté les prédictions de la chaîne de Tour Cristal, ne captant que « ... signes d'eau, de bonnes vibrations, et peut être des flux de douceur partagés avec agates et œil-de-chat ». Avaient-ils indiqué de bonnes vibrations pour les aiguës-marines ? Et Richard, quelle était sa pierre d'âme, déjà ? Je jetais un œil vers le cristal trépanant en haut de la Tour, et ses feux me regonflèrent. Je ne remerciais jamais assez Josita de m'avoir trouvé cet appartement aussi bien placé, malgré toutes ces pannes !

Juste au moment de partir, la tête de Robert apparut sur mon portable. Plutôt que de lui répondre dans l'ascenseur devant tous les voisins, je l'envoyais sur la boîte vidéo mail. Sans accident majeur sur la highway 405, je devais normalement arriver au boulot en moins d'une heure. Et donc, avec moins d'une demi-heure de retard. Dans la voiture, je demandais à mon portable de télécharger tous les documents à traiter pour la journée et de m'en lire les intitulés. Et là, nouveau pépin ! Mes codes d'accès ne voulaient plus passer. Dans ma panique, j'ai poussé le bouton de pilotage manuel et failli m'encaster dans un bus gonflé rempli de latinos partis bosser aux usines. Sous la tension, j'ai un peu pleuré et mon liner a coulé : encore des minutes de perdues quand je le rattrapai dans le parking... Une pilule de calme-nefs m'a permis de regagner mes esprits le temps d'arriver.

Une fois remaquillée, je suis montée de suite jusqu'au bureau de Robert. En me voyant entrer, il a éclaté de rire ! Je ne savais plus où me mettre, étais-je mal coiffée, mal remaquillée, mal habillée ? En fait, ce salaud avait bloqué mes codes d'accès pour me faire une blague, et aussi pour me punir de mon retard ! Toujours en riant, il a rétabli mes droits. J'étais rouge de colère quand je suis sortie de son bureau.

Heureusement, sur mon ordinateur m'attendait une petite carte virtuelle. Richard me donnait rendez-vous, avec son sourire éclatant, pour déjeuner au resto du Seaquarium, au beau milieu des dauphins ! Quelle joie ! La Tour Cristal ne s'était pas trompée ! Une journée faste pour les signes d'eau, les aigues-marines, sans aucun doute !

Les trois heures de travail s'évanouissent comme un songe. À ce qu'il paraît, il y a eu une panne de ventilation à l'étage et cinq crises d'asthme ou de spasmo, mais je n'ai rien remarqué, sur mon petit nuage. Juste avant midi, je quittais la boîte et prenais le train suspendu jusqu'au Seaquarium, histoire de ne pas me taper les embouteillages de milieu de journée. Dans le train, je prenais quelques rendez-vous avec des clients vers Bel Air et Beverly, pour économiser mon temps et mes trajets dans la journée ; puis je m'immergeais le temps du trajet dans Vid-Chat Online pour retrouver la communauté Gamma, mon groupe d'amis du monde entier et leur parler de mon futur rendez-vous.

Le Seaquarium... le rendez-vous le plus romantique de LA. De beaux dauphins qui nagent, dansent, piroettent et virevoltent selon les commandes des visiteurs et des convives. Dans leur beau bassin interactif, ils donnent une telle impression de liberté ! Richard n'étant pas encore arrivé, j'allais attendre à une table. Les écrans plasma de la table parlaient d'une nouvelle catastrophe ferroviaire : un train de marchandises aurait percuté un Behemoth de stone rockers partant pour une Desert Session. Des épanchements de produits toxiques seraient peut-être à redouter. Les experts de la section des opérations d'urgence du LAPD étaient déjà sur les lieux.

Et Richard qui n'arrivait pas, et pas de message... La table que l'on m'avait confiée n'était pas très bien placée : j'ai entendu un bris de vaisselle, puis des cris en cuisine, puis les pleurs d'une hystérique... J'en avais marre d'attendre, surtout pour un lapin. Autant partir pour avancer mes rendez-vous, me suis-je dit, je rentrerai plus tôt chez moi.

J'appelais un taxi qui passerait me chercher au Seaquarium. À peine étais-je rentrée dans la cabine et avais-je indiqué à l'ordinateur de bord l'adresse du premier rendez-vous, qu'une grosse femme noire se jetait en hurlant et en pleurant sous les roues du taxi. Incroyable ! Cette conne venait de choisir ma voiture pour se suicider ! J'ordonnais à l'ordinateur de bord de s'arrêter, pour que je puisse prendre l'identité de cette femme et porter plainte contre elle. Elle croyait sans doute qu'elle allait m'attendrir en m'apprenant qu'elle venait juste de se faire virer du restaurant (c'était elle et son patron, les nuisances en cuisine). Mue par une étrange pulsion, comme pour me venger de Richard, je portais aussi plainte contre le restaurant. De retour dans le taxi, je me sentais bien mieux, sans même prendre de pilule.

Bel Air, la banlieue riche de Los Angeles. Domaines et demeures gigantesques, luxe, voitures prestigieuses, stars et magnats, un univers de paillettes... tout ce que j'aime ! Mon premier client de la journée était un riche industriel d'un obscur ex-pays soviétique, qui préfère gérer son empire

depuis la Californie que dans ses campagnes d'arrière. Je devais essayer de lui vendre une convention de communication interne pour son holding. Les arguments viennent facilement, toujours les mêmes : « établir une communication perfectionnée entre patron et employés assure la mise en œuvre de protocoles d'entreprise efficaces et rentables », etc. etc. Sa demeure débordait de high-tech : chambres d'immersion virtuelle aussi grandes que mon appartement, salle de cinéma holo-odo, et deux hélicoptères, dont un drone. Ce russe ne fait pas mentir la réputation de ses congénères : notre négociation se fit au vin de chez lui et la signature à la vodka. J'ai bu moins que lui, juste pour les apparences. Il m'a même confié dans ses délires éthyliques qu'il se servait parfois de son drone pour enregistrer les fêtes de ses voisins. Je n'ose même pas imaginer la valeur de ce qu'il a pu enregistrer...

Les deux rendez-vous suivants se sont bien passés mais sans plus. Pas de contrat à la clé, mais des promesses de négociations ultérieures. Pas d'appel de Richard non plus, d'ailleurs. Claudine m'a envoyé un message : elle va à la salle de gym de notre immeuble à 6 p.m. et me demande de l'y retrouver. Je pensais qu'elle pourrait me remonter le moral au sujet de Richard...

Je décidais de ne pas repasser au bureau ce soir : Robert s'était bien foutu de ma gueule ce matin, alors il pourrait toujours attendre pour venir discuter à mon bureau, comme tous les soirs. Je rentrais chez moi et préparais un sale coup pour Richard, pour me venger du lapin qu'il m'avait posé. J'allais bien le travailler celui-là... Pour la domotique, tout était rentré dans l'ordre, avec juste un mot d'excuse de la part du propriétaire de l'immeuble.

Un peu avant 6 p.m., je me changeais pour aller rejoindre Claudine à la salle de gym, j'étais de plus en plus sûre que ça me ferait du bien. Je l'ai retrouvée à notre rendez-vous habituel : la piscine. La douce chaleur des fluides bronzants et la musique relaxante diffusée dans la salle m'ont vraiment fait du bien. Et puis, parler avec Claudine m'a ouvert les yeux sur Richard. Il n'est peut-être pas un type pour moi, tout simplement. Elle m'a proposé de sortir avec elle ce soir, entre copines, mais j'ai préféré rester chez moi. Je n'avais pas tellement envie de sortir, après la mauvaise expérience de ce midi.

En quittant la salle, il m'est venu à l'esprit que Claudine semblait préoccupée. Elle aussi devait avoir des problèmes de mec. Il faudrait que l'on en parle la prochaine fois, pensais-je. Je suis vraiment trop bête.

Chez moi, je tournais comme un rat dans sa cage, et Cristal sait que j'ai ça en horreur ! Rien à la télé, rien à manger dans mon frigo. Je téléphonais à Claudine pour lui dire que c'était bon pour ce soir, mais je suis tombée directement sur sa messagerie. Après avoir rapidement consulté les programmes de festivité en ville, je me décidais pour un concert de musique classique. Le dernier opéra de « Mozart Reconstructed » devait être joué en holovision dans un joli théâtre de Glendale. De toute façon, je préfère aller voir seule ce genre de spectacle, car je ne supporte pas quand mon voisin commente ou baille.

La musique était magnifique. Les décorateurs avaient truffé la salle d'hologrammes et Mozart jouait : on se croyait vraiment à Madrid au moyen-âge ! Malheureusement, un fou furieux attendait à la sortie : il a tiré sur un couple qui sortait de l'opéra, juste avant moi ! Les deux hommes sont tombés sur moi, et je suis partie à la renverse. Le forcené continuait à tirer. D'autres corps tombaient autour de moi, puis des gens ont réussi à maîtriser ce dingue. Le temps que la police arrive, des secours s'étaient déjà organisés autour des blessés. Je faisais partie des miraculés, sans blessure. Par contre, d'autres avaient moins eu de chance. Juste avant de me débarrasser de l'agent de soutien psychologique de la police, j'ai entendu un officier signaler à un cops que le *body count* s'élevait à 17 personnes... Le type du COPS a rapidement organisé le périmètre de sécurité puis s'est dévoué pour aller offrir aux journalistes leur macabre pitance.

Je pensais, après le concert, aller boire un verre à mon bar fétiche, Capitaine Mojumbo, mais les événements de la journée m'avaient quand même bien secouée. Dans ma voiture, j'ai eu la surprise de découvrir un vidéo mail de Richard, qui s'excusait pour le lapin de midi. Il avait passé la journée à convaincre un client de signer un contrat et n'avait pu partir avant 8 p.m. Ce rustre m'accordait même le droit de lui poser un lapin à un rendez-vous ultérieur... Son sourire craquant et son humour me prenaient encore à leur piège, je le sentais. Je rentrais chez moi, le cœur un peu plus léger.

En passant devant le Capitaine Mojumbo, j'ai même eu envie d'aller boire un petit verre, en fait. Il n'était que 10.30 p.m. et j'y trouverais sûrement des amis. Je me donnais une heure et demie pour rentrer : à minuit au plus tard. En talentissant devant le bar pour dévisager la queue à l'entrée, je les ai vus. Claudine et Richard, en train de s'embrasser. J'ai enclenché le bouton de conduite manuelle et je suis rentrée chez moi, en pleurant de rage. Je suis sûre qu'ils ne m'ont même pas vue.

Une fois chez moi, j'ai mangé du beurre de cacahuète et des chips devant l'énième rediffusion du Jerry Springer Show, dans ma cage 3D, pour me sentir plus entourée que dans mon petit appartement : quel réconfort de crier avec le public sur les salauds qui passent dans l'émission. J'avais reçu un message de Robert, mais je l'avais effacé de suite, trop énervée pour le lire.

Tu vois, je me suis trompée sur les analyses et les prédictions de la *Tour Cristal*, et maintenant il faut que je prépare une vengeance pour Claudine, et une triple vengeance pour Richard : une pour le lapin, une pour sortir avec mon ex-amie, et une pour s'être foutu de ma gueule à vouloir me revoir, ce salaud de bi.

Jerry Springer a dit que l'amour était parfois là où l'on s'y attendait le moins. Je me demande si je ne vois pas ce qui est évident. Peut être que le *Cristal M* aidera à mieux discerner ma ligne de vie, demain.

[D'une voix atone]

Signature, Briggitt Jones. End text. Close. »

1.1. Z'avez vos papiers siouplait ?

DU BESOIN IDENTITAIRE À LA TENTATION SÉCURITAIRE

Le problème du contrôle des personnes sur le territoire national a toujours été délicat pour les démocraties occidentales. Oscillant entre des idées libertaires prônant le refus du fichage systématique des individus et la volonté quasi totalitaire de tous les inventorier de manière à mieux pouvoir les contrôler, la question du fichage des citoyens reste un important point de débat philosophique démocratique. Voici la retranscription d'une petite allocution donnée par le ministre américain de l'intérieur et du culte à un journaliste du journal d'État le *New York Times* le 28 novembre 2029.

« Avec le développement de l'implantation des puces sub-dérmiques archivant toutes les informations personnelles relatives à leur porteur, les USA ont mis au point un système de contrôle de la citoyenneté particulièrement efficace et permettant d'assurer la sécurité de tous. Les citoyens de notre grande et belle nation démocratique doivent donc se faire enregistrer dès l'âge de 4 mois auprès du plus proche commissariat. Lors de cet enregistrement initial sont en même temps archivées des données diverses telles que les empreintes ADN, rétinienne et digitales, de nombreuses informations relatives aux parents et le dossier médical. Par la suite les heureux citoyens de la fière et libre nation américaine doivent renouveler cet enregistrement tous les quatre ans et ils doivent immédiatement notifier aux forces de l'ordre toutes les modifications notables de leur fiche d'identité (changement d'adresse, mariage, naissance...). De manière automatique divers autres fichiers gouvernementaux viennent déverser leurs informations dans les dossiers individuels de chaque citoyen américain. C'est ainsi que les éventuelles condamnations, les dossiers de santé, les rapports de voisinage et les comptes rendus d'activités politiques et religieuses sont immédiatement archivés dans les fichiers d'identité. Le gouvernement et les forces de l'ordre des USA disposent ainsi de dossiers détaillés leur permettant de contrôler les déplacements et les pensées de leurs citoyens bien-aimés afin de les protéger de toute agression intérieure ou extérieure. Actuellement, plus de 95% de la population américaine est ainsi fichée, la plupart de ces libres individus disposant de puces sub-dérmiques et une partie de plus en plus réduite – dont le refus d'utilisation des puces laisse supposer des idées subversives et anarchistes – ne dispose que de cartes d'identité ayant plus ou moins l'apparence des cartes de crédits de nos grands-parents. Ce système nous permet donc de contrôler plus efficacement les déplacements et les dépenses des terroristes qui rêvent de détruire l'idéal social que nous sommes finalement parvenus à atteindre. Au cours d'un simple contrôle d'identité, les représentants de l'ordre et de la vertu morale peuvent donc avoir une idée précise des individus qui leur font face. Nos vaillants officiers de police peuvent aussi utiliser ces fichiers pour retracer précisément les déplacements, les mouvements monétaires et les affiliations partisans de tout individu impliqué

dans un crime. Grâce à ce système, notre nation, la seule véritable héritière des principes fondamentaux rêvés par les pères fondateurs de la Constitution américaine, peut prétendre disposer du plus faible taux de criminalité de toutes les nations démocratiques du monde. Nos rues sont devenues plus sûres, nos enfants peuvent se promener seuls – dans les lieux où ils sont autorisés bien évidemment – sans courir le risque que leur esprit encore malléable soit corrompu par des idées subversives ou perverses. Grâce à ce système notre nation est sûre, libre et saine d'esprit, ce qui n'est certainement pas le cas de tous nos voisins. Un dernier point important, les dossiers des citoyens américains sont régulièrement annotés par les services du contrôle de la libre pensée. De zélés groupes de citoyens impliqués dans la protection de l'ordre social nous informent ainsi régulièrement de toute activité subversive entreprise ou soupçonnée chez leurs voisins.

Lors de la déclaration d'indépendance et au moment de la création de la première constitution, les fondateurs de la république de Californie eurent à choisir entre ce désir naturel de tout gouvernement de contrôler sa population et la volonté idéaliste de ne pas dériver vers un système qu'ils trouvaient trop totalitaire. Actuellement tout citoyen californien doit simplement être enregistré auprès des autorités locales. Il n'est alors pourvu que d'une pièce d'identité qui n'est finalement rien d'autre qu'une carte mémoire universelle. S'il est possible d'utiliser cette carte comme carte de crédit (après un rapide passage par les ordinateurs de la banque) ou comme banque de données de votre dossier médical, il faut bien se rendre compte que très peu d'informations sont archivées dans le fichier du citoyen : date de naissance, lieu actuel de résidence, nom, prénom, permis de conduire... En aucun cas ne sont archivées les empreintes digitales, rétinienne, vocales ou ADN, les préférences sexuelles, politiques et religieuses, les informations financières... Autant dire que cette carte d'identité n'a que peu d'intérêt pour les membres des forces de l'ordre – si vous me permettez ce petit trait d'humour, je serais d'ailleurs tenté de parler des forces du désordre lorsque je fais référence à notre jeune et agité voisin californien. La peur inconsidérée des fichiers partagée par l'ensemble des citoyens de cette jeune nation les empêche de faire avancer leur pays sur la voie de la paix et de la sécurité. Les policiers californiens n'ont accès aux informations médicales et financières relatives à des suspects qu'après des procédures longues et complexes, et il leur est presque impossible d'obtenir des renseignements concernant les préférences sexuelles, politiques et religieuses autrement que par de longues et inefficaces enquêtes de terrain. Je ne peux que plaindre les pauvres policiers de ce jeune et anarchique État. »

LA CARTE MÉMOIRE UNIVERSELLE (CMU)

Chaque citoyen de Californie possède une CMU qui contient toutes les données de base qui le concernent (identité, adresse, âge, etc.) mais en aucun cas les relevés

ADN, signatures rétinienne ou vocales (à moins que le propriétaire le souhaite) et ce dans un but de protection des libertés. Autant dire que cela reste très insuffisant pour mener une enquête correctement. Les citoyens les plus confiants dans le système utilisent aussi leur CMU comme carte bancaire, carte de transport, carte de bibliothèque, etc. tandis que d'autres continuent à accumuler les cartes différentes dans des porte-feuilles qui en comportent souvent plus d'une cinquantaine.

POUR QUELQUES DOLLARS DE PLUS

2030 est encore loin d'être devenu le paradis monétaire auquel rêvent quelques banquiers huppés vivant reclus de hautes tours d'ivoire surplombant des bidonvilles où s'étale la misère humaine. L'ère du tout électronique a été stoppée par le réalisme social.

Suivant l'exemple du grand frère ennemi américain, la république de Californie a tenté d'imposer l'usage unique de la carte de crédit pour toutes les transactions monétaires nationales. Tous les citoyens de la république disposent donc d'une carte mémoire universelle ayant à peu de choses près la forme et la taille des anciennes cartes de crédits si chères à nos ancêtres. Lors d'une transaction financière entre un particulier et un professionnel, la carte est insérée dans un relais informatique très semblable à l'archaïque système anciennement utilisé par les cartes bleues. Selon les accords spécifiques passés entre chaque citoyen et sa banque le paiement pourra alors être automatiquement différé, échelonné dans le temps, ou immédiat. Lors d'une transaction entre deux particuliers, il leur suffit d'insérer leurs cartes respectives dans un terminal d'échange (aussi habituels que les anciens distributeurs de liquide) et de procéder ensuite à la transaction. Les cartes sont normalement bloquées par des codes mais il est aussi possible (cela a un coût négociable avec les banques) de disposer de cartes dotées de système de sécurité fonctionnant par analyse de l'ADN ou par vérification de l'empreinte digitale ou rétinienne (ces cartes conservent toutefois un système de blocage par code de manière à pouvoir être utilisées sur les plus anciens terminaux).

Les Californiens disposent d'un autre moyen de paiement alternatif à la carte mémoire universelle : il s'agit des bons monétaires. Ces bons ne sont rien d'autre que des cartes mémoires d'une valeur clairement définie (généralement 10\$, 50\$, 100\$, 500\$, 1 000\$, 5 000\$, 10 000\$). Il est impossible de les recharger et de les contrefaire. Une fois vides ces cartes sont simplement jetées. Les bons monétaires servent essentiellement aux touristes de passage en Californie qui ne désirent pas perdre de temps à se faire réaliser une carte mémoire universelle personnalisée.

L'argent liquide n'a toutefois pas disparu de la république de Californie. Depuis deux ans, des dollars en pièces circulent largement au sein de la jeune nation, alimentant ainsi une véritable économie parallèle. Bien que ces pièces ne soient pas reconnues comme un moyen de paiement officiel par les autorités de la république de Californie, elles conservent une valeur propre pour une raison simple : elles sont

181

toutes faites d'or et/ou d'argent, comme les anciens dollars des pionniers du grand Ouest américain. Ces pièces sont frappées de l'emblème de la république et il en existe cinq différentes : 1\$, 5\$, 10\$, 50\$, 100\$. Les autorités de la république tiennent un étonnant double discours : d'un côté elles refusent de reconnaître officiellement ces dollars, de l'autre elles ne sanctionnent pas spécialement les négociants qui acceptent d'échanger des dollars ou or argent contre des bons monétaires ou des prélèvements bancaires. Certains curieux s'intéressent à l'origine des incroyables quantités d'or et d'argent qui furent nécessaires pour mettre en circulation ces dollars mais, jusqu'à présent, nul n'a jamais été capable de découvrir quoi que ce soit. De nombreux rumeurs courent sur les origines de ces sommes : certains prétendent que des agents au service de Mr. Hide seraient parvenus à voler d'énormes quantités d'or au cœur même du saint des saints de l'économie américaine : Fort Knox (bien évidemment le gouvernement américain a démenti cette rumeur, le contraire aurait certainement provoqué une importante crise économique), d'autres sont convaincus que des extra-terrestres particulièrement fourbes chercheraient ainsi à saboter de l'intérieur l'économie mondiale en commençant par celle de la république de Californie.

1.2. Une petite faim ?

La bouffe a toujours été une chose importante pour les Américains. Les Californiens ne dérogent pas à cette règle, sauf qu'ils ont adapté ce qu'ils mangent à la pluralité culturelle qui règne dans le pays et à leurs idéaux de mise en valeur corporelle. À toute heure, vous pouvez donc trouver n'importe où des pizzas, des sushis, de la cuisine sino-vietnamio-laotienne (on ne sait plus très bien...), des tandouris, dévorer un bon couscous, mordre dans un hamburger bien gras, ou vous délecter de la plus fine des cuisines françaises. Mais ce qui marche le mieux en ce moment, c'est le *safe-feeding*, un délicat mélange entre les saveurs et la diététique. Mot d'ordre de ceux qui se veulent cool, si la Californie doit s'effondrer dans la mer, ce sera sous le poids du Big One, pas sous celui des obèses !

SecureFood

Terminée la mal bouffe. Si vous voulez être sûr de manger équilibré, bio, sain et sûr, achetez un plateau SecureFood. Cette boîte rectangulaire contient un repas complet avec des plats cuisinés (avec ses couverts stériles) sûrs au niveau diététique et sanitaire. Au dos de la boîte, vous avez la photo des fermiers, de la vache, des éleveurs, des bouchers, des cuisiniers et du diététicien qui ont conçu vos plats, les autorisations sanitaires délivrées, les méthodes utilisées... bref le CV complet de votre repas, avec une traçabilité totale. Avec SecureFood, vous n'aurez plus un pet de travers.

ETANG-MIX-SALADE

La nouvelle cuisine californienne cherche à marier les cultures tout en cherchant à respecter les grands principes l'équilibre diététique. Il est en effet *uncool* de mal manger. Une carte de restaurant vous proposera donc des sushis en *appetizer*, des samosas végétariens en entrée, du bœuf

« traditionnel argentin » (garanti *safe*) et des petits légumes européens *OGM free* cuits à la vapeur (pas de graisse, pas de graisse on a dit), pas de dessert (pas de sucre non plus)... Et du thé vert. Lors des repas de fêtes orgiaques (genre Thanksgiving), vous pourrez ajouter du vin californien et du fromage français... quelle décadence !

1.3. À vot'service m'sieur

Le Californien est parfois *lazy-lazy* et il aime conserver son petit confort quelles que soient les circonstances. D'où le développement d'une multitude de services pour répondre aux demandes les plus farfelues. On peut commander à manger, acheter une voiture, souscrire une assurance, ouvrir un compte en banque ou acquérir le dernier cri de la machine à laver connectée à Internet, et être livré dans les 12 heures. Bref, la *couch-potatoes* de base peut acheter tout et n'importe quoi et se faire livrer sur un plateau en quelques heures. Quant ce n'est pas le réfrigérateur qui commande directement sur Internet ce que son propriétaire va consommer dans les jours à venir.

Doppelganger Inc.

« Ne perdez plus votre temps, laissez votre double le faire à votre place », telle est la philosophie de Doppelganger Inc. Cette société de services vous propose de louer à l'année les services d'un double qui fera pour vous les basses besognes de la vie courante : faire la queue pendant une demi-journée dans les administrations pour obtenir un formulaire rose, surveiller les ouvriers qui bossent sur le carrelage de votre villa, assister au conseil de classe de votre même, aller rencontrer votre avocat pour peaufiner votre procédure de divorce... Ils disposent de la même légitimité et autorité dans les domaines que vous lui autorisez. Bref, vous disposez d'un autre « vous-même ». Ces doubles sont « loués » à l'année (3 ans de forfait de départ). Ils sont choisis pour leur ressemblance avec le client et ils subissent les interventions de chirurgie esthétique (généralement mineures ce qui fait que les doubles ne résistent pas à une investigation un peu poussée). Autre différence : un « D© » visible par tous est tatoué dans le cou du double. Le client délimate ses domaines d'intervention (financier, administratif, judiciaire...) et signe une décharge sur les actions autorisées.

Saint-Bernard Rescue Team

En prévision du Big One, vous pouvez souscrire un contrat de sauvetage prioritaire avec la société SBRT. Si vous êtes enseveli sous des décombres, une équipe de la SBRT vous localise grâce à un implant-balise et intervient pour vous déterrer dans un délai maximum de 48 heures après le séisme. Tout cela reste très théorique quand on sait le chaos que va provoquer cette catastrophe...

1.4. Marketing, packaging...

La publicité est partout, envahissante, omniprésente, oppressante. La multiplicité des produits, la segmentation des zones concurrentielles, la lutte pour les parts de marchés et la création de synergies commerciales et financières

imposent aux grands groupes d'investir une part toujours croissante de leurs cash-flow dans l'advertising et de créer sans cesse de nouvelles requêtes-clients et de nouveaux médias prescripteurs.

Toi y'en a pas comprendre ? Pourtant c'est simple, cela abouti à un matraquage incessant par tous les moyens : télé, radio, journaux et tous les médias que nous connaissons déjà coulent sous la pub (une petite chaîne de télé, CanalADV, ne propose que des pubs, 24h/24h, et enregistre des taux d'audience étonnants), mais d'autres moyens plus originaux ont été imaginés.

IMPLANTS PUBLICITAIRES

Lancés en 2025 par TWV, les implants de pub font immédiatement un carton, en particulier chez les mineurs dont les parents horrifiés ne peuvent que pleurer de rage, puisque l'opération est quasiment irréversible. Ces implants sont 100% biologiques puisqu'il s'agit d'injecter des cellules souches de champignons phosphorescents. Un fixateur va ensuite les faire muter dans leur version définitive. Les tentatives d'effacement sont peu tentées car souvent suivies d'une diffusion en de grandes taches, un peu moins phosphorescentes que l'originale. Cela a permis de recycler le mot jaunisse. On peut choisir de porter une seule marque ou les marques d'un groupe, chacun sachant bien

qu'il est déconseillé de mélanger les genres, sous peine d'amende et de rupture de contrat.

On attend la version rewritable, basée sur une mutation d'une plaque complète de cellules, dans laquelle est incrustée une grille en polymère qui permet de donner des ordres de mutation à chaque pixel de peau. Cela devrait permettre de lentes animations et plusieurs couleurs seront utilisables en même temps. Pour le même prix, le contrôleur sera relié à un implant radio par l'intermédiaire duquel les medias planétaires pourront décider de quoi passe sur qui, et à quel endroit. Comme c'est déjà le cas pour les implants fixes, plus il est visible, plus la redevance sera élevée.

Les sociétés d'achat d'espace humain ont déjà tous leurs plans marketing fin prêts. On n'attend plus que l'autorisation de l'État pour lancer la production. On pense que cela ne devrait pas trop trainer, étant donné les bénéfices conséquents que cela devrait engendrer. Le sénateur Hobgar exerce d'ailleurs une forte pression à tous les échelons pour que cela se fasse au plus tard en 2034.

DEEP TATOU

Être tatoué « dans la masse » est la dernière manière d'ennuyer les parents. L'effacement des tatouages traditionnels étant maîtrisée à la perfection, il est désormais possible d'avoir quelque chose de plus définitif. Le motif tatoué à un endroit l'est véritablement en profondeur, puisqu'il est visible de l'autre côté du corps, à l'envers bien entendu. Toutes les couches de tissu sont touchées, à l'exception de certains organes un peu sensibles, comme le cerveau ou le foie. Le tatouage est réalisé à l'aide de deux lasers qui se croisent à l'intérieur du corps, à chaque point du tatouage, et font réagir un réactif indélébile qui aura été injecté au sujet quelques jours auparavant. Les parents maudissent Surgical Boy qui avait lancé la mode en se faisant tatouer AMBULANCE dans le dos pour inaugurer la technique.



1.5. Ticket chic

Les transports en commun n'ont jamais été le fort de LA, ville de l'automobile par excellence. Pourtant, un réseau moderne et dense existe, mais il est assez peu fréquenté par les Angelinos surtout à cause d'une insécurité croissante. Les bus quadrillent assez efficacement la ville, mais le métro est peu développé, et le train est réservé aux marchandises.

MAGNABUS

Fini les bus en retard, les chauffeurs bourrés, les grèves surprises, les agressions. Le Magnabus est un bus sans chauffeur : tracté par un électro-aimant, suivant un réseau de filaments magnéto-sensibles incrustés dans le sol, le bus est piloté automatiquement. Plus de bus bondé : à partir d'un certain poids, les portes se referment automatiquement. Aux heures de pointe, on triple la fréquence et la taille des bus. Question sécurité, on a pensé à tout : si un agresseur tente quoi que ce soit, un canon à glue (inspiré du célèbre système Filament Fudge™) dirigé à partir d'un central de sécurité, l'immobilise immédiatement. Malheureusement, si le Magnabus fonctionne correctement, il est rare que les canons à glue ne soient pas sabotés par les dizaines de gangs qui parcourent les transports en commun du soir au matin.

1.6. Fashion victims

Le total look envahi la Californie. Dans les rues, on croise des types habillés comme des clochards qui vous diront qu'ils ont payé leur ensemble StreetGucci une fortune, d'autres sont adepte du WarLook™, qui conjugue treillis et résille, et après le revival de la crinoline et des corsets tendance 1830, on assiste maintenant à un retour en force du *sexy spirit*, avec des formes moulantes, en latex ou nylon, de couleurs vives, qui ne cachent bien souvent plus rien du corps. Heureusement, dans ce pays où le culte du corps reste primordial, les Angelinos ne s'étonnent plus de rien.

PROTEX

Un vêtement ne peut plus se contenter de vous mettre en valeur et d'affirmer votre statut social. Il doit aussi vous rendre service et s'adapter à votre vie. Vous êtes un surfeur ? Gardez votre look en surfant ! Protex vous propose sa gamme de chemises à fleurs et de Bermudas waterproof, UVreflec™ et squaldefense® pour éviter d'être croqué. Vous êtes un businessman ? Gardez votre prestance de play-boy ! Protex vous propose sa gamme Armani et Gucci avec Kevlarbulletproof™ contre du Cal.45 à bout portant, thermoreflac™ pour éviter d'être pris pour cible et soundsscrambler™ pour éviter qu'on capte vos propos ! Star de ciné, Skater, Homeboyz... avec Protex, gardez votre look, restez en vie.

1.7. Petits gadgets qui font la vie

Le développement ininterrompu de l'informatique a entraîné la mise sur le marché d'une multitude d'appareils grand public aux usages parfois un peu farfelus, mais dont raffolent les Californiens. Mis à part tous les appareils liés à

l'entertainment, le marché de la santé est le plus friand de ce genre d'engins. Que ce soient le Personal Medical Monitoring qui vous permet de connaître à tout instant votre état physique en listant quelques paramètres essentiels (tension, rythme cardiaque, taux de globules blancs, etc.) ou les BodySwitchers qui permettent à chacun de réguler le fonctionnement de son corps (accélération ou ralentissement du rythme cardiaque, afflux d'hormones de plaisir pour les dépressifs, d'hormones de satiété pour ceux qui font un régime, etc.). On en trouve même qui plongent le sujet dans un état de catalepsie (ceux entraînant la mort sont illégaux) ou permettant de diminuer la quantité de sommeil nécessaire. Ces switchers sont programmables par de petits scripts simples, mais sont encore très chers et pas toujours au point, et le gouvernement de Californie s'interroge sur la possibilité de les interdire. D'autres appareils, moins extrêmes mais aux conséquences sociales inattendues ont aussi été mis sur le marché.

POCKET LAWYER

« Ayez toujours un avocat dans votre poche » c'est le slogan de ce petit gadget, de la taille d'un agenda électronique, qui change votre vie de citoyen. Vous vous pêtez la gueule dans un supermarché ? Consultez votre Pocket Lawyer pour savoir si vous pouvez porter plainte et demander des dommages et intérêts. Vous PL vous répond dans la seconde. Si c'est positif, connectez votre Pocket Lawyer à votre portable pour engager tout de suite une procédure judiciaire contre le supermarché. Indispensable en ville, pratique en banlieue, le Pocket Lawyer protège également vos droits si vous avez des démêlés avec la justice, grâce à sa fonction « urgence avocat ». Appuyez sur le bouton rouge et un avocat de PL viendra aussitôt assurer votre défense. Un conflit vous oppose à un particulier ? Connectez votre Pocket Lawyer au sien : ils négocieront pour vous en toute tranquillité, rendant un verdict en toute impartialité et vous éviteront les affres d'un véritable procès.



LE NEW AGE EN CALIFORNIE DE NOS JOURS

San Francisco est pour beaucoup le berceau du New Age, un mouvement de pensée qui prend son essor dans les années 1960 pour perdurer jusqu'à maintenant. Le terme englobe tous les domaines puisque le New Age est un art de vivre. De la musique (un type endormi sur clavier qui tourne la tête toutes les trois minutes) à l'aménagement intérieur (le *Feng Shui*) en passant par les médecines douces (la bouillie d'ortie contre le mal de dos, c'est très bien). Rien de bien méchant, si ce n'est que certaines pratiques New Age extrêmes peuvent s'avérer dangereuses pour les sujets comme pour leur entourage. D'autant que la Californie se prête particulièrement à toutes les exagérations et que certains charlatans n'hésitent pas à en profiter. Par exemple, il n'est pas rare

de retrouver des cadavres sous des pyramides formées de tubes. Ayant poussé l'exercice de méditation trop loin, les apprentis Yagis se sont laissés mourir de faim et de soif. Accident ? Alors pourquoi leur compte en banque est-il aussi sec queux ? Et qui leur a appris à méditer de la sorte ? Les enjeux sont plus importants lorsqu'on s'intéresse à la médecine et à la pharmacopée parallèles. L'industrie des médicaments fait une guerre sans merci (via ses puissants groupes de pression) aux revendeurs de racines, de gouttes aromatisées ou d'huiles essentielles... et fabrique de son côté les mêmes placebos. Comme il n'y a aucun contrôle de qualité sur ce marché et que certains produits sont des narcotiques ou des poisons, les services de police ne peuvent que sautiquer aux effets sans jamais remonter à la source du mal.

Le danger peut aussi venir quand la limite entre art de vivre et religion est franchie. Beaucoup de préceptes New Age découlent de la religion (harmonie, paix de l'âme, bien-être sexuel, etc.) et inversement. Une manne pour les gourous en tous genres qui se remplissent les poches (et se vidant les bourses) en se défendant d'être à la tête d'une secte (ce qui n'est pas un crime, rappelons-le). Comment agir lorsqu'un quidam se suicide en arrêtant de manger ou de se soigner pour tout donner à un autre quidam ? Comment condamner un coach charismatique qui « conseille » à ses brebis de lui confier leurs économies en échange de son énergie mystique ?

Le New Age a une bonne image auprès du public et connaît actuellement une expansion en Californie. Pour beaucoup l'indépendance est l'un des signes du fameux Âge d'Or à venir. Donc personne ne s'étonne d'avoir un diffuseur ionique sur son bureau, d'avaler cinq médicaments à chaque repas sous prétexte qu'il s'agit de médecine douce et de jeûner trois fois la semaine pour se purifier des excès du reste du temps. Il n'est pas rare de voir un cadre en costume cravate méditant en attendant le train, un passant se déplaçant en courbe pour être en harmonie avec le béton du sol, etc. Quant au Nouvel Âge... qui peut dire quand il arrivera vraiment. Mais il y a des signes... Je vous le dis...

ATUSB (Advanced Technology USB). On peut se regarder un film ou écouter de la musique sur son portable (dont la résolution et la qualité de son n'ont plus rien à envier aux merveilles fabriquées par Bang & Olufsen au début du siècle), sur une borne publique ou sur son ordinateur après l'avoir téléchargé en quelques secondes par une connexion Air™.

1.8.1. Internet c'est toujours aussi chouette

On pensait que l'arrivée d'Internet 2 allait donner la possibilité aux autorités d'avoir un contrôle complet sur les utilisateurs. Tout se serait passé comme prévu si un hacker n'avait publié les infos personnelles détenues par le gouvernement.

Mais une bande passante quasi-illimitée et une augmentation délirante de la puissance des matériels allaient permettre de contourner tous les moyens d'identification. Un petit logiciel, HYL, allait tout changer, en permettant à n'importe qui de constituer sur son ordinateur une multitude de mini-serveurs communiquant sous cryptage avec les mini-serveurs d'autres utilisateurs. La sécurité est que chacun de ces serveurs crée au hasard un protocole de communication complètement nouveau qu'il va essayer d'imposer aux autres mini-serveurs. Chacun des millions de milliards de mini-serveurs essaye de devenir le boss du réseau en expliquant aux autres que son protocole est trop fort. À l'aide de quelques règles du jeu, l'issue de chaque combat est résolue en quelques dizaines de nanosecondes. Quand un serveur gagne un combat, il a un peu plus de chances de gagner le suivant, ce qui peut à terme lui permettre d'imposer son protocole à des serveurs qui en contrôlent d'autres. Mais l'infection s'arrête là, puisque la règle principale veut qu'un protocole ne puisse pas s'étendre au-delà de deux niveaux de profondeur. Ce qui fait qu'en plus des protocoles de base définis par les institutions, les communications sont constituées de centaines de milliers de couches, imbriquées les unes dans les autres et en changement perpétuel.

1.8. Mass medias, mass networks, mass cultures...

La culture et l'entertainment ont toujours été primordiaux en Californie. L'industrie audiovisuelle et musicale, le cinéma, les jeux vidéo, le divertissement, sont de gros pourvoyeurs de dollars et de pouvoir. Pas étonnant que de tout temps, les hommes d'affaires s'y soient intéressés et aient mis le paquet pour y devenir les meilleurs.

Au rayon des supports, CD et DVD ont été supplantés par les UVD (ultra DVD, 600 Giga de données sur une galette de 5cm), mais la plupart des branchés utilisent des micro-lecteurs connectables à tout appareil disposant d'une prise



Un grand nombre d'organisations underground ont mis également en place des « générateurs de communication » automatiques à l'aide desquels elles inondent le Network de flux de données qui ont pour unique but de remplir les disques durs des systèmes de surveillance.

Ce type de pratique a eu pour effet de faire augmenter le coût d'un monitoring complet de façon exponentielle par rapport à la masse d'informations à traiter, ce qui est rapidement devenu ingérable. D'où un retour à des méthodes plus basiques d'investigation, les hackers d'État ayant suffisamment de travail avec la défense des ordinateurs gouvernementaux, qui ont fini par adopter le même système de protection. PKB fut progressivement incorporé aux différents systèmes d'exploitation.

Après le crash des interfaces virtuelles de 2020, on est revenu au clavier, version touches actives à retour de force. On se souvient du grand essai en exclusivité du premier Windows entièrement pilotable par la voix. C'est un grand courtier en assurance qui fit le premier pas, ce qui encouragea les autres entreprises à faire de même. Les façons d'utiliser cette nouvelle interface n'avaient pas vraiment été imaginées, puisqu'on pensait que de moindres efforts augmenteraient la productivité.

En fait, les gens s'avachirent progressivement au fil de l'année et on finit par assister à des scènes surréalistes, comme des types en chien de fusil sous leur bureau et des filles qui font du *step* cinq heures par jour. Ou le fameux combiné téléphonique scotché au micro et au casque, parce que quand on sait exactement quoi faire de ses journées, c'est pas vraiment la peine de gâcher de l'essence pour être avec des cons toute la journée : autant rester travailler chez soi. Mais c'est le bruit qui posa le plus rapidement des problèmes, en particulier quand Windows vous dit que l'ordinateur ne peut envisager d'éjecter un dossier, car il ne trouve pas l'expression régulière de votre session. De nombreux cas de dépressions et de TNB (Total Nervous Breakdown), plaie de la Californie, firent leur apparition.

On n'appela finalement pas Internet la Matrice, mais le Network, un des seuls mots complètement international, les informaticiens utilisant plutôt « la grosse merde », traduction littérale de « the Deep Shit », de « it's a deeeper shit, man. »

Internet est devenu un mot un peu banni dans le langage courant, seul l'objet/interface « ordinateur » est resté. On ne se « connecte » plus, pas plus qu'on avait besoin « d'aller brancher l'antenne » dans les années 70 pour regarder la télé. Et on « allume » plus son ordinateur, pas plus qu'on allumait son téléphone.

En fait, on ne s'en « sert » plus vraiment, c'est juste là, tout le temps. Quand on dit « attends, je regarde », c'est pas pour sortir son calepin, et « bouge pas, j'y vais », ne signifie pas qu'on va descendre les poubelles.

Par contre, la blague du frigidaire qui va sur Internet est devenue réalité, puisque plus aucun appareil n'est livré sans une connexion réseau.

De nombreuses années avant son indépendance, la Californie était déjà la patrie des médias, du show-business et de l'entertainment. Aujourd'hui ce trait n'a fait que s'accroître pour atteindre un paroxysme tout juste tolérable. Le bon peuple californien vit connecté aux médias en permanence. Il est abreuvé d'informations, de musique et bien entendu de publicité.

1.8.2. La télévision

Depuis les années 2015, la presque totalité des foyers de LA est équipée d'une connexion numérique à très haut débit, le plus souvent par le câble, mais également par ondes hertziennes pour les habitations les plus modestes. Cette technologie a permis notamment le développement de la télévision à la carte. Ainsi, outre la diffusion classique de leurs programmes, les chaînes offrent la possibilité de se connecter à tout moment à un catalogue recelant la totalité du contenu acheté ou produit. Un ordinateur intégré au poste télé aide l'utilisateur à s'y retrouver en fonction de préférences qu'il aura pris soin de définir : films d'action, documentaires animaliers, information business, etc.

Suite au développement de la technologie du papier numérique, les écrans de télévision sont devenus aussi minces que des feuilles pour écoliers. Ils sont accrochés au mur de la maison et peuvent couvrir des surfaces de plusieurs mètres carrés. La famille utilise en général la télévision pour naviguer sur Internet pour des besoins de divertissement, les applications plus professionnelles étant laissées aux traditionnels ordinateurs personnels.

La paysage audiovisuel californien est dominé par une incroyable diversité de programmes. Les anciennes grandes chaînes généralistes, qui pour la plupart ont leur siège aux États-Unis, sont captées en Californie mais relativement peu regardées. C'est pourquoi, depuis quelques années, les grands groupes médias américains ont entrepris de racheter discrètement un nombre croissant de chaînes californiennes, en commençant par les moins visibles.

La guerre commerciale dans l'audiovisuel peut d'ailleurs prendre des proportions démesurées. Certaines affaires ont récemment mis en cause des présentateurs qui auraient, par l'inconséquence de leur programmation, contribué à décrédibiliser leurs chaînes respectives. La police s'est rapidement aperçu qu'il s'agissait en réalité d'agents doubles à la solde d'autres chaînes. Engagés depuis des années par des concurrents, ils ont paisiblement attendu leur heure avant, par exemple, de ridiculiser en direct le principal annonceur de leur entreprise ou de mettre en cause une autorité de la ville lors d'un reportage bidonné. Depuis ces affaires, les principales chaînes ont engagé d'anciens flics afin de mener des enquêtes fouillées avant d'engager un nouveau collaborateur.

À voir : *Best of Security Camera of South Central* (realTV), *Snuff Squal* (snuff movie, diffusé illégalement), *Ultimate Animal Fighting* (sport), *GoodMorning Gobelin* (humour).

PROFESSEUR ENA THOMAS, MÉDECIN CÉLÈBRE

Neurochirurgienne célèbre, elle fut la première à présenter des opérations du cerveau en direct, pour ses étudiants, puis

pour des universités du monde entier à partir de 2006. Cette petite femme boulotte n'est vraiment pas très belle, mais elle possède un charisme incroyable dès lors qu'il s'agit d'opérer, et de l'avis du public, « elle sait expliquer la médecine ».

Elle participe souvent à des émissions caritatives contre des maladies liées à des dégénérescences génétiques. Elle a écrit tant de livres, participé à tant de projets de recherche et déposé tant de brevets qu'elle est aujourd'hui multimillionnaire. Elle possède quatre hôpitaux, dans lesquels elle travaille par roulement : elle change de poste tous les trimestres.

Cette humaniste forcenée offre un tout autre visage dans la vie privée. Tyrannique, elle domine ses proches et ses amis, et se sert de leurs avantages (fortune, possessions, responsabilités) pour des buts au sens éthique beaucoup plus réduit (recherche fondamentale et pratique en neurobiologie, psychiatrie, et morphopsychologie). Elle possède un grand ascendant sur ses anciens malades, dont nombre de personnalités politiques ou financières.

Quelques chaînes thématiques

CNN CALIFORNIA

L'information est dominée par la filiale californienne de CNN. L'État californien a exigé de détenir une minorité de blocage dans le capital de CNN California possédé par le groupe d'Atlanta. Cela a notamment permis d'éviter que la chaîne soit un relais de la propagande gouvernementale américaine dans le pays. Le présentateur vedette de l'information est Charles Dyson, un quinquagénaire élégant, particulièrement apprécié du grand public pour le sérieux de son travail. On sait également qu'il n'hésite pas à s'impliquer et à se rendre sur le terrain. Il n'est pas rare de le rencontrer avec son équipe sur la scène d'un meurtre particulièrement atroce si celui-ci est commis peu avant 19h30, heure à laquelle débute son journal. Il est d'ailleurs assez fréquent que des gangers choisissent ce créneau horaire sachant que leurs actions gagneront ainsi un retentissement instantané.

TV Real

TV Real est uniquement spécialisée dans la production et la diffusion de jeux de télé-réalité. Cette forme de divertissement a connu une émergence brutale au début du siècle mais ce que passe TV Real aujourd'hui n'a plus grand chose à voir avec ce qui se faisait aux prémices du genre (c'est beaucoup plus sordide encore). Selon l'heure de la journée, les téléspectateurs peuvent assister à la vie en huis clos de personnages plus ou moins décadents. Ainsi, le matin, on peut admirer les bêtises d'une bande de gamins d'une dizaine d'années livrés à eux-mêmes durant cinquante jours dans une maison fermée à clé : catastrophes et accidents domestiques garantis. En pleine nuit les choses se corsent avec le célèbre programme XXXLive. Un groupe mixte constitué à parité de jeunes hommes érotomanes souffrant de priapisme et de jeunes femmes dociles et nymphomanes passe des heures en ébats ininterrompus et plus ou moins trash.

SURGERY CHANNEL

Dans la longue descente aux enfers de la télévision, Surgery Channel marque incontestablement un tournant. Lancée dans l'indignation générale il y a deux ans à peine, cette chaîne connaît aujourd'hui un succès tout à fait remarquable. Elle retransmet dix heures par jour des opérations chirurgicales en direct. Evidemment, celles-ci sont soigneusement sélectionnées selon la gravité de la pathologie. Ainsi, on préférera les interventions où le patient a de grandes chances d'y rester afin d'assister au spectacle unique d'un bloc opératoire en effervescence. Récemment, le sauvetage en direct d'une mère de famille nombreuse victime d'un grave accident de la route a battu tous les records d'audience. Il faut dire que la production avait eu la délicate attention de faire venir toute la petite famille sur le plateau de Surgery Channel durant l'opération.

24/7 BROADCAST

Cette chaîne est un sujet d'interrogation permanent. Elle émet en effet vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept avec, semble-t-il, le même animateur ! Tex Casanova tient l'antenne en permanence, donne les nouvelles, anime des talk shows, présente la météo et tout cela en direct tous les jours et toutes les nuits de l'année. La question est bien évidemment : quelle est la supercherie ? Une enquête est en cours afin de savoir si nous ne sommes pas en présence d'un cas de clonage illégal. Une des réponses plus simplement admises est que l'animateur est en réalité une fratrie jumelée. Cependant, nul n'a pu trouver trace d'une famille Casanova avec des jumeaux à LA.

Britney Spears



MTV CALIFORNIA

MTV est depuis de nombreuses années la principale chaîne musicale au monde. Sa collusion avec les majors du disque est bien connue depuis longtemps. Cependant la filiale californienne de la chaîne a été récemment mise en cause pour manipulation mentale par un tribunal de LA qui la soupçonne d'avoir mis au point une technologie permettant de pousser ses téléspectateurs à encore plus de consommation. L'enquête est en cours mais il s'agit d'un système distillant des ondes infrasonores par le téléviseur. Celles-ci modifieraient l'activité de certains centres cérébraux.



COOL / UNCOOL

Le Californien est cool, ou bien tente de l'être. Alors, en Californie, si tu veux survivre et faire comme les Californiens, lis attentivement ce petit guide de survie en société qui te dira tout ce qu'il faut être et penser pour traverser les rivages mouvementés de la vie sociale Californienne.

Cool : louer les services d'une escort girl pour aller écouter Casse-Noisettes à l'Orpheum de LA.

Uncool : aller aux putes à Tijuana, un peu d'exotisme pour la bite à moins de 30 minutes de San Diego.

Cool : aller écouter du New Era Jazz au Mint, sur Pico Boulevard.

Uncool : sortir écouter du Freak Metal dans une gargote de Venice.

Cool : faire d'une escapade d'un week-end à San Francisco et marcher sur les traces des Beatniks.

Uncool : jouer le m&s-tu-vu à Palm Spring, la station chic où se retrouvent les stars, en plein Mojave.

Cool : aller à la découverte de son troisième œil à Zabriskie Point, le point le plus bas et le plus chaud d'Amérique du Nord, en pleine Vallée de la Mort, un lieu censé favoriser l'éveil mystique.

Uncool : aller claquer vulgairement ses dollars à Las Vegas.

Cool : conjurer avec bonheur épiscureisme, existentialisme et animisme.

Uncool : croire que les péripatéticiens sont des prostitués masculins.

Cool : rajeunir sa peau grâce à un bio-massage facial à la clinique KliniKert de Beverly Hills.

Uncool : se faire greffer les yeux bleus d'un petit Colombien pour avoir un regard de braise.

Cool : stimuler sa mémoire en mâchant des chewing-gums à la laitance de poisson.

Uncool : fumer même en plein air.

Cool : manger bio, light, macro-bio, soft, végétarien, végétalien.

Uncool : se gaver de junk food grasse.

Cool : boire du Crystal Coke.

Uncool : sniffer de la crystal coke.

Cool : embellir et protéger son corps en mangeant léger et en faisant du sport.

Uncool : être obèse et coûter cher à la société.

Cool : protéger et encourager l'indépendance de la Californie en achetant prioritairement des produits californiens.

Uncool : rouler en Ford, lire *USA Today*, manger Mac-Do, écouter Bruce Springsteen.

Cool : réveiller le serpent Kundalini qui sommeille en nous grâce aux sutras de Mahavishnu Rujpat.

Uncool : avoir pour seule lecture les résultats de Basket Ball dans *California Illustrated*.

Cool : avoir un animal exotique (hyène, kangourou, mamba, fennec...).

Uncool : avoir un chien nommé Puff

Cool : s'habiller Max Mara, Gucci, Vuitton, Sarah Lee.

Uncool : porter des jeans et une chemise à carreaux rouges.

Cool : écouter Loren Mercurial, figure de proue du nouveau Cool-Sound californien.

Uncool : écouter de la country ou du Phil Collins.

Cool : aller stérér les poumons à l'Orhymoron.

Uncool : vivre à Norwalk.

Cool : être l'heureux possesseur d'un système domotique automatisant les tâches ménagères.

Uncool : sous-payer sa femme de ménage mexicaine.

Cool : aller converser avec les dauphins au Dolphin Research Center de Santa Monica.

Uncool : se baigner à Long-Beach, au milieu de la pollution et des requins.

Cool : retourner à la terre et aller faire les vendanges à Piapa Valley.

Uncool : passer ses journées devant des jeux vidéo 3D.

Cool : avoir un petit avion ou un yacht et pouvoir s'échapper de LA, le temps d'un week-end.

Uncool : passer une semaine de vacances à Cozumel à 1 000\$ tout compris.

Cool : prendre des drogues douces lors d'une party.

Uncool : aller acheter son iceberg sur Crenshaw.

Cool : pratiquer l'hypnose Ericksonienne pour cultiver ses facultés de vie sociale.

Uncool : avoir une arme dans la boîte à gants de sa voiture.

Cool : pratiquer le tantrisme, pour développer une sexualité harmonieuse.

Uncool : se gouver du porno au kilomètre fabriqué à Van Nuys.

Cool : aimer les remakes et Lubitsch, Dreyer, Chaplin, mais en couleur et en 3D.

Uncool : ne rien comprendre à Pasolini.

Cool : avoir un ami transsexuel.

Uncool : avoir un ami membre d'un gang.

Cool : militer pour l'émancipation des femmes, des homos, des baleines et des minorités.

Uncool : ne pas voter.

Cool : faire un saut à la fête du Calamar à San Luis Obispo

Uncool : rester vautré devant la télé toute la journée en se remplissant de chips.

Cool : nager le matin à Venice Beach, skier l'après-midi à Mammoth Lakes.

Uncool : aller à Disneyworld

1.8.3. La presse écrite et les livres

Le lent déclin de la presse écrite, entamé à la fin du siècle dernier, est à présent consommé. De nos jours, rares sont les personnes qui prennent le temps de se consacrer à la lecture d'un journal écrit. Cependant, cette forme de presse garde une excellente image auprès du grand public, notamment en ce qui concerne les dossiers d'investigation. En effet, la presse écrite est la seule source d'information largement indépendante des corporations, en grande partie parce que c'est la moins rentable.

Visuellement, les journaux ont en revanche énormément évolué, notamment grâce à l'invention du papier numérique. Cette technologie permet aux quotidiens, pour un prix modique, d'inclure du texte, des images en couleur et de courtes séquences de vidéo. Nombreux sont également ceux qui choisissent de recevoir leur édition au format électronique sur leur téléphone mobile.

La plupart des livres, désormais, ne comportent qu'une seule page en plastique mais qui reproduit la texture du papier. Toutes sortes de documents se téléchargent (pour une somme modique) directement à partir de cette « feuille ».

À lire : *Comment devenir un bon Homie* (best seller), *Survivre au Big One* (manuel de survie), *Californian Firearms* (catalogue interdit... vente au marché noir), *L'enfer du COPS* (témoignages), *La bible, La vie sexuelle de Schwarzy* (enquête), *Moi et mon avocat* (guide pratique).

Quelques journaux qui comptent

LA Post

Ce grand journal d'opinion, téléchargé à un million d'exemplaires chaque jour, est la référence en matière d'investigation politique et économique. Le quotidien, qui malmène régulièrement les grandes corporations, a échappé à de nombreuses tentatives de rachat hostile. Son directeur, l'emblématique William Forzano, possède de nombreux appuis au sein du gouvernement californien, appuis qui ont plus d'une fois sauvé son journal.

Stock Herald

Lorsque l'on parle d'information économique, on parle *Stock Herald*. Ce quotidien est la référence absolue en matière de finance. Possédé en partie par l'autorité de régulation de la bourse californienne, le *Stock Herald* a une réputation de grande neutralité.

My News

My News est une forme de journal à la carte. Chacun peut, en définissant ses préférences, recevoir une édition personnalisée. Moins prestigieuse que les grands quotidiens d'information, *My News* est surtout en vogue chez les jeunes qui y trouvent un grand nombre d'informations people sur leurs stars favorites.

Ground Zero

Cet hebdomadaire est distribué gratuitement dans tous les commissariats. Sponsorisé par des syndicats et vivant également de ses revenus publicitaires, il est rédigé en partie par d'anciens cops. À l'affût de tous les ragots, de toutes les histoires entre cops, de tous les problèmes quotidiens du métier, *Ground Zero* est très prisé par les policiers. La rubrique la plus intéressante est celle concernant le suivi des principales affaires en cours à LA. Le cops pourra également y trouver une critique régulière des nouvelles armes sur le marché, des conseils matrimoniaux pour bien vivre son divorce et les horaires des cérémonies funéraires des collègues morts en service durant la semaine écoulée.

1.8.4. La radio

Au cours des dix dernières années, pratiquement toutes les radios musicales ont été rachetées par des majors du disque. Nous pouvons affirmer qu'aujourd'hui les radios ne sont rien d'autre que des catalogues évolués. La plupart des auditeurs reçoivent la radio sur leur téléphone mobile. Dès qu'il entend un morceau qui lui plaît, l'auditeur peut instantanément l'acheter et le télécharger sur son compte personnel par le Web.

À l'instar de la télévision, la paysage radiophonique californien est très large. De la radio généraliste à la radio ultra-spécialisée sur un type de musique, en passant par les radios émettant en ultrasons pour les animaux domestiques, on trouve de tout à LA.

Une radio pirate inquiète la police depuis quelque temps. Un petit farceur a entrepris de pirater la fréquence de la police avec un scanner à large bande et de la diffuser en direct. Les cops ne sont pas encore parvenus à lui mettre la main dessus mais l'enquête est en cours. En attendant, la police est obligée de changer régulièrement de fréquence.



1.8.5. Entertainment

Impossible de s'ennuyer à LA. C'est la ville de la grande illusion, du paraître et de la démesure. Quelle que soit l'heure ou le jour, l'amusement est garanti.

LE CINÉMA

Depuis plus d'un siècle, Hollywood était la patrie du cinéma. Mais tout ceci est fini et c'est à Burbank que tout se passe désormais. On y tourne et on y produit tous les plus grands succès internationaux. On peut croiser les plus grandes stars et, qui sait, peut-être décrocher un rôle.

Avec le développement des grands écrans à domicile, les salles de cinéma ont été forcées d'offrir quelque chose de plus à leurs clients. Aujourd'hui, la très grande majorité des spectateurs passe par des mégaplexes appartenant aux principaux groupes médias. Les films y sont projetés en immersion totale. Les spectateurs sont placés dans des sièges spéciaux qui ressemblent plus à des mini cabines, dans lesquels sont recréées les conditions du film : images et sons naturellement, mais aussi odeurs, sensations tactiles et même impressions mentales au moyen de petits capteurs placés à la base du crâne.

Parallèlement au réseau officiel de salles de cinéma, se sont développés plusieurs réseaux plus ou moins légaux. Certaines petites salles proposent de vieux films ou des films d'auteurs et ne gênent pas grand monde. D'autres en revanche, plus clandestines, projettent des œuvres trash allant des snuff movies aux vidéos amateur prises lors d'exécutions capitales aux États-Unis, en passant par des films sexuellement déviants. Ces réseaux sont difficiles à démanteler car les projections ont lieu le plus souvent chez des particuliers et rarement deux fois de suite au même endroit.

Les stars de cinéma font partie intégrante de cet univers onirique. Parmi les plus célèbres on compte Al Carrey, le digne héritier de son père Jim, et grand spécialiste de la comédie loufoque. Eva Grandell est la nouvelle couleuvre des médias après son immense succès dans *Rien ne sert que pour vos yeux*, le dernier James Bond. Cette superbe blonde est d'ailleurs au cœur d'une affaire de stupéfiants levée par le magazine à scandales *LA Sniffer*. L'icône directrice de ce magazine, Linda De Valleros, est très proche de certains policiers, en particulier des stupés. Elle fournit régulièrement des arrestations de stars clés en main aux cops en échange de quelques photos croustillantes.

À voir : les épisodes VII, VIII et IX de la troisième trilogie *Star Wars* (sortis en 2016, 2022 et 2027), une nouvelle trilogie est en préparation avec des reconstitutions 3D des acteurs de 1976. Les escargots meurent debout (*Snails dies with their boots on*) le dernier Tarantino, *Primal Justice* (avec un clone de Dolph Lundgren), *Dark Earth, a new beginning* (qui a, par miracle, émergé des champs ludiques et cinématographiques) réalisé par Tony Scott, *Escape from Planet Love* (par Mike Myers).

RAOUL CHAVENIER, PRODUCTEUR DE CINÉMA

Raoul Chavenier fait dans le cliché : la cinquantaine empâtée, les grosses lunettes noires, une grande villa à Santa Monica, avec une grande piscine bondée de créatures en monokini... Il a produit les plus grands *blockbusters* de ces quelques dernières années : *Blackhole Sun*, *Sparta*, *Elvis Junior*, *Crusades*, etc.

D'un autre côté, il produit aussi des cassettes d'introduction au New Age ou à la Wicca. Il est devenu une personnalité importante du milieu occulte californien et participe à quantités de réunions plus ou moins secrètes. Il a déjà participé à quelques cérémonies étranges où tous les participants se vêtent de robes noires et de lourds colliers d'or et d'argent. Pour les fans de cinéma, cela ressemble vraiment aux scènes du film *Aleister Crowley*, produit par Chavenier...

Le LAPD regarde d'un œil méfiant les activités financières de Chavenier (douteuses) et avec encore plus de suspicion ses contacts mystiques (encore plus douteux).

Diego et Amandina Gasquez, couple à LA VILLE ET À L'ÉCRAN

Ce couple magnifique d'acteurs tient actuellement le haut de l'écran dans la telenovela phare de la troisième décennie du troisième millénaire : *Amores Perdidos* - *Lost Loves*. Anciens mannequins de l'agence Élite, leur mariage les a propulsés au rang de vedettes, et ils sont devenus la revanche de tous les latinos d'Amérique. Actuellement, le couple tourne la huitième saison d'*Amores Perdidos* et trône lors des soirées les plus branchées de Los Angeles.

Malgré toutes les sollicitations que reçoivent Diego et Amandina, personne n'a jamais vu le couple séparé de plus de quelques mètres. Les deux conjoints sont toujours en train de se chercher du regard et de se sourire tendrement. Beaucoup trouveraient cela touchant, attendrissant. Pourtant, une impression étrange trouble ceux qui rencontrent le couple : un fort désir pour l'acteur du sexe opposé et une crainte du rival que représente l'autre membre du couple. Il semble réellement impossible de séparer le couple, et certains séducteurs professionnels se sont lancés ce pari : arriver à faire venir un Gasquez (seul) dans son lit.



GRIGORI NANTCHEVEND, OUT BAD MAN

Avec son physique impressionnant, son charisme inégalé, et quelque chose d'étrange sur son visage (ses yeux bleu acier, le nez fin et droit, la moue sardonique de sa bouche) Grigori ne pouvait qu'être acteur. Grigori joue le méchant dans tous ses rares films. Il n'a jamais joué de rôle de gentil héros, mais malgré tout ses rôles ne sont jamais les mêmes. Certains disent que son agent sait choisir ses films, d'autres pensent que Bad Man est tout simplement un acteur génial dès qu'il s'agit de jouer des antagonistes.

Grigori n'aime ni les flash ni les paillettes : il ne sort quasiment jamais de sa villa de Palmdale, les seules photos qu'il daigne accorder sont celles de la promo de ses films, et il ne prend la peine de se rendre à aucun festival (Cannes, Venise, Berlin) sauf celui de Sundance où il honore la mémoire de Robert Redford. Comme une interview de cet homme vaudrait plusieurs millions de dollars, quelques paparazzi tentent toutes les astuces, allant même jusqu'à glisser des call girls dans son lit.

La musique

La scène musicale d'aujourd'hui est relativement semblable à celle qui avait cours au début du siècle : les

majors lancent de nouveaux artistes comme des produits frais, le tout relayé par un battage médiatique assourdissant. Voilà pour le gros du marché. Parallèlement, des labels indépendants tentent péniblement de survivre. Parmi les initiatives récentes les plus remarquables, nous pouvons citer le groupe Jail. Constitué exclusivement des plus grands criminels de LA actuellement sous les verrous (en tout cas ceux qui ne chantent pas comme des casseroles), ce groupe diffuse ses concerts par Internet depuis sa prison. L'année dernière a marqué un tournant dans le domaine de la musique classique. Une major est parvenue à financer la reconstitution du schéma mental de Mozart par ordinateur quantique. La nouvelle pseudo-personnalité s'est immédiatement employée à composer de nouvelles œuvres. Ainsi, plusieurs siècles après sa mort, Mozart vient de publier un opéra qui est déjà produit sur scène.

À écouter : tout techno, tout fusion, tout rap, tout métal, tout ethnique... mélangez à gogo... *That's Californian Sound. Dance all night long!* Musique country bannie. L'été prochain, prévoyez le retour en force du Techno-Surf et un Revival-Classic-Remix (Mozart vs DJRequiem).

Formulaire de recrutement utilisé
par l'administration californienne en
2028

REPUBLIC OF CALIFORNIA

CAL Administration Appliance Form #344
Please, clearly check off all the following
boxes with a pen:

— Vous-même, des membres de votre famille ou de votre entourage exercent-ils ou ont-ils exercé une profession dans l'administration des États-Unis d'Amérique ?

OUI NON

— Vous-même, des membres de votre famille ou de votre entourage exercent-ils ou ont-ils exercé une profession dans l'une des administrations suivantes : CIA, NSA, FBI, DEA, US Army, US Marines Corps, US Air Force, US Navy.

OUI NON

— Postulez-vous à ce poste à la suite d'une recommandation d'un agent de l'administration des États-Unis d'Amérique ?

OUI NON

— Exercez-vous ou avez-vous l'intention d'exercer une activité de renseignement au profit des États-Unis d'Amérique ?

OUI NON

— Vous-même, des membres de votre famille ou de votre entourage sont-ils membres de l'une des congrégations suivantes : Église réformée des États-Unis, Église baptiste du Christ roi, nouvelle Église baptiste du Christ ressuscité, nouvelle Église des Témoins de Jéhovah, Communauté chrétienne réformée de l'Oregon, Église des adventistes du septième jour, mouvements Mormons, communautés Amish.

OUI NON

— Des membres de votre famille ou de votre entourage vivent-ils aux États-Unis d'Amérique ?

OUI NON

— Vous-même ou des membres de votre famille ou de votre entourage, ont-ils été poursuivis pour des crimes contre les lois de la république de Californie ?

OUI NON

— Vous-même ou des membres de votre entourage ont-ils été atteints par la grippe brésilienne ?

OUI NON

Attention, si vous avez répondu OUI à l'une de ces questions, le poste auquel vous postulez dans l'administration de la république de Californie pourrait vous être refusé.

Nous vous invitons à entrer en contact avec le superviseur des tests de recrutement pour bénéficier d'une information complémentaire.



Kim Wong Si, CHANTEUSE POPULAIRE

De la contre-culture de Frisco est issu un important engouement pour l'Asie, pour la Chine en particulier. Une nouvelle chanteuse pour les adolescents vient de faire son entrée : Kim Wong Si. Sur une musique aux beats rapides mais doux, quelques instruments asiatiques ont été rajoutés, par dessus lesquels elle chante en anglais. Son style fait un véritable carton dans les clubs et soirées.

Kim a 22 ans et vient de vendre cinq millions de singles. D'après les critiques, son succès risque d'être planétaire : elle allie l'originalité musicale à un style à mi-chemin entre les dinosaures de la variété que sont Britney Spears et Surgical Boy. Véritable bête de travail, elle consacre 10 heures par jour à ses répétitions de chant et de danse. Une armada de gardes du corps, d'agents et d'impresarios la suit à chacun de ses déplacements.

À titre indicatif, Kim pratique le jeet kune do à un très haut niveau, ainsi qu'a pu s'en rendre compte un fan trop empressé.

TRAVIS KARNI, PERFORMER TECHNO-MÉTAL

Au dire des critiques et des journalistes musicaux, Travis Karni n'avait rien fait que reprendre d'anciens standards et de les réactualiser aux sonorités de ce millénaire. Certains crient à l'escroquerie, d'autres au génie. Puis un jour, l'illumination ! Travis raconte son histoire au moins une fois par an sur chaque chaîne de LA. Il était en train de se faire poser un nouveau piercing dans la main avant une représentation, quand un projecteur voisin a explosé. Un arc électrique a jailli et a frappé violemment son piercing, le propulsant dans les tables de l'ingé-son. Il se releva avec de l'étrange pouvoir de créer le son par sa douleur. Après deux ans d'isolation dans sa propriété-studio d'enregistrement de Pasadena, il en est ressorti pour se dévoiler au public dans toute sa splendeur. Fin de citation.

Aujourd'hui, Travis se place au centre de la scène, dans une enceinte transparente remplie de capteurs. Les impulsions de douleur qu'il ressent quand il arrache presque ses piercings pour les approcher des capteurs électromagnétiques créent une musique rebalancée à 150 décibels dans les oreilles de son public en transe.

Aujourd'hui, Travis fait des concerts-performances à la Rave Factory de Gardena une fois par mois et se déplace à l'occasion vers d'autres grandes villes d'Amérique (Californie et USA) ou vers d'autres continents. Il remplit des stades entiers à chacun de ses concerts, car qui pourrait manquer l'autoproclamé messie de la musique !

Les jeux vidéo

Les avancées extraordinaires de l'informatique familiale ont permis de mettre au point des jeux vidéo d'une sophistication toujours plus grande. Aujourd'hui chaque foyer de classe moyenne ou supérieure est équipé d'une cave à immersion, construite sur les mêmes principes technologiques que les fauteuils des meilleures salles de cinéma. Elle permet de jouer en réalité virtuelle parfaite. La thématique des jeux n'a en revanche pas connu les mêmes évolutions que la technologie. Échaudés par toute idée de nouveau concept risqué, les grands éditeurs de jeux préfèrent miser sur des principes bien rodés : sport, action, aventure, etc.

Les dernières années ont vu l'émergence de pratiques dangereuses que la police cherche à combattre. Des sociétés clandestines, qui répondent à l'appellation de Xtreme Gamers, se proposent de modifier les caves à immersion avec tout un tas de dispositifs électronique-chimiques additionnels dont le but est de reproduire toutes les contraintes que subit le héros du jeu : blessures, fatigue, peur et même mort. Cette mauvaise idée a rencontré un certain succès et est à l'origine de quelques dizaines de décès.

À jouer : *Escape from White House* (un shoot' où il faut sortir d'une Maison Blanche infestée de mort-vivants), *WTC 9AM* (pilotez votre Starfighter entre les immeubles d'une cité extra-terrestre), *High Speed Dirt* (Action/rôle, rattrapez des jumpers avec un matelas et immergez vous dans la vie des pompiers d'une grande métropole), *Vida loca* (Shoot/aventure, entrez dans la peau d'un gangster de South Central).



LIGUE DES JEUX VIRTUELS

Le Los Angeles Coliseum est le théâtre des nouveaux jeux virtuels, inspirés des jeux du cirque de la Rome antique. Construit en 1920, le vieux stade des Dodgers (baseball) a été réhabilité en 2020 pour son centenaire. D'une capacité originelle de 15 000 spectateurs, il est passé à 90 000 grâce à la construction d'un dôme qui recouvre entièrement l'enceinte. L'ensemble du complexe a été réaménagé en une gigantesque salle d'arcades, où chaque spectateur dispose d'une console de jeu qui permet le connexion aux spectacles et animations des jeux. Un nouvel univers s'ouvre alors aux connectés, fait d'arènes, de pistes et de micro-univers thématiques, comme la Rome antique, la conquête de l'Ouest, le Japon médiéval ou la France du XIX^e siècle : terres d'aventures, de shopping et de rencontres. En peu de temps le complexe est devenu la Mecque des aficionados des jeux vidéo.

On doit l'organisation de ces jeux aux différents studios de jeux vidéo (Blizzard, Fox Interactive, Westwood & Bultoni) de la ville, créateurs d'une ligue où les différentes franchises luttent pour le titre et ce chaque week-end. Cette compétition, c'est la Ligue des jeux virtuels". Elle comporte deux épreuves : l'Arena et le Speed Crash.

L'épreuve reine des jeux est l'Arena, la version moderne des combats antiques, où les néo-gladiateurs se retrouvent et s'affrontent, par l'intermédiaire de leurs consoles de réalité virtuelle, dans des duels sanglants où tous les coups sont permis. Leur puissance est liée à l'expérience du combat de leurs avatars. Armes et armures sont customisées par les gladiateurs, récupérées sur ses victimes ou gagnées lors des tournois. Toutefois, n'oublions pas que c'est un gladiateur qui contrôle l'avatar et c'est son talent qui fait son

efficacité. Certains d'entre eux sont vénéérés pour leur palmarès, se prélassent dans la lune offert par la franchise et fréquentent les réceptions les plus *hype* de LA. Pour avoir une idée de ce qu'est un combattant expérimenté, imaginez un myrïdon bardé d'une armure de plaques, brandissant une épée trancheuse d'une main et un fillet mono-filament de l'autre... D'un autre côté un jeune combattant rusé peut très bien réussir à vaincre un adversaire aussi féroce : c'est là le charme de cette compétition, tout gladiateur a sa chance ! La sélection des futurs gladiateurs s'effectue lors de corps à corps où s'affrontent les spectateurs connectés à leurs consoles. La durée moyenne de ces sessions est d'environ 3 heures. C'est l'une des raisons du succès des jeux, les spectateurs ayant la possibilité de s'illustrer et de devenir l'une des futures stars. Les dix survivants de chacune des courses sont proclamés aspirant-gladiateurs, et reçoivent ensuite une formation et un contrat d'une des franchises qui les « prend sous son aile » lors du *draft* mensuel. Depuis quelques années, des équipes étudiantes entraînent des unités de dix candidats à résister aux premiers assauts anarchiques des autres participants et elles « qualifient » fréquemment leurs membres aux drafts.

Le Speed Crash est une épreuve beaucoup plus technique, réservée aux écuries sponsorisées, pour la plupart par des grandes entreprises informatiques. Les écuries qui jouent les premiers rôles sont : Compaq, Black&Decker, Dell et Hewlett-Packard. Elles sont chacune composées de onze membres, dont un pilote. Le pilote d'une écurie de Speed Crash n'a qu'une règle à suivre : franchir la ligne d'arrivée en premier. Celui-ci est connecté à un *vessel* (en fait, un programme virtuel compilé par l'équipe de techniciens au sol) un vaisseau virtuel de course. Une partie de l'équipe (*the defense team*) assure une maintenance en temps réel du *vessel* en le protégeant du hacking des autres écuries. L'autre partie de l'équipe (*the assault team*) est chargée d'attaquer les *vessels* concurrents. Les spectateurs peuvent voir en temps réel les tentatives d'intrusion grâce aux multiples écrans disposés dans le Coliseum. Le circuit de Speed Crash est géré par un ordinateur extrêmement puissant, le pilote devant faire preuve de dextérité et de sang-froid pour surmonter les courbes, chicanes et obstacles que l'IA sème sur le circuit virtuel. Toute la subtilité de la compétition réside dans la capacité du pilote à mettre ses adversaires hors-course en utilisant son *vessel* pour les bousculer, leur couper la route ou les bloquer.

La Ligue des jeux virtuels¹ est un divertissement fort apprécié par les jeunes, qui se régalent de la violence des batailles, des courses acharnées et de toute la folie que génère cet ensemble. L'ambiance des jeux est orchestrée par des DJ qui mènent une musique techno-métal envoûtante et qui haranguent la foule lors des

showtimes. L'administration apprécie beaucoup les jeux, car ils ont de fortes retombées économiques et leur violence n'est pas réelle. Toutefois, on observe une recrudescence de crises d'épilepsie, de paranoïa ou de schizophrénie chez les spectateurs assidus.

Diseaux de nuit

La nuit de LA est particulièrement chaude. Cette mégapole recèle un nombre incroyable de bars, de boîtes de nuit ou de boîtes de strip thématiques. On peut trouver de tout, pour tous les goûts suivant les quartiers.

Certains lieux sont malgré tout plus connus des cops comme étant des points très chauds et sources de nombreuses interventions :

The Wall

L'un des night clubs les plus courus par la jeunesse de LA, The Wall est un haut lieu de rencontres hétérosexuelles de la ville. La boîte ouvre vers 23h et la salle principale est séparée en deux par un mur en plexiglas transparent, les garçons d'un côté et les filles de l'autre. Durant une heure, les deux groupes vont se chauffer de part et d'autre de la fatidique barrière et à minuit pile, le mur est brutalement relevé, déchaînant toute l'énergie accumulée par ces jeunes gens en quête d'un partenaire. Les émeutes ne sont par rares et le LAPD est fréquemment sollicité par Liu Sing Gan, la patronne délurée du Wall.

Naked World

Cet établissement nudiste est à la fois un restaurant, un bar et une boîte de nuit. Toute personne qui y pénètre se doit d'être absolument nue. Ceci est valable également pour un cops qui cherche à y faire une enquête discrète. Naked World est plutôt un endroit tranquille mais il n'est pas rare d'y voir passer certains maniaques sexuels et, à ce titre, il est fréquemment visité par les enquêteurs du LAPD.

Polar Village

Peut-être l'un des bars les plus étranges de LA, Polar Village a reconstitué en bordure de la ville un paysage alpin enneigé. Bâti dans un ancien entrepôt aux dimensions titanesques, cet établissement offre, sous une température constante de -5°, la possibilité de skier, de s'initier aux joies de la luge ou encore de participer à l'une des célèbres batailles de boules de neige géantes programmées le premier samedi de chaque mois. Sous ses dehors bon enfant, Polar Village est également connu des cops comme un haut lieu de la prostitution à LA. Parmi les serveuses, on trouve les plus jolies filles en provenance des pays du nord de l'Europe, et leur beauté n'a d'égale que leur docilité. La direction met à la disposition des meilleurs clients un petit chalet typique ; ambiance peau d'ours devant feu de bois garantie. Les cops ferment les yeux car Sven Olveg, le patron, invite régulièrement les huiles de la police à passer une soirée à ses frais. D'ailleurs, tous les policiers peuvent boire à crédit chez lui.

GÉOGRAPHIE SOCIALE

194

CHAPITRE QUATRE

ADRAVANIA MAPAMANUA, DANSEUSE EXOTIQUE

D'origine indienne, cette magnifique jeune femme au visage ovale et à la peau bistre danse à l'Exotic Girls, un bar à strip situé entre Downtown et South Central. Elle porte sur le front un bijou d'un noir profond et un rubis sur sa narine droite percée. Un fin tatouage stylisé descend de derrière son oreille gauche vers sa gorge. Quand elle danse, on dirait qu'un serpent coule sur son cou, prêt à la mordre. Le spectacle en devient presque hypnotique.

Mais Adravania n'est pas une jeune femme. Sans que personne ne s'en doute, elle a en réalité plus de cinquante ans. Elle refuse de répondre à toute question précise sur ses origines, révélant seulement qu'elle vient d'Inde. Elle parle et écrit le sanskrit à la perfection, et connaît tous les secrets de la danse sacrée Bharata Natyam. De temps à autre, elle récite en chantant des passages du Rg Veda.

Trois fois déjà, des individus l'ayant bousculée ont été retrouvés morts, mordus par des najas et terrassés par une concentration anormale de venin. Lors de chacun de ces assassinats, Adravania dansait au club. Quelques témoins, peu fiables de par leur alcoolémie élevée, jurèrent leurs grands dieux qu'elle n'avait plus son tatouage dans ces moments-là.

Touchdown

Le sport est encore l'une des formes les plus prisées de divertissement. Après la séparation d'avec les États-Unis, la Californie s'est efforcée de reconstituer les différentes ligues sportives américaines, en les adaptant à sa culture...

LE FOOTBALL AMÉRICAIN

Le football reste le sport préféré de la majorité de la population. Après le départ de la NFL, les Californiens ont créé une ligue nationale, la Californian Football League (CFL), comportant vingt équipes, dont cinq sont issues des différents quartiers de LA. La plus célèbre, d'ailleurs en tête actuellement de la CFL, est les UCLA Scientists.

Les règles appliquées par la CFL sont fondamentalement celles de la NFL. Cependant, jugeant que ce sport pourrait être plus spectaculaire, les Californiens ont fait quelques aménagements : temps de récupération limité entre chaque quart temps, limite à la qualité des protections, etc.

LE BASE-BALL

À l'instar de la ligue de football après l'indépendance, les base-ballers californiens ont formé une fédération nationale, la Independent Base-ball Association (IBA). Les règles n'ont pas été modifiées de manière significative mais, l'an dernier, l'IBA a été la première ligue sportive à admettre une équipe entièrement robotisée, les Baseballtronics de Pasadena. Celle-ci est d'ailleurs en tête du championnat cette année et la contestation gronde parmi les équipes classiques qui crient au déséquilibre. On se dirige certainement vers l'autorisation d'utiliser un tiers de joueurs robots dans chaque franchise.

LES SPORTS MÉCANIQUES

Le sport mécanique le plus prisé par les Californiens est le Demolition Derby. Déjà violent au moment de son émergence au siècle dernier, ce sport a encore gagné en brutalité. Aujourd'hui les modèles utilisés sont beaucoup plus résistants et peuvent être équipés de pratiquement n'importe quel dispositif, y compris des armes à très courte portée (pour ne pas risquer de blesser le public), des lance-flammes ou des pare-chocs hérissés de pointes par exemple. Le Demolition Derby est réservé le plus souvent à des volontaires très peu argentés. S'ils remportent la victoire, ils peuvent bénéficier de prix faramineux et même de crédits à taux préférentiels.

LES COURSES

LA possède un hippodrome de belle facture, construit il y a cinq ans par le gang qui règne sur le PMU clandestin (les Sons of the Arce). À la différence de la plupart des pays où l'accent est mis sur la qualité des bêtes, en Californie tout est permis pour faire de son cheval un super crack. Ainsi, toute l'ingéniosité des biochimistes est sollicitée afin de gonfler la masse musculaire des chevaux. La génétique est également largement utilisée pour modifier les embryons afin d'obtenir des pattes plus longues. Pour résumer, les chevaux qui courent sur l'hippodrome de LA ont plus l'aspect de monstres sortant de laboratoires que de pur-sang arabes.

Les sports de jeunes, c'est fun

Alors que la Jackass essayaient sur eux les principales armes de défense au début du XXI^e siècle (y compris des armes à feu) lorsqu'ils ne descendaient pas les chutes d'eau enfermées dans des bidons en plastique, les d'jeunes de 2030 sont tout aussi fous mais bien plus techno dans l'âme, rivalisant de technique pour aller toujours plus loin, plus vite et plus haut.

WIND RIDE

Ces skaters n'ont rien trouvé de mieux pour se déplacer que de se coller dans le dos une grande hélice qui leur permet de se déplacer sans effort jusqu'à 50km/h. Quand je dis sans effort, cela ne prend bien entendu pas en compte les prouesses physiques qu'ils doivent déployer pour éviter tout ce qui peut tenter de leur rentrer dedans, surtout lorsqu'ils décident d'utiliser ce moyen de locomotion sur la plage de Venice Beach au milieu des touristes. Des courses de Wind Ride sont organisées tous les week-ends sur les plages de Venice Beach et de Santa Monica.

JAMPERS

Les dizaines de photos qui ont terrorisé la terre entière lors de la destruction des Twin Towers en 2001 ont fait des émules pendant les dizaines d'années qui ont suivi : désormais, on se jette de toutes les hauteurs (immeubles, statues, ponts, falaises) en utilisant tous les moyens possibles et imaginables pour ne pas mourir : parachutes, eau profonde, costume rembourré, ailes de chauve-souris, cousin géant, trampoline, etc. Notons tout de même que ce sport est particulièrement mortel et que les fans de cette discipline sont très peu nombreux (vivants en tout cas).

BOINGERS

Enfermés dans de grandes sphères en plastique mou et translucide, les pratiquants de cette discipline passent le plus clair de leur temps sur les eaux calmes du pacifique à rebondir bêtement. Ce passe-temps serait innocent et inoffensif si des fans particulièrement hardcore ne préféraient prendre leur départ du haut des maisons afin de prendre un peu de vitesse. Lorsque les boingers commencent à dévaler une rue à contre-sens à 5 heures du soir en faisant des bonds de 3 ou 4 mètres, le carambolage en chaîne n'est pas loin. Lorsqu'il n'est pas pratiqué en tant que loisir, le boinging reçoit les faveurs de la télévision lors de shows parfaitement orchestrés et mis en musique.

SPEED CLIMBING

Basé sur la varappe, ce sport aussi dangereux que physique n'est autre qu'une course de vitesse pratiquée sur une surface verticale, le plus souvent la façade d'un immeuble. Les pratiquants sont rarement assurés et se contentent de pallier à une éventuelle chute avec des matelas pneumatiques placés au pied du mur. Les hauteurs réglementaires sont de 6, 10 et 18 mètres.

SHANE GRAHAM, PILOTE DE
NASCAR INVAINCU

Shane est ce que l'on appelle communément une idole des foules. Grand, beau, musclé, tatoué, riche, il fait l'admiration de tous. Dans sa Pontiac racée, il est champion depuis trois ans des coupes NASCAR nord-américaines, et n'a jamais été vaincu dans le California Speedway qui a vu ses débuts. Véritable génie du pilotage, il possède en plus une chance incroyable. Il a survécu à quelques terribles accidents que repassent les chaînes de télé à chaque rétrospective ou interview du prodige.

Depuis quelques années, suite à la mode du NASCAR dans les revues féminines et de sports mécaniques, de nombreux posters de Shane, de Shane dans sa voiture, de Shane sur sa voiture, de Shane nu derrière sa voiture, de Shane en course, de Shane en costume, de Shane en boxer, fleurissent sur les murs des chambres des adolescent(e)s.

Shane possède une douzaine de sponsors divers et s'impose aussi sur toutes les bornes Internet ou panneaux publicitaires de Californie. Son sourire paraît presque plus éclatant que le soleil et sa célébrité semble dépasser celle de tout autre sportif, chanteur ou acteur actuels ou passés. Sera-t-il le nouveau King ?

HALLEY JOE STRUMAN, BASKETTEUR DES LA LAKERS

Halley Joe est de très petite taille pour un basketteur noir du troisième millénaire, avec à peine 1m83. Par contre, il possède une détente sèche proprement hallucinante qui

dépasse 1m30 ! Halley Joe est médiatisé comme tous les basketteurs professionnels. À 27 ans, il est devenu une vraie vedette, le symbole de son équipe. Il est devenu le nouvel emblème de Reedidas et des DuFrosties.

À côté de son métier de basketteur, Halley Joe possède des penchants moins connus du public. Vers 20 ans, alors qu'il fréquente l'université pour bénéficier du tremplin vers la CBA (California Basketball Association), Halley Joe s'intéresse à un milieu néo-mystique hindouiste. Pendant les quelques années qui suivent, il se consacre à son entraînement et au développement de ses chakras. Il s'est fait tatouer le dos et le tarse de mantras et sutras lors du dernier *Maha Kumbha Mela*, pèlerinage hindou qui a lieu tous les douze ans dans la région d'Allahabad (est de l'Inde).

Avant ses matchs, Halley Joe Struman pratique des exercices de yoga qui semblent multiplier ses capacités physiques. Si ses partenaires, entraîneurs et proches sont au courant, il préfère garder pour lui son petit secret. Est-il besoin de le préciser, mais Halley Joe est un véritable *straight-edge* et ne prend jamais aucune drogue ni aucune goutte d'alcool.

MARTINA NAVRATILOVA, EX-TENNISWOMAN,
EX-COACH, EX-JOURNALISTE SPORTIF, ORGANISATRICE
DE TOURNIS ET BIENFAITRICE

Née en 1956 à Prague en République de Tchécoslovaquie, Martina Navratilova a eu une vie bien remplie. Son passé de grande joueuse de tennis et sa forte personnalité de militante en ont fait une idole de groupes aussi divers que les lesbiennes américaines, les environnementalistes, et la protection des enfants. Elle a déménagé de Dallas vers la Californie en 2010, et s'est vu tout naturellement proposer la nationalité californienne en 2026. En plus de nombreux métiers qu'elle a exercés après avoir quitté la compétition (journaliste et coach en particulier), elle a reçu les héritages de nombreuses fans lesbiennes qui lui ont permis d'abaisser une fortune considérable. Aujourd'hui, elle se sert de cet argent pour promouvoir des événements sportifs, aider des associations caritatives et au profit de mouvements gays.

Depuis son retrait de la vie active en 2006, elle organise des soirées privées très réputées dans le milieu lesbien. Quelques journalistes mâles ont enquêté sur les rumeurs de convals d'hommes à ces fêtes, mais ils ont été virés par leur rédac-chef (une *lesb* féministe). L'affaire suit désormais son cours devant les tribunaux (pour discrimination sexuelle) et cette enquête n'a pas été officiellement lancée.

Les bookmakers

Les paris sportifs brassent d'énormes sommes d'argent. En quête de financement lors de sa déclaration d'indépen-

dance, le gouvernement californien a décidé de les nationaliser. Il a fondé la National Sport Betting et a forcé un grand nombre de bookmakers à céder leur commerce.

Comme souvent lorsqu'il y a réglementation d'un secteur, une économie parallèle émerge. Les bookmakers, qui avaient acquis une certaine respectabilité, sont retournés à leur premier métier, le pari clandestin. Cette énorme industrie est tenue par trois gangs à LA :

Les Sons of the Aztec : cette mafia composée exclusivement de mexicains se réclamant d'ascendance aztèque, règne sur le PMU clandestin. Grâce à leurs multiples relations à la mairie, ils ont obtenu l'autorisation de construire leur propre champ de course. Vivant dans un folklore précolombien, Sons of the Aztec constituent l'un des groupes les plus haut en couleur de la ville.

Les Asian Suns : ce gang est le principal tenancier des paris sur le base-ball. Essentiellement composé de Coréens, il peut également recruter dans d'autres communautés ethniques. Les Asian Suns sont très discrets et les cops les soupçonnent de mettre en place d'autres trafics, notamment un trafic de composants électroniques en provenance de Chine.

Les Black Ravens : ce groupe extrêmement violent est à la tête des paris sur le football. Il est uniquement constitué de noirs. Ils ont acquis leur position après avoir exterminé totalement un groupe de bookmakers récalcitrants.

Les paris sportifs clandestins se développent sans cesse et dans une grande impunité, bien qu'une brigade entière soit affectée à la lutte contre cette économie souterraine. La rumeur veut que les gangs arrosent largement certains flics et il n'est pas rare de voir tel ou tel flic passer le dimanche après-midi à l'hippodrome des Sons of the Aztec.

1.9. Les groupes de pression

« Faut pas pousser ! »

Tous les avocats vous diront que la Californie a été créée par les lobbies (ou groupes de pression). L'homme de la rue, lui, ignore tout de ces petits cabinets propretts qui, tels des mouches à technocrates, s'agglutinent non loin des lieux de prise de décision.

« Qm Mn ? »

Un groupe de pression est une petite structure indépendante (association, cabinet d'avocat, groupe de presse, église) qui défend une idée, un but, un droit. Il existe des groupes de pression pour tout : pour les gays, pour la défense des familles, pour la liberté de la presse, pour les pédophiles, pour les religieux, pour la défense du libéralisme, pour l'usage des fertilisants, etc. Et tous, via des déjeuners chics, des galas, des campagnes de diffamation, des petits services, cherchent les faveurs des politiques qui pencheront pour leur cause. Suivant leur interlocuteur, ces « conseillers » peuvent être conciliants ou menaçants. Les

plus grands scandales politico-financiers sont généralement dévoilés par un ami bienveillant proche d'un lobby. Nul homme public ne peut nier leur existence et leur force.

« Pas de ça chez nous ! »

La majorité des lobbies étaient sagement installés autour du capitol et de la Maison Blanche à Washington DC. Ils furent responsables des changements de gouvernements mais furent surtout à l'origine de la Californie aux Etats-Unis (positive ou négative). Quand l'indépendance arriva (poussée ou ralentie par leur campagne de presse), la capitale fédérale ne réagit pas alors qu'on touchait aux fondamentaux du pays. Pourquoi ? Parce que les politiciens étaient pris entre les feux des groupes de pression. Jamais la corruption, active, passive, directe ou indirecte ne fut à ce point dominante. Le chaos politique fut tel que personne ne fut assez influent ou indépendant pour prendre des réelles mesures pour sauver la cohésion nationale. Une fois la Californie libre, certains lobbies disparurent, faute de combat et les avocats se déplacèrent vers une terre politique encore vierge (les lois californiennes n'étaient pas encore bien définies). C'est naturellement que les groupes de pression reprirent leur noyautage du nouveau pays.

Bah si !

Les enjeux économiques, politiques, religieux et moraux sont trop importants pour que les groupes de pression n'y fassent pas leur beurre. Pourquoi, par exemple, être hors la loi, alors qu'en finançant des juristes, on peut la faire abroger ou même simplement empêcher son vote puisqu'elle n'a pas encore été adoptée ! Imaginez l'escroc fraîchement arrêté puis libéré puisque la loi qui en faisait un hors-la-loi n'existe pas encore... Et comme nous sommes en Californie, oublions les déjeuners privés dans des ambiances feutrées. Ici, les groupes de pression sont actifs, réactifs et parfois violents. Diffamations, procès, corruption, tout est bon pour orienter la loi et l'opinion public ! Les pots-de-vin et le chantage sont les outils de base des lobbies. Ensuite, suivant leur motivation, on peut arriver à l'enlèvement, au meurtre ou à la machination. Contrairement à un avocat qui va s'attaquer aux effets (défendre un client arrêté) le lobbyiste, lui, va s'attaquer à la source du mal (la loi en général). Il aura donc toujours un coup d'avance sur les simples flics et n'agira jamais directement, sauf en cas de crise.

Où et quand ?

Un chercheur en droit public de la Faculté (si si, celui qui a eu les jambes cassées la semaine dernière), a recensé plus de trois cents groupes de pression révélés. Les plus radicaux défendent un État californien de race pure et cherchent à discréditer tous les politiciens non anglo-saxons, d'autres sont pour un fédéralisme accru au sein même de la Californie (accélération du processus de ghettoïsation), etc. Mais il existe aussi des lobbies défendant des causes plus loufoques comme l'association d'interdiction du piercing dont la némésis n'est autre que Travis Kaim. En face de leur immeuble se trouve le Art body & Sons, cabinet d'avocat qui défend les droits des amateurs de trucs métalliques partout dans le corps. On dit que des coups de feu ont déjà été

échangés d'une fenêtre à l'autre. Plus inquiétant, les lobbies pour la défense du droit de culte sont parmi les plus puissants. Comprenant la chance qu'ils avaient, ils ont placé leurs hommes directement à la création des institutions californiennes. Pourquoi infiltrer une administration alors qu'on est en charge de la créer ? Ces groupes occultes veulent une liberté totale de la pratique du culte, même si cette pratique met la vie d'autrui ou de soi-même en danger. De l'interdiction de transfusion au sacrifice humain, tout est possible et défendable.

Attention, cependant, il ne faut pas confondre gangs, mafias et groupes de pression. Ces derniers sont des outils périssables. Il faut toujours se demander qui les finance et pourquoi. Alors, on aura une chance de les contrer ou au moins d'anticiper leurs actions.

TOUJOURS NOTRE AMI DEPUIS SI LONGTEMPS...

Qui est susceptible d'avoir directement affaire à un groupe de pression ? Tout décideur, du capitaine de police au maire en passant par les syndicats. Mais qu'on ne s'y trompe pas, en général, avoir un lobby dans la poche n'est pas une mauvaise chose (on peut partager ses opinions sans y être forcé). Actuellement il y a quelques lobbies qui font l'actualité (l'air de rien) dont un qui concerne directement les cops. En effet, l'association pour la liberté du citoyen (plus le nom est pompeux plus la cause est loufoque) attaque actuellement sur tous les fronts (juridiques, administratifs, médiatiques) les cops, sous prétexte qu'une unité de police efficace est une unité spécialisée. Ce groupe de pression, emmené par le révérend Olmos, se bat pour un cloisonnement du système policier, entretenir la mauvaise ambiance entre les différents services et cherchant par tous les moyens à ternir l'image des cops. Autre lobby important, celui de la défense des droits au secret professionnel. Il défend le droit des firmes pharmaceutiques à garder leurs résultats pour elles, si elles considèrent que leurs intérêts économiques sont en jeu. En effet, une loi doit bientôt passer qui oblige les laboratoires à divulguer leurs résultats s'ils s'avèrent susceptibles d'enrayer des épidémies. Maître Alingtown clame que si demain un médicament pouvant sauver les millions de personnes est mal commercialisé, ses inventeurs n'auront pas les moyens financiers d'en trouver d'autres. Plus directement au contact de la réalité, la création de milices de surveillance du voisinage commencent à fleurir ici et là. Leur action est double. En tant que groupe de pression, elles manifestent leur mécontentement devant les commissariats en demandant plus d'effectifs, un policier derrière chaque jeune, etc. En tant que milices... elles patrouillent, surveillent, font parfois (in)justice elles-mêmes, faisant régner un climat d'insécurité croissant et se partageant en territoires leurs zones de surveillance. Ces milices sont plus ou moins politisées sachant qu'elles sont toujours plus radicales autour des ghettos (peur du voisin oblige) et non dans les ghettos. Dans certains quartiers, les habitants ne font plus la différence entre le terme de gang et celui de milice.

Enfin, même s'ils refusent cette étiquette, les syndicats tout puissants sont d'autres types de groupes de pression. Leur organisation corporatiste (presque des guildes) rigide

est une force, une preuve de puissance. Par contre, leur structure trop lourde les entrave dans les actions rapides. Un syndicat est comme un dragon. Il bouge peu mais lorsqu'il se réveille, rien ne lui résiste. Dès l'indépendance de la Californie, les syndicats de routiers, du bâtiment et de l'agro-alimentaire ont fait une démonstration de force en bétonnant sur les autoroutes des camions remplis de boîtes de maïs ! Quelques observateurs ont fait remarquer (avant de se faire museler par le syndicat de la presse) que ces barrages si particuliers sur les routes étaient exactement ce qu'aurait utilisé l'armée des États-Unis si elle avait voulu reprendre de force la Californie... D'autres ont noté une certaine impunité des syndicats. Depuis... ceux-là sont dans la baie de San Francisco, les pieds dans le béton, d'après la légende.

ALEXANDER GABRIEL CHANNY III, AVOCAT

Ce prodige de la célèbre famille Channy vient de rejoindre le cabinet familial. À 19 ans, il a brillamment terminé son doctorat de droit privé. À la tête d'une jolie fortune personnelle suite à son livre autobiographique *Young and Accu(r)sed*, il marche dans les pas de son père et de son grand-père.

La réputation et les dollars de sa famille ont permis à AGCIII d'éviter la prison à de multiples reprises, suite à des affaires de consommation de drogue et de prostitution. Mais le jeune Channy n'en a que faire et continue sa vie folle et dissolue, tout en accomplissant un travail incroyable à son poste d'avocat. Après tout, malgré son QI exceptionnel, il n'est encore qu'un adolescent entouré d'une famille envahissante.

Nombre de critiques et d'écrivains confirmés comparent ce jeune loup à James Dean. Alexandre Gabriel vit de la même manière, à 200 %, car il sait que rien ne dure jamais. Il est devenu un modèle pour les jeunes bourgeois de Californie et toutes les confréries d'étudiants huppés.

2. Mourir à LA

2.1. Brown sugar

À LA, la came est partout. Héro, cocaïne, crack, PCP, marijuana, amphétamines. Tout se trouve le plus simplement du monde grâce à des réseaux de fabrication et de distribution extrêmement professionnels et bien organisés. Mais l'imagination des camés et des dealers n'a pas de limite lorsqu'il s'agit d'explorer de nouvelles substances.

CHETZ DU CHETZA (PICHU CHETZACALTI)

Drogue à mi-chemin entre les acides et la coke, développée par les cartels de Colombie. Pour écouler leur production, les cartels se sont mis à organiser des fêtes sauvages, à l'instar des free party : un moyen simple et rapide pour écouler en quelques heures des quantités énormes. Contactés par téléphone, les participants (triés sur le volet dans les milieux du show-biz, de la mode, artistiques) sont

avertis à la dernière minute de l'emplacement d'une « pyramide » (nom de ces fêtes) : on leur donne juste l'endroit du rendez-vous. C'est toujours en pleine nature, loin des grandes agglomérations sous un chapiteau en forme de pyramide (d'où le nom). De 50 à 2 000 personnes sont rassemblées ainsi. Dans un souci d'anonymat, les participants portent tous des masques d'animaux stylisés distribués par les organisateurs sur les chemins menant à la fête.

La participation à une pyramide ne se fait que par cooptation. Pour entrer, vous êtes parrainé par un invité qui est désormais responsable de vos dérapages aux yeux des organisateurs.

La quetza est une pilule qui plonge l'utilisateur dans une transe intense. Le consommateur perd toute sa personnalité au profit d'une attitude proche des comportements animaux. Il n'est pas rare de voir des danseurs se comporter comme des félins, des reptiles ou des oiseaux. Pendant 4 à 10h, le quetza va transformer le fêtard en jaguar, en python ou en aigle. Il va danser ainsi au rythme de musiques tribales remixées techno (alias « tek-trib »). Certains clients en overdose restent à jamais dans leurs attitudes animales. Des personnes disparaissent pendant ces fêtes. On les retrouve parfois mutilées ou en partie dévorées; non loin des lieux de la pyramide. Sacrifices ou dérapages de fêtards sous influence ? Comme avec les antiquités acides, le consommateur de quetza peut à tout moment être victime d'une remontée. Certains gros consommateurs sont parfois victimes de « manies » animales constantes : grognements, alimentation uniquement carnivore ou végétarienne, hyper activité nocturne...

TV/TVADICTIC DU SCREEN-FREAKING DU PIZZA-SPICE

Drogue type amphétamines utilisée par des nerds fans de jeu vidéo on line ou par les fans de TV-réalité ou de novelas. Afin de ne pas s'endormir durant une partie, pour suivre sans interruption une retransmission d'un TV-réalité 24h sur 24 ou les marathons des séries TV, les fans prennent une drogue de synthèse. Pendant 48h à 72h, le consommateur ne ressent plus la faim, la soif, le besoin de sommeil et voit toutes ses fonctions organiques quasiment stoppées. Il ne bougera plus de son siège et pourra se consacrer à sa passion sans interruption. Certaines personnes ont consommé cette drogue pendant une semaine... et sont morts de soif devant leur écran ! Des petits malins se mettent sous perfusion de glucose... Et là c'est l'occlusion intestinale qui les guette. Cette drogue était au début vendue par des livreurs de pizza, d'où son nom de pizza-spice.

LES ÉPINES DU LOTUS DU LOTUS

Les yakusa adorent se faire tatouer. Cela fait parti des signes d'appartenance et de reconnaissance des yakusa. Un petit malin a mis au point une série de drogues qui se mélangent à l'encre des tatouages. Placée sous la peau lors du tatouage, cette drogue se diffuse très lentement, produisant des effets constants pendant 8 à 10 mois. Les effets sont plus ou moins importants en fonction de la taille du tatouage et des couleurs utilisées dans le tatouage.

- Noir ou noir-geisha, augmente la perception.
- Rouge ou sang-dragon, augmente l'endurance.
- Vert ou peau-oni, augmente la force.
- Jaune ou aile-phénix, augmente la rapidité.

La drogue qui va avec la couleur bleue à des effets pour l'instant inconnus. Elle est réservée aux Ouyabun des grands clans.

SODA-SPECIAL-CAJUN DU SS-CAJUN DU BOGE-BAYOU

Une grande marque de soft-drink a sorti un cola « vintage », une sorte d'étrange et antique mélange à base de feuilles de coca macérées et de racines de différentes plantes. Prise seule, cette boisson ne cause aucun effet notable. Mais mélangée avec du tabac à chiquer... boum ! C'est un hallucinogène très puissant. L'effet est quasi immédiat et vous planez pendant 10 à 20h. Seul inconvénient : au bout de 3-4 ingestions, au mieux on devient dyslexique et au pire on perd l'usage de la parole. Le dévot économe, cette drogue a fait fureur pendant un mois... Puis on a retiré de la vente Soda-Cajun devant les hécatombes de collégiens aux neurones définitivement grillés. Des petits malins ont remis la main sur la recette du cola... qu'ils revendent une fortune.

EXORCISTE DU VODOODANCE

Dérivé du crack, l'exorciste est une drogue qui provoque des hallucinations et fait perdre le contrôle de son système nerveux. Les consommateurs d'exorciste sont alors totalement insensibles à la douleur et peuvent réaliser des actes violents sans effort, avec en prime des visions à thème religieux. C'est comme si les drogués étaient « possédés ». De plus, cette drogue, consommée à haute dose, provoque des réactions allergiques cutanées pareille à des piques d'aiguilles à tricoter. Les cas les plus graves ont la tête, le torse et les bras couverts de trous sanguinolents et purulents (les plus atteints portent des blessures qui rappellent les stigmates du Christ). La plupart des consommateurs deviennent schizophrènes, s'ils ne se suicident pas avant.

SOUND DU SOUND DU HYPO-BEAT DU MESSIEMO DU MESSIEMO-MUSIC DU MUSIC

Un célèbre musicien indien disait aux beatniks qu'il écoutaient qu'ils n'avaient pas besoin de prendre de drogue s'ils étaient sensibles à sa musique. Plus d'un demi-siècle plus tard, la technologie lui donnait raison. Des ingénieurs du son de studio ont découvert par hasard, un jour où ils réparaient une enceinte morte, une succession de bruits à la fréquence inhabituelle, très très basse, qui les plongés dans une transe digne des meilleurs acidilles pendant 24 heures... seule une coupure de courant providentielle les a sortis de leur trip. Cette fréquence interfère avec les ondes du cerveau, les perturbe au point de perdre le contrôle de la pensée : certaines personnes restent immobiles, figées, prostrées, d'autres sont hyper-actives et « vivent » leur trip. Les ingénieurs du son ont réussi à isoler la fréquence. Ils la travaillent, tout en bricolant parallèlement des walkmen adaptés à la fréquence. Et ils ont commercialisé leurs appareils et leurs musiques à ultra-basse fréquence. Les réactions du « marché » ont été diverses : on est plus ou moins sensible aux ondes. Certaines personnes sont totalement insensibles (45% de la population), partiellement insensibles (20%), sensibles (30%) et ultra-sensibles (5%). Les personnes ultra-sensibles peuvent mourir dès la première écoute d'une musique... Par contre, ceux qui résistent développent d'étranges facultés psychiques; Comme si les basses fréquences avaient réveillé un potentiel cérébral ignoré.

Lapin de Mars ou néo

Cette drogue, mélange de diverses amphétamines et d'hallucinogènes qui s'utilise par injection intra-veineuse, a de curieux effets. Celui qui est sous lapin de Mars a l'impression, lors de moments de stress, que le temps ralentit, s'étire alors que lui continue d'agir à la vitesse de l'éclair... comme dans un film. C'est une sorte de « bullet time » adapté en drogue. Les amphétamines dopent le temps de

réaction du sujet : il agit deux fois plus vite qu'un être humain normal, tandis que l'hallucinogène donne l'impression que le temps ralentit ! le problème c'est que l'on grille les cellules du cerveau à la même vitesse. Au bout d'une dizaine d'utilisations, le cerveau ne réagit plus qu'à vitesse normale, alors que l'effet ralentit persiste. Si on persiste à prendre du néo, le temps ralentit de plus en plus. Et un jour la dernière cellule du cerveau grille.

GÉOGRAPHIE
SOCIALECHAPITRE
QUATRECHAPITRE
QUATRE

JOKER

L'herbe qui fait rire, vous connaissez ? Imaginez ses effets fois dix et 24 heures sur 24, sous forme de patch : tout devient drôle, ridicule et sujet à rire. La vieille dame qui meurt d'un arrêt cardiaque à côté de vous ? Une bonne blague ! Le gosse renversé par un gang de Hell's? Quels déconneurs ces Hell's ! La balle qui vous perforé le poumon parce que vous êtes en plein Drive-By ? À mourir de rire. Avec le joker, vous n'avez pas fini de vous marrer. Atrophie des muscles zygomatiques au bout d'une trentaine de patches. Le portrait craché de l'ennemi de Batman. En plus, on est tout de suite accro. C'est pas la meilleure de toutes celle-là ?

ICEBERG ON ICE

Cette drogue, consommée sous forme de gélules, servait au départ à réguler les pulsions des gens hyper-émotifs. Cette drogue bloque tous les stimuli liés aux émotions. La personne ne subit plus aucun stress et agit par simple logique. Toute émotion est bannie de sa réflexion. La peur, la haine, l'amour, la joie, la rage...disparaissent au profit d'un douce neutralité face aux événements. Quelle que soit la situation la personne sous ice ne fait que sourire poliment face à ses adversaires et agresseurs, même si elle a complètement conscience des enjeux ou des dangers qui l'entourent.

Cette drogue était au départ uniquement réservée aux traitements psychiatriques, puis certains psy l'ont prescrite à des personnes à responsabilités subissant un stress constant : hauts cadres, hauts fonctionnaires, avocats d'affaires, négociateurs immobiliers, traders... Puis la boîte de patches s'égara sur les bureaux des secrétaires, souvent souffre-douleur de chefs irascibles et exigeants. Très vite elles se mirent à en consommer, en en donnant ensuite aux coursiers énervés, aux vendeuses de leur connaissance, aux caissières des fast-food...Bref tout ce que LA compte de stressés consommateurs de l'iceberg. L'ice ne crée de dépendance qu'au bout de plusieurs années de consommation quotidienne. Par contre, au bout de quelques mois, il commence à perturber la personnalité du consommateur, qui se déshumanise. En quelques années, le consommateur d'iceberg devient une sorte de robot pour la vie : la mort, la douleur, n'existent plus.

2.2. Maladies

Avec l'une des plus fortes concentrations de population au monde vivant dans des conditions sanitaires parfois déplorable, Los Angeles propose un vaste éventail d'affections, et médecins et hôpitaux ne chôment pas. Typhus, choléra, grippe brésilienne, dengue, malaria, frappent les plus pauvres, et le sida n'est toujours pas éradiqué ; pire, il semble évoluer à mesure des traitements qui sont découverts.

Si vous avez la bonne couverture sociale et un peu de chance, vous pourriez peut-être vous en tirer...

LE SPID ou SYNDROME PHOTO IMAGINO-DÉFICITAIRE

Cette maladie étrange est un virus qui s'attaque aux cellules chargées de protéger l'individu des méfaits du

soleil et de la lumière. En quelques mois, le sujet voit son épiderme se transformer (la peau devient petit à petit translucide), son iris perd sa pigmentation pour devenir blanc, son taux de globules rouges chute au plus bas niveau possible, sa tension est réduite au minimum. Au bout de six mois, le malade ne supporte plus aucune lumière naturelle : sa peau brûle, il est aveuglé, ses plaies s'infectent immédiatement, il perd le contrôle de ses mouvements. Il ne peut survivre que sous lumière artificielle douce, en milieu stérile et alité, dans une sorte de caisson. Le sujet se met alors à délirer, perdant peu à peu ses capacités mentales. Sa mémoire s'efface et il perd le contrôle de son corps. Le sujet s'affaiblit au fil du temps et se transforme en légume en deux ans. Encore un an et le sujet présente un bel encéphalogramme plat. Personne ne s'explique l'origine du virus ni ne comprend son fonctionnement.

LA NEURO-PESTE

Cette maladie sexuellement transmissible est un véritable fléau. Son mode de transmission est terriblement efficace et déjoue les préservatifs. Au départ, c'est une sorte de mycose (un champignon) localisée autour des parties génitales et qui se transmet automatiquement par simple contact de la peau. Cela ressemble d'abord à une bête irritation de la peau. Le champignon s'incrute alors sous l'épiderme de la personne contaminée et prend possession des terminaisons nerveuses du sujet. En quelques semaines, le malade est totalement infecté et totalement paralysé. Le corps se couvre alors de taches. Le champignon se nourrit de la graisse des muscles, qui se résorbent. Le champignon gagne alors du terrain. Il commence par les membres inférieurs, puis les bras, le dos le cou. Tout cela se termine par le cœur... qui s'arrête immédiatement. Il faut environ deux mois pour que le malade décède. Il existe un seul remède à la neuro-peste : un diagnostic dans les 24h après contamination et l'éradication au laser des zones contaminées. Passé ce délai, la mort est assurée.

LA MUERTE DEL ORO

Venue tout droit d'un pays d'Amérique du Sud non déterminé (certainement la Colombie mais aucune recherche n'a été faite sur place pour le confirmer), la muerte del oro est une sorte de grippe aux effets dévastateurs : elle est en effet terriblement contagieuse, possède un temps d'incubation assez long (plusieurs semaines) et conduit à une mort douloureuse en moins d'un mois dans 100% des cas. Elle s'appelle « la mort de l'or » car elle apparut pour la première fois (il y a 2 ans) dans une mine d'or à la frontière entre la Colombie et l'Équateur. Pour tous ceux qui tentent de passer la frontière vers les USA ou la Californie, la muerte est une barrière de plus à leur intégration. Avant l'apparition de cette maladie, tout chicano était obligatoirement drogué et criminel. Désormais, en plus de cela, il est a priori (pour tous les beaux de Californie) porteur de cette terrible grippe. Pour l'instant, le système sanitaire Californien n'est pas dépassé et la muerte n'a pas encore fait de ravages à LA.

2.3. La pollution

Avec vingt millions d'habitants qui mangent, produisent, roulent, défontent, consomment et gaspillent, sans aucune réelle régulation, Los Angeles est devenu un véritable cloaque où la pollution s'installe à demeure, retenue par les montagnes et entretenue par la chaleur étouffante.

Imaginez des millions de personnes qui roulent dans des voitures crachant des millions de mètres cubes de gaz, coincés dans des embouteillages monstres, dans des cuvettes et des rues encaissées où l'air ne circule plus pour ventiler ces fumées nocives. Ces mêmes conducteurs, excédés par ces bouchons monstres, fument clope sur clope, balançant par la fenêtre de leur véhicule des millions de gobelets en plastique (non-biodégradables) remplis de sodas ou de café, produits dans les zones industrielles voisines où des hauts fourneaux vomissent des nuages toxiques qui s'envolent vers la vallée. Quelques kilomètres plus loin, ces mêmes nuages se déchirent et arrosent de leur pluie mortelle les cultures maraîchères locales et les zones résidentielles adjacentes, où des enfants atteints de malformations pulmonaires jouent à pleines mains dans le bac à sable. Un sable ramassé sur une plage où un cargo lithuanien s'est échoué avec son chargement d'uranium et où les junkies viennent semer des seringues contaminées... Bienvenue à trash city, *ashtrier-town*, pollutionpolis. Bienvenue à LA. Vous avez mis le canon de flingue sur votre tempe et chaque papier-gras, chaque mégot, chaque moteur qui tourne appuie un peu plus sur la gâchette.

La pollution règne en maître sur LA et impose sa dictature à tous ses habitants. Elle force les gens à rechercher des lieux de vie préservés, à s'équiper pour lutter contre les menaces toxiques, à se soigner contre les maux qu'elle provoque... La pollution a créé de nouveaux comportements : certains subissent la pollution, d'autres tentent d'y échapper, tandis que les plus pervers l'utilisent à leur profit...

2.3.1. La pollution au quotidien

LES MANIFESTATIONS ET MÉRIÈRES DE LA POLLUTION

Le chaudron de l'enfer... C'est le surnom que les écologistes donnent à LA. Un brouillard verdâtre occupe les lieux les plus élevés, comme les collines d'Hollywood. Il faut attendre 11h du matin pour qu'il se disperse vers les points les plus proéminents, avant de réapparaître vers 18h (à l'heure des bouchons). Ce fog toxique à la californienne est surnommé le « gob » à cause de sa couleur verte. Cela donne aux lieux des allures de films d'horreur des années 1950. Les gens qui vivent dans ces endroits doivent équiper leur habitat de purificateurs et d'un recycleur d'air. Les jours d'alerte maximale de gob, on change la couleur des éclairages publics. Les lampadaires diffusent une lumière rouge, qui signale aux habitants qu'ils doivent circuler avec des masques ou filtres nasaux. Le gob crée des insuffisances respiratoires, des déficiences pulmonaires et sanguines, des attaques cardiaques.

LA « GOBELINISATION »

Les gens qui vivent constamment dehors, comme les SDF ou les gangs de rue, dans les quartiers où le gob est virulent, voient leur peau s'altérer. Leur pigmentation prend une teinte blafarde. Des vermes et des plaques vertes apparaissent ensuite. On appelle ça « la gobelinisation ». La plupart des gens atteints meurent dans l'année. Mais certains réussissent à s'adapter. Traités en parias chez les parias, ils se regroupent dans les lieux les plus insalubres et les plus isolés. On dit qu'ils y meurent plus vite... D'autres disent qu'ils s'organisent.

La vallée n'a pas plus de chance : les rues de LA ont vu l'apparition d'une mousse grisâtre sur ses bâtiments. Ce lichen, appelé grey plague, ou GP, se développe à cause de l'effet de serre dans les rues non ventilées. Il commence par apparaître sur le trottoir, puis se propage aux murs voisins, puis grimpe tout au long de ceux-ci. Ce parasite rongé tout. Charpentiers en bois, ciment... Tout s'effrite dès qu'il atteint une proportion critique. Pire que les termites ! Des immeubles en béton sont même en danger. Si les premiers étages sont atteints, l'édifice s'écroule en moins d'un an. Au début, la GP se traitait facilement. Mais ce lichen s'est adapté, comme un virus. Traiter un bâtiment coûte maintenant une fortune, que des particuliers ne peuvent se permettre de dépenser. Dans certains quartiers pauvres, comme South Central, des rues entières sont recouvertes de GP. Il arrive que les habitations de ces rues s'effondrent toutes en une nuit, comme par un effet de domino.

2.3.2. La propagation de la GP et les émeutes

Des experts avancent la thèse que la grey plague se diffuserait par ... les pieds ! Explication. Les habitants d'un quartier contaminé accumuleraient sous leurs semelles les spores de la GP. En se déplaçant dans un autre quartier, ils contamineraient à leur tour celui-ci. Autant dire que les habitants des quartiers riches en ont aussitôt profité pour créer des check-points de décontamination aux carrefours en contact avec des zones défavorisées. Ces check-points sont des sortes de pédiluves pour chaussures, tenus par des vigiles qui ont pour ordre de contraindre les personnes « suspectes » de véhiculer la GP à nettoyer leurs chaussures... Évidemment, cette pratique discriminatoire a engendré de nombreuses émeutes aux abords des quartiers riches. Dans les quartiers d'affaires, on contraint certains employés habitant dans des quartiers contaminés à recouvrir leurs chaussures d'un plastique protecteur, comme les chirurgiens de bloc opératoire. Bonne ambiance.

HOT IN THE CITY

Les jours de grande chaleur, l'effet de serre de la ville produit divers phénomènes dus à la pollution, comme ceux-ci :

- Près des décharges et des bidonvilles, des détritits s'amoncellent et macèrent depuis des semaines, produisant des poches de gaz susceptibles d'exploser. Il suffit alors d'une étincelle pour produire une déflagration capable d'anéantir un bloc d'immeubles. Ces feux sont appelés les *devil's smiles*. Bien évidemment, il y a plus d'un poche de gaz capable d'éclater dans un même bidonville. Il se crée alors des explosions en chaînes, qui brûlent toute la zone.

● Les quartiers des zones côtières, comme Santa Monica, par exemple, voient leurs égouts bouchés par une algue rouge qui envahit les canalisations. Les eaux des égouts remontent alors à la surface, sortent des plaques sous la pression des algues. Celles-ci vont même jusqu'à fissurer la chaussée. Tenaces, les algues se combattent avec difficulté, le moyen le plus efficace de s'en débarrasser étant de les brûler par le feu ou l'acide.

● L'air conditionné de certains immeubles, associé à la pollution, crée des conditions propices à l'apparition de nuages de bactéries qui se propagent partout dans l'édifice. Ces bactéries attaquent le système nerveux de ceux qui respirent cet air impur. Ces nuages peuvent s'échapper à l'extérieur du bâtiment et contaminer le quartier.

Il existe de nombreux autres épiphénomènes de pollution liés aux pics de chaleur. Tout dépend du quartier, des conditions d'hygiène en vigueur et des moyens de lutter contre la pollution qui y sont mis en place. Peut-être que la pire des menaces toxiques est encore à venir.

LES QUARTIERS ET LA POLLUTION

Comme d'habitude, ce sont les plus pauvres qui trinquent, tandis que les nantis réussissent à y échapper à coup de millions de dollars. Les habitants des quartiers riches paient une taxe supplémentaire, la taxe Midas, qui est affectée à l'équipement antipollution.

Les quartiers en hauteur installent des éoliennes pour repousser le gob, équivalent leurs carrefours d'accès avec pédiluves, les lieux publics clos de recycleurs d'air, d'alarmes bactériologiques, de masques et combinaisons NBC, emploient des équipes de nettoyage supplémentaires et forment une brigade chargée de traquer l'apparition de GP ou d'algue, afin d'éradiquer toute propagation.

Les quartiers résidentiels de la middle-class ne peuvent se payer tout cela : on y est déjà un petit veinard si son appartement abrite un recycleur d'air et une alarme bactériologique. La lutte contre la GP, les algues ou autre dépend de la volonté des propriétaires des immeubles ou des associations de quartiers : on se cotise pour se payer l'intervention d'une société de traitement qui viendra nettoyer le pâté de maison, on organise des week-ends *clean* entre voisins pour nettoyer les égouts du quartier (avec barbecue tenu par la femme du pasteur), etc.

Pour les quartiers les plus pauvres, c'est l'enfer : personne n'a les moyens de se payer l'équipement nécessaire. Autant dire que si la pollution arrive dans ces quartiers, c'est fini.

Votre seule chance : habiter non loin d'un quartier riche ; le chantage peut être payant. Des habitants un peu organisés peuvent menacer de venir déambuler près des magnifiques villas voisines si la brigade anti-pollution des riches ne vient pas faire un détour par sa rue. Attention toutefois en cas de défilé polluant, à être suffisamment nombreux pour éviter la charge des vigiles du pédiluve.

LA SANTÉ PUBLIQUE

Dans les quartiers pauvres, les conditions de vie se sont considérablement dégradées du fait de la pollution. Les enfants en bas-âge sont victimes de malformations pulmonaires, de leucémies, de maladies de peau graves. Triste constat.

La Californie est le premier endroit, dans les pays industrialisés, où la mortalité infantile se remet à progresser en flèche. Les nourrissons meurent souvent dans les premiers jours, emportés par une des épidémies qui traînent à ce moment-là. En effet, la dégradation des conditions d'hygiène est si importante que LA est devenue une zone endémique, où les virus du choléra et du typhus sont présents en permanence. Seuls les bébés les plus résistants survivent. Cette mortalité est si élevée que certaines entreprises de pompes funèbres se sont spécialisées dans le nourrisson. On a même ouvert un cimetière pour bébé dans South Central. Même si on survit à la naissance, la vie n'est pas

Après avoir enflammé les cœurs et les caleçons des teenagers à la fin des années 90, Britney Spears disparaît progressivement du paysage musical au début du XXI^e siècle, bouffie par les tranquillisants et rongée par l'alcool.

Elle réapparaît en 2015, obèse mais épanouie, pour interpréter une chanson qui devient immédiatement un tube, reprenant le thème et l'air d'un vieux standard country, chéri des Américains, *Stand by your man*.

Ne pouvait-on trouver meilleur symbole pour incarner la volonté de rédemption de l'Amérique ? Assurément, non !

STAND BY YOUR LORD

*"Sometimes it's hard to be a faithful
Giving your love to the All-powerful
You'll have hard times
And He'll have sweet times
Preparing your soul to be saved.*

*Stand by your Lord
Give him your faith to cling to
And something loving to come to
When nights are long and impious
Stand by your Lord
And tell the world you love Him
Keep giving all the faith you can
Stand by your Lord.*

*But if you love him, He'll forgive you
Even thought His path's hard to follow
And you will love Him
And be saved by Him
Cause after all He's just your Lord.*

*Stand by your Lord
And show the world you love Him
He will show them He'll save you
Stand by your Lord."*

plus rose : beaucoup de nouveau-nés développent des allergies, des malformations pulmonaires voire des cancers du fait de la pollution.

Le vol d'enfants sains et en bonne santé est de fait devenu plus fréquent.

Seuls les nouveau-nés des quartiers riches s'en sortent mieux ... À tous points de vue.

La voirie est endommagée par la GP ou détruite par les algues. On voit alors réapparaître des maladies : choléra, typhus, saturnisme... Les adultes souffrent de problèmes respiratoires et de troubles mentaux.

Les traitements médicaux étant trop chers, on laisse le mal s'aggraver. L'autre solution consiste à se procurer des ersatz médicamenteux, produits par des laboratoires artisanaux qui sont parfois pires que le mal qu'ils sont censés soigner, et qui circulent dans la rue à bas prix. Vendus par des petits criminels, ces *healthy pills* font l'objet d'un trafic important. Ces pilules sont plus des antidouleurs que de véritables médicaments. Elles créent évidemment une dépendance immédiate.

MINTY, LA PILULE ANTI-GOBELINISATION

Le plus célèbre des traitements de substitution est appelée Minty. Elle ressemble à un bonbon bleu à la menthe (d'où son surnom). Elle se vend par plaquette de trente. Minty donne l'impression de mieux respirer. En plus de la dépendance qu'elle provoque, ses effets secondaires provoquent des sautes d'humeur, paranoïa et schizophrénie pour les cas les plus graves.

2.3.3. Les effets secondaires de la pollution

Les zones les plus touchées par la pollution deviennent vite des lieux de cauchemars :

INSOUCIANCE DANS LA VILLE ENDORMIE

*Long Beach, comté de Los Angeles,
24 mai 2029 - 5H32*

À cette heure, difficile de faire plus calme que le carrefour entre Jefferson et Reagan. Pas une voiture et même les clodos et les dealers ont dû s'endormir. Ils ne seront sûrement pas dérangés par le murmure lointain de la ville qui ne va pas tarder à s'éveiller.

Les types du SWAT ont pris position en silence. Dix hommes sur les toits alentour. Depuis une heure ils sélectionnent, identifient et classent les cibles qu'ils attrapent avec gourmandise dans leur réticule.

Au bas de l'immeuble, un groupe d'assaut réparti en deux escouades se tient prêt. Inquiétants et silencieux fantômes, ils sont vêtus de noir, casqués, masqués, armés et comme des fauves, ils sont à l'affût.

Le gob permanent conduit à la désertification des points les plus élevés de la région, livrés à des gangs et criminels en quête de tranquillité pour leurs affaires. Les personnes louches évoluant dans ces coins sont appelés *greenters*, savant mélange entre les mots *green* (vert) et *teamsters* (équipiers, surnom des camionneurs dont le syndicat était noyauté par la mafia).

La GP fait tomber en ruine des quartiers entiers. Ces zones deviennent des *no man's land*, refuges pour parias en tous genres et foyers de départ idéal pour les épidémies. Miruine, mi-décharge, ces terrains vagues sont des pièges redoutables pour qui ne connaît pas le quartier. La poussière délogée par la GP est tellement dense dans ces zones que les SDF (souvent les anciens habitants des maisons tombées en ruine) qui vivent là sont obligés de se couvrir en permanence le nez avec des foulards. Ces dustlands servent de point de rendez-vous pour les bagarres entre bandes rivales. La dustland la plus célèbre, située à South Central, est d'ailleurs surnommée l'Arène, et c'est là que les bandes viennent régler leurs comptes.

La ville de LA paie pourtant une fortune pour le déblaiement de ces zones afin de les réhabiliter, mais la GP abîme considérablement le matériel. De fait, les travaux n'avancent pas. Des petits malins ont trouvé le truc pour continuer à vivre dans ces lieux : ils ont creusé des grands bassins qu'ils ont rempli d'eau, pour s'isoler de la GP, puis ils ont construit des bungalows en bois sur pilotis. Ces bungalows sont recouverts de bâches en plastique blanc. Dès que de la grey plague apparaît sur la bâche, on la change pour une bâche non-contaminée.

Ces îlots, ou *pool-towns*, sont des petites villes-champignon qui abritent aussi bien les habitations de SDF que des

À trois cent mètres de là, autour de quelques voitures et ambulances du LAPD tous feux éteints, le blindé de commandement tactique est arrêté.

À son bord, le sergent Hoover face à un mur d'ordinateurs et d'appareils de liaison. Ses yeux inquiets et précis vont rapidement d'un écran à l'autre. Jaugeant la position de ses hommes, il transmet des ordres précis, secs, rapides, aussitôt exécutés.

Il n'avait pas entendu le type qui était entré et qui se tenait derrière lui. Ou plutôt si, il l'avait entendu mais préférait l'ignorer.

Ces types du COPS sont des merdeux. Y nous font lever à des heures pas croyables pour des assauts à la con, et y s'apprennent pour les rois du monde. C'est qui c'trou du cul pour me dire comment placer mes hommes ?

Le sergent Hoover se replongea dans ses analyses, le cerveau embrumé par la fumée de cigarette.

Derrière lui, Kleefeld s'était assis, et semblait accorder plus d'importance au sucre qui fondait dans sa tasse qu'aux écrans.

— « C'est une chance de donner l'assaut ce matin. En plein après-midi, j'aurais crevé de chaud dans votre foutue de boîte de conserve.

Hoover se retint de répondre. Une goutte de sueur perlait sur son front. Ce vieux con n'arrêtera donc pas de m'emmerder et de jouer les importants ?

— Dites à votre numéro 5 de contrôler le toit. Je ne veux pas qu'un connard vienne jouer les malins en altitude. Le numéro 6 qu'est ce qu'il fout ? Dites-lui de se remettre en position et de rallumer sa thermique. Il a la chiasse pour tout éteindre comme ça toutes les deux minutes ?

— J'ai cru que j'ai un problème de liaison avec le 6. J'ai plus de thermique et le son est faible.

— Donnez le top, je ne vais pas y passer la matinée. On fera sans le 6.

Les mains du sergent Hoover empoignèrent les sticks de commandement. Son pouce droit actionna le sélecteur d'assaut.

À trois cents mètres de là, l'ordinateur de liaison de l'agent Davies enregistra l'ordre et le communiqua aux autres. Les HUD des hommes s'illuminèrent, et les ordres tactiques commencèrent à défiler. Chacun rejoignit sa position.

Du véhicule de commandement, même Kleefeld trouvait la vue confuse. Il ne parvenait pas à se faire à tout ce bordel technologique. Hoover, lui, avait été formé pour ça. Ses mains dansaient sur les sticks de commandement, activant les caméras, les différentes vues, les thermiques, balançant des ordres aux senseurs et renvoyant l'information par paquets sur les HUD des SWAT.

— Le 6 est coupé monsieur.

— Merde, mettez le 8 sur le contrôle de l'échelle extérieure. Je ne veux personne là-dessus.

— Il lui faudra 4 minutes pour se mettre en place monsieur.

— Raison de plus pour lui demander maintenant. Coupa Kleefeld d'un ton glacial.

Hoover s'exécuta et transmit son ordre d'un rapide coup de poignet.

Là-bas, l'assaut commençait.

Les SWAT venaient d'entrer dans l'appartement. Ça criait dur chez les Mexicains.

— Contact ! Ça tire monsieur. 9mm haute vélocité, 38 spécial, 5,56 auto. J'ai le 16 qui est touché. Trois fois. Épaule, épaule, cuisse. Hémorragie de niveau 5 monsieur. Ses mains s'agitaient frénétiquement sur les sticks de commandement. Permission de débloquer la position du 12 pour une injection sur le 16 monsieur ?

— Vous vous attendiez à quoi Hoover ? Ce sont des Mexicains, pas les petites sœurs des pauvres. Dites aux hommes de l'escouade 2 de serrer vers le nord. Votre connard de 8, il est en position ou il s'est arrêté en route pour pisser ?

— Il arrive monsieur, plus qu'une minute trente. Hoover était de plus en plus nerveux, ce n'était rien comparé à son envie de mettre son poing sur le nez de cet abruti du COPS. Permission de débloquer le 12, monsieur ?

— Dites à votre 12 de rester en position. Si votre gars avait peur de perdre un ou deux litres de sang, il aurait dû rester au service comptable.

— Escouade 2, contact ! Nous tirons, monsieur. La voix d'Hoover devenait frénétique. Trois bandits à terre monsieur 7, 3, et 1. Un autre en course rapide vers le nord, numéro 6.

— Bon Dieu, cette échelle extérieure, elle est couverte ou quoi ?

— Le 8 n'est pas encore en position monsieur.

— Activez-le ou bien l'autre connard va nous échapper.

Kleefeld sentait instinctivement que la situation pourrissait. Il sortit brusquement du blindé et alerta les flics du LAPD qui ricanaien près de leurs voitures, la bière à la main.

— Sergent, j'aurai besoin de vos voitures dans le carré 55-12°. Si j'en crois les ordinateurs de mon pote Hoover, le suspect est un Mexicain de sexe masculin, certainement armé et pas blessé pour deux sous.

Les flics embarquèrent sans un mot. Bientôt, les sirènes hurlaient dans les rues de Long Beach.

Kleefeld avisa les ambulanciers.

— Tenez-vous prêt les gars. On a un des nôtres sur le carreau. Hémorragie niveau 5. Épaule, épaule, cuisse.

Il retourna dans le blindé.

— Alors Hoover, où en sont vos gars ?

— On a clarifié les secteurs 1Z et 5Z monsieur. Deux bandits neutralisés sur le toit, numéro 9 et 2. L'hélico de l'ASD est en approche. J'ai l'impression que bandit 6 s'échappe par l'échelle extérieure. Le 8 est en position, mais il n'y a rien en thermique.

— Vos impressions ne m'intéressent pas trop Hoover. Votre lambin de 8 est arrivé trop tard. Bandit 6 nous a échappé.

Kleefeld ressortit du blindé. Il alluma une cigarette, toussa comme un vieux tubard, et se dirigea vers sa voiture. Le cuir des sièges de l'antique Chevy accueillit son dos usé. Il farfouilla dans sa poche, trouva le blip de démarrage, l'agita devant le détecteur et le moteur finit par ronronner.

— Merde, à quoi bon ? C'est mon dernier jour et je suis en train de courir comme un cabri en rut derrière un con. Plus vingt ans, moi. »

Il coupa le moteur et recrachsa sa fumée dans un soupir.

Au loin, les sirènes hurlaient dans la ville endormie.

À suivre...

petits commerces et des bars/restaurants pour les ouvriers chargés du déblaiement. C'est aussi un repaire pour criminels cherchant à échapper à la police.

LES « BOUFFE-POUSSIERE » ET LES « FEUX FOLLETS »

Les dustlands et les coins noyés dans le gob sont des territoires étranges, avec leurs règles de vie, leurs rites, leurs chemins où ceux qui ne savent pas y vivre peuvent se mettre dans des situations embarrassantes. Il vaut mieux alors louer les services de guides, qui sont comme des poissons dans l'eau dans ces environnements hostiles et s'y déplacent sans difficulté : on les appelle les « bouffe-poussière » dans les dustlands et les « feux follets » dans les zones à gob.

2.3.4. La lutte anti-pollution : les éboueurs

Une section du LAPD se consacre à la lutte antipollution. Elle ne s'occupe évidemment pas de la petite pollution personnelle. Elle se charge plutôt des criminels vivant de la pollution et des éco-terroristes. Les flicards de cette section sont surnommés les éboueurs et n'ont pour l'instant aucun statut légal (ils ne sont pas représentés dans

l'organigramme du LAPD). Ils disposent de leur propre laboratoire d'analyse et d'un camion (affectueusement appelé « la benne ») rempli de matériel destiné à mettre en quarantaine une zone contaminée et à la traiter dans l'urgence pour éviter la propagation d'un fléau : barrière de sécurité, combinaison NBC, citerne de produits neutralisants... Les éboueurs entretiennent un réseau d'informateurs sûrs dans les dustlands et les zones à gob. Ils surveillent également les mafias spécialisées dans le transport de matériaux dangereux et toxiques, comme l'Organizatsya et la Cosa Nostra, bien implantées dans le transport, la voirie et l'immobilier. Ils veillent aussi à la protection sanitaire des biens publics et disposent alors d'un droit de décret de quarantaine.



3. LA underground

Lorsqu'il n'y a plus de place sur terre, les hommes vont dessous. Le sous-sol de LA est un véritable gruyère, creusé de milliers de galeries d'égouts, de villes souterraines, de bassins de drainage, de tunnels de métro. Et la faune qui y a élu domicile n'est pas très fréquentable.

SUBWAY

Que dire sur le métro de LA si ce n'est qu'il est toujours aussi peu sûr ! Et ce n'est pas la baisse des revenus de la ville de LA qui l'a amélioré. Attendez-vous à des retards fré-

quents, suite à des avaries techniques. Mais ce n'est pas tout : il y a aussi des suicides, des babouins ou des alligators perdus sur la voie... Perdre une heure dans le métro est donc un retard acceptable. La pollution a pas mal endommagé le réseau également : la grey plague a fait s'écrouler des kilomètres de tunnels dans les quartiers les plus défavorisés. De fait, une navette est organisée en surface, en bus, pour retrouver la ligne deux ou trois arrêts après la partie effondrée. L'algue rouge envahit aussi les tunnels et obstrue les couloirs des stations près de la mer. Bref, attendez-vous à faire des calculs savants pour organiser vos déplacements en métro. Sans compter les gangs. Les premiers considèrent les stations et les couloirs en dessous de leurs quartiers comme des extensions de leurs territoires. Ici aussi on deale et on tue. Les parties de métro effondrées font de bonnes caches pour des labos clandestins ou pour entreposer des armes pour des petits gangers ados... Là, ils sont à l'abri des grands frères, trop occupés en surface. En fait, le métro est un formidable terrain de jeu pour des petits gangers qui cherchent à apprendre le métier. Des teen-gangers (aussi appelés lil' diminutif de *little*), ayant entre 8 et 13 ans, s'y affrontent régulièrement.



LA PRESSE

Le grand jeu des teen-gangers, c'est la presse ! C'est l'heure de pointe. Un gang bloque une entrée de couloir de métro, un gang adverse se trouve à l'autre bout. Au milieu, des usagers lambda qui traversaient le couloir. Chacun des membres est équipé d'une porte préalablement dégainée dans la station. Munis de leurs boucliers improvisés, les deux gangs courent l'un vers l'autre, écrasant les usagers comme dans un étou. Puis, après avoir littéralement pressé les usagers, écrabouillés entre les deux portes de gangs ennemis, ils jettent celles-ci sur les cadavres et se battent à mains nues. Le dernier ganger debout amène la victoire à son gang.

MONSTRES ERRANTS

Vous n'êtes jamais seuls dans les égouts... Même sans compter les rats, très agressifs d'ailleurs et vecteurs de nombreuses maladies. Ce que vous allez le plus fréquemment rencontrer dans les égouts, ce sont les personnes victimes de gobelinisation. Les égouts sont en effet le mode de déplacement discret que ces personnes utilisent pour se rendre d'un point à un autre dans LA. Ils sont sûrs qu'on leur foutra la paix durant leurs déambulations. Viennent ensuite les animaux abandonnés. Et là, accrochez-vous : requins, alligators et babouins ont trouvé un lieu de refuge idéal. Les requins proviennent des zones reprises par la mer et en ont profité pour s'infiltrer dans le réseau de canalisations. Les alligators sont des évadés de bassins d'élevage près de la mer qui ont été inondés. Attirés par les débris rejetés vers la mer, les alligators ont remonté les canalisations. Quant aux babouins, ils ont vite compris que ces

coins étaient plus tranquilles pour eux. Vous pouvez ensuite tomber sur des Cafards du culte du même nom (inoffensifs) ou des satanistes en quête d'un SDF pour un petit sacrifice (nettement moins inoffensifs). Certains coins des égouts, plus vastes et plus propres, servent d'ailleurs souvent de lieux de réunions pour des sacrifices. Les égouts forment un dédale dans lequel les coins abandonnés sont nombreux et discrets, servant de cachettes à des criminels en fuite. Des réseaux de passeurs y font aussi transiter de la came, des armes et des clandestins débarqués sur les plages, dans des barques. Certains clandestins, souvent des enfants trop jeunes pour travailler ou dont les parents sont morts pendant le trajet, sont même délibérément abandonnés dans les égouts. Ils rejoignent alors les Cafards ou les hordes de SDF qui survivent grâce aux déchets qu'ils récupèrent. Ces derniers sont appelés les « taupes ». Ils vivent par groupes de dix à trente individus. Ils revendent le fruit de leurs collectes à des recycleurs ou des ferrailleurs.



LE VIEIL HOMME À LA CROIX ET LE JOUEUR DE FLÛTE

Les enfants qui sont dans des bandes de taupes, lorsqu'ils sont récupérés par les hommes de la voirie ou de la police, sont aussitôt mis à l'hôpital. Ils souffrent tous d'irritations cutanées suite à un contact avec des produits toxiques ou polluants. Ils souffrent aussi de morsures de rats. Lorsqu'on les questionne sur ces morsures, les enfants parlent tous d'un homme qui commande aux rats en soufflant dans une flûte. Ce joueur de flûte enverrait ainsi des meutes de rats à la poursuite des enfants. Les enfants parlent aussi d'un homme, avec une croix lumineuse autour du cou, qui ferait fuir les rats. Ce vieil homme, très doux et très gentil, recrute des disciples parmi les enfants « taupes ». Il aurait, d'après les dires des enfants, une vingtaine de gamins sous sa coupe.

Mais vous pouvez aussi tomber sur des flicards du LAPD, comme les célèbres éboueurs qui s'occupent de trouver les sources de pollution.

SKATE TO HELL

Les déversoirs, les canalisations géantes, les coudes à 90° dans des conduits lisses et asséchés suite à un effondrement causé par la grey plague... Voilà aussi de fabuleux lieux de défi pour des skaters en mal d'exotisme cimenté. Des concours de skate sont ainsi organisés dans ces parties. La plus célèbre est une course de vitesse et d'obstacles. La Skull Cup of Norwalk, organisée par le Gandhi Isolation Crew, propose un périple de quarante kilomètres dans le réseau d'écoulement des eaux usées... Protex indispensable. L'événement aurait pour but officiel de sensibiliser les skaters à la pollution, mais des mauvaises langues disent que le GIC profite de cette occasion pour faire du repérage avant une action d'ampleur.

PARKING DES ANGES (PLUS BIEN NE LES DÉRANGE)

Les parkings souterrains changent souvent de clientèle lorsque vient la nuit. Beaucoup deviennent des lieux de rencontre pour dealers où ces derniers échantent des marchandises. Hormis les gangs spécialisés dans le vol de voitures de luxe (pourquoi s'emmerder à voler une tire pourrie ?), qui vous déplombent un système de sécurité en quinze secondes et sont dehors en autant de temps, les parkings sont aussi le lieu de rencontres parfois violentes.

- Les gangers s'y retrouvent pour organiser des combats d'animaux (pitbull vs babouin) ou des combats à mains nues opposant des membres d'un même gang.
- Les skaters s'y lancent des défis, tandis que les graphers de chaque crew refont la déco (« ououps, j'ai un peu débordé sur la carrosserie de la Pontiac »). Les défis dégénèrent parfois en destruction massive de caisses (« mince, j'ai enfoncé le toit avec mon skate ! »)
- Les Hell's y font des petites foires sauvages aux pièces détachées et y revendent des armes. Après la beuverie rituelle, ils se tapent un peu dessus, avant de faire des petites courses-poursuites avec chaînes et battes au poing. C'est un peu leur polo à eux... Quels déconneurs ces Hell's !

Bien sûr les services de sécurité des parkings sont de mêche, louant un ou deux étages aux bandes et assurant leur tranquillité par la même occasion contre une poignée de dollars. Les étages inférieurs sont d'ailleurs parfaits pour cela : personne n'y descend jamais. Il suffit d'une pancarte pour en condamner l'accès et votre étage est alors entièrement libre et réservé pour vos seules et sales petites affaires.

FRIDAY'S NIGHT HUNTING

À Bellflower, point de criminalité dans les parkings immenses, véritables villes souterraines... Enfin pas comme dans le reste de LA. Lorsque les néons des bureaux souterrains s'éteignent, le vendredi soir, que les derniers employés sont partis, le KKK prend possession des lieux, avec la bénédiction des vieux flics du cru. Personne ne vient les embêter : la plupart des vigiles chargés de la sécurité appartiennent au groupuscule. On transforme d'abord un des parkings en stand de tir, histoire de se remettre en forme, puis on organise une grande battue à travers les étages... Malheur aux SDF ou autres gangers égarés ou aux clandestins qui s'y cachent. On va les traquer comme des bêtes. S'ils ont de la chance, ils crèveront d'une balle. S'ils sont juste blessés, on les pendra sur une croix, à un carrefour souterrain. Au petit matin, avant l'ouverture des bureaux et entreprises souterraines, les vigiles auront fait le ménage. Dormez bien braves gens !

CRÔCS AU FOND !

Vivre dans un puits, que ce soit à LAX (pour les plus chanceux) ou à Norwalk (pour les plus miséreux), ce n'est pas le pied : l'ivresse des profondeurs est une sale blague qu'on aimerait oublier. Si dans la journée, la situation est

La sagesse de notre †SEIGNEUR† est infinie et Ses voies sont impénétrables pour l'homme.

La nouvelle Sodome est le refuge des démons ; les tentateurs et les corrompueurs sèment le doute dans nos cœurs ; Tes brebis désertent Ta maison...

Mais leur foi reste intacte.

En ces temps troublés, où le doute et l'incertitude touchent de leurs ailes noires le front des hommes droits et justes, Tes enfants cherchent des réponses et ne savent plus entre quelles mains placer leurs espoirs.

Réaffirmant sa volonté indéfectible de lutter contre ces maux, l'Église rassemblée de l'Ancien Testament a décidé de donner des preuves tangibles de l'infinie sagesse et de la toute-puissance de notre †SEIGNEUR† à tous ceux qui hésitent sur la voie qu'Il a tracée.

Car Il est Celui qui est, Celui qui était et Celui qui vient.

Poussez les portes du Royaume terrestre d'Adonai, immense espace familial et apostolique qui se dresse – comme un défi muet – à quelques minutes de route de la cité des péchés (accès par la highway 177, suivre les panneaux le Royaume terrestre d'Adonai).

Arrivés sur les vastes parkings plantés de véritables oliviers de Terre sainte, vous serez accueillis par nos bénévoles qui vous fourniront toutes les informations utiles à votre visite ou votre séjour (possibilité de retraite, séminaire, congrès religieux – se renseigner auprès du frère économe) et vous orienteront à l'intérieur de cet espace préservé et hors du temps (ouvert sans interruption de 8h00 à 22h00, du lundi au samedi).

Laissez-vous envahir par Sa miséricorde, mais craignez Son courroux en découvrant – ou en redécouvrant – comme témoin ou comme acteur les épisodes les plus édifians de l'Ancien Testament (l'Église s'est assurée les services des meilleurs studios de tri-modélisation numérique des États-Unis d'Amérique).

Vous assisterez, au cours d'une mise en images globales de quarante-cinq minutes, à la Création Divine, et en six jours – conformément à la Genèse – de l'univers, de la terre et de toutes les créatures qui la peuplent.

Vous visiterez le jardin d'Éden et approcherez toutes les créatures, des plus parfaites aux plus monstrueuses (modélisations du Béhémot et du Léviathan !), qui vivent en parfaite harmonie dans la paix de Yahvé (il est possible, en échange d'une participation au denier du culte, de donner son nom à une créature virtuelle).

Assistez ensuite au terrifiant spectacle du courroux de notre †SEIGNEUR† : Adam et Eve chassés du Paradis et, devenus mortels, obligés de travailler une terre aride pour survivre ; Caïn, premier fratricide de l'histoire de l'humanité, marqué du signe divin et condamné à l'errance ; le Déluge, par lequel Dieu, déçu par l'humanité, détruit l'univers, à l'exception de Noé et de sa famille ; enfin, la destruction dans un déluge de feu venu du ciel des sœurs jumelles du vice, Sodome et Gomorrhe.

Que celle qui se baptise faussement la cité des Anges ne l'oublie pas...

Nos programmes personnalisés de vérité imaginaire vous permettront également d'incarner plus de deux cents personnalités remarquables de l'Ancien Testament et de revivre certains épisodes de leur point de vue. Si vous voulez sentir brûler dans votre cœur le courage qu'inspire la vraie foi, combattez une armée de mille Philistins armés d'une mâchoire d'âne – comme Samson – ou, tel David, affrontez le géant Goliath avec une simple fronde. Si vous préférez goûter à la sagesse divine (« et on craignit le roi, parce qu'on vit qu'il y avait une sagesse DIVINE pour rendre la justice. »), pénétrez dans le temple millénaire et incarnez le roi Salomon à l'heure de son jugement. Vous pouvez également incarner Pharaon et ressentir dans votre chair les dix plaies d'Égypte ; participer à la longue quête de la Terre promise aux côtés de Moïse ; être présent, avec Josué, quand les murailles de Jéricho s'effondrèrent après sept jours de prières et de rituels...

En repartant, n'oubliez pas le message divin, ni de laisser une offrande à destination des pauvres et des nécessiteux dans les troncs automatisés (lecture de puce monétaire) situés sur les parkings du Royaume terrestre d'Adonai.

Allez en paix et craignez toujours notre †SEIGNEUR†

CHAPITRE
QUATRE

GÉOGRAPHIE
SOCIALE

GÉOGRAPHIE
SOCIALE

4

CHAPITRE QUATRE



encore potable (si on supporte les néons qui grésillent, l'odeur âcre des recycleurs d'air, et la claustrophobie qui se lit sur les visages), la nuit elle est proprement intolérable. Vivre dans un puits, c'est un peu comme vivre en prison. Un lieu clos et oppressant, un supplice sans horizon. Et les habitants y ont besoin d'exutoires.

Pour faire face à l'atmosphère ambiante assez glauque, les gens qui habitent des puits se réunissent souvent entre eux. Chaque quartier (ou doit-on dire chaque bloc) crée alors un clan où l'instinct grégaire, l'instinct de la grotte, refait surface.

À LAX, certains blocs sombrent dans un culte du sexe exacerbé, avec échangeisme à l'échelle d'un immeuble, orgies, SM de masse... tandis que le bloc d'à côté va sombrer dans le puritanisme le plus extrême, où on passe la nuit en prières et en supplices expiatoires réunis tous ensemble autour de la croix. Et chaque clan s'observe d'un étage à un autre, d'une coursière à une autre. Mais au petit matin, ces voisins qui se sont haïs pendant la nuit se retrouvent sur leur lieu de travail commun et font comme si de rien n'était. Les uns vont faire venir des dealers pour avoir des drogues aphrodisiaques, les autres vont se lier à des précheurs fanatiques et s'armer pour repousser le démon.

À Norwalk, la situation est un peu différente. L'instinct de survie oblige les clans des blocs à s'organiser autour des mafias qui s'y déroulent. Certaines familles ouvrières d'un immeuble sont spécialisées dans le cambriolage d'entrepôts, d'autres dans le jeu, la prostitution... Ici le crime organisé traditionnel (mafia, cartels, triades, gangers) ne fait que passer à l'occasion. Il est juste toléré. Ce sont les blocs, divisés en treize clans, qui font régner leur loi. On n'entre et on ne fait du business dans le puits qu'avec l'au-

torisation d'un clan. Qu'un intrus arrive pour faire ses affaires et tous les clans se retrouvent pour le sortir à coup de lattes ou de riot gun. Ainsi les trafiquants du dehors qui officient dans Norwalk payent un tribut pour y installer un laboratoire secret ou sortir en douce des matières toxiques.

Norwalk est aussi le point de départ de groupuscules terroristes éco-guerriers ou éco-marxistes violents. Du fait de leur position politique radicale anti-pollution et anti-capitaliste, ils sont souvent bien vus et protégés par les habitants des blocs voisins.

Mais par-dessus tout, ce que soit à LAX ou à Norwalk, c'est la loi du silence qui règne ici... aucun habitant des puits ne révélera ce qui se passe chez lui ou chez le voisin. Pire que l'Omerta sicilienne.



LES MARK WORMS VONT FRAPPER !

Le groupuscule Marxists Worms of Hope, éco-marxiste, basé à Norwalk, projetait un attentat dans un puits de LAX. Ils voulaient ce servir du système de recyclage d'air du puits pour y balancer un gaz toxique de type sarin. L'attentat aurait fait des milliers de victimes. La destinée en décida autrement, car c'est le recycleur d'air du bloc de Norwalk qui tomba en panne durant la nuit. Ils moururent tous asphyxiés pendant leur sommeil. Mais n'était-ce pas plutôt un complot de la police ? D'un autre groupuscule rival de Norwalk ? Et qu'est-il advenu du stock de gaz, disparu entre temps ?

Interview de LA Time du 26 octobre 2029
Admiral Casey Chapman, USMC

Amiral bonjour, vous publiez un livre sur ce que vous appelez La déchéance libérale de l'US Army. Qu'est ce que qui vous a poussé à écrire ce livre ?

La putain de culture californienne a infiltré l'armée bien avant l'indépendance. L'omniprésence du culte de la technologie funky m'a fait subir un certain nombre de remontrances de Washington. Faire des graphes sur les machines, c'est déjà limite, mais le coup de l'énorme bite rose peinte sous le ventre du B2 juste avant le défilé de l'anniversaire de l'indépendance a failli me coûter mon poste et ma famille.

Pour vous, l'armée ne remplit plus son rôle ?

Je dis juste qu'elle pourrait de pas être en mesure de le remplir si le besoin s'en faisait sentir. Les soldats fument trop et font trop de surf, ce n'est pas comme ça qu'on maintient une armée en état de marche. Ces crétins n'ont pas la moindre idée de ce

qu'est la guerre, ils se chieront dessus au premier obus de mortier.

J'imagine que vous désapprouvez l'idée générale qui considère que nous n'avons plus besoin d'armée ?

Alors celle-là c'est la meilleure, plus d'armée hein ? Il ne vous est jamais venu à l'esprit que nos voisins pourraient bien avoir besoin d'une petite guerre pour resserrer les rangs. Ils ont pas l'argent pour aller faire péter le tiers-monde et ça permettrait à ces alcooliques de faire main basse sur leurs années de retard en technologie.

Votre démission est donc effective, y a t-il une chance que vous reveniez sur cette décision ?

Certainement pas, elle a été mûrement réfléchie et je serai plus utile à l'Amérique en dehors de l'armée qu'à l'extérieur. Vous entendrez reparler de moi.

C'est-à-dire ?

Chaque chose en son temps, jeune crétin. Moi et mes amis avons de grands projets pour vous tous, vous ne le regretterez pas.

LAPD SPECIAL UNITS IV: BODIES

Après deux ans d'attente arrive enfin sur vos écrans le quatrième épisode tant attendu des fans de jeux on line !

Édité par Sierra, développé par Kinetic Softwares, ce nouvel opus d'action stratégie vous met à nouveau dans la peau des agents spéciaux du LAPD qui, lors de missions diverses et variées, découvriront peu à peu les pièces du puzzle d'une machination gigantesque. Drogues, génétique, cadavres et business depuis les favelas de South Central LA aux plus grands labos d'UCLA ...

Le système de jeu et le scénario ont été élaborés conjointement avec une équipe de policiers du LAPD en fonction de leurs remarques et de leurs expériences, pour plus de réalisme et de frisson.

PLUSIEURS MODES DE JEU

Une campagne de plus de quarante scénarios pouvant être accomplis par jusqu'à huit joueurs on line !

Un mode de combat qui accueille jusqu'à 32 joueurs! Modes terroristes, contre la montre, CTF, *free for all*, véhicules, démolition et plus de six autres modes !

Des environnements ultra réalistes du Los Angeles contemporain.

Liberté de mouvement totale, interactions avancées avec les personnages non-joueurs, nombreuses armes et véhicules disponibles, diversité des actions : combat, infiltration, pilotage, enquête... !

Huit types de personnages directement disponibles

◉ Underwater Dive Unit

Issus de diverses unités (Bomb Squad, Narcos, Emergency Support Division...), les officiers de police formés aux opérations sous-marines se chargent des enquêtes, des services de renseignement, des fouilles de coques (bombes, narcotiques, périls chimiques, biologiques ou nucléaires) et de l'enlèvement des corps, propriétés en milieu sous marin. Membre d'une unité de vingt-cinq policiers sous les ordres d'un lieutenant et de quatre sergents, vous maîtrisez tous les matériels nautiques et sous-marins (bateaux, équipements de plongée, matériels d'enquête et de télémétrie spécialisés, etc.) et êtes rompus à toutes les situations de combat immergé.

◉ Metro K9

Seuls les policiers aux meilleurs états de service entrent dans la K9 (pour *canine*). Assisté de votre fidèle compagnon à quatre pattes, vous effectuez des opérations de recherche de drogue, d'explosifs ou des fouilles de lieux de délit. Évitez les pièges et répondez aux assauts des malfaits. Vous bénéficiez d'un entraînement intensif dans de nombreux domaines : armes létales et non létales, tactique, sauvetage, déploiement aéroporté, mouvements et gestion des foules et même négociation. Votre unité se compose d'un lieutenant, de plusieurs sergents, de vos collègues et de vous, les Metro K9 cops. Vous pouvez être détaché comme soutien à une autre unité.

◉ Bomb Squad

Vous faites partie des vingt meilleurs officiers du LAPD, et vous participez aux opérations les plus dangereuses de la police de Los Angeles. Spécialiste en explosifs, c'est-à-dire autant dans leur neutralisation que dans leur pose et utilisation, vous disposez de connaissances en chimie, physique, robotique, électronique et dispositifs de sécurité. Souvent en mission conjointe avec les drones, vos activités vous demandent de garder votre sang-froid même si un déluge de feu s'abat autour de vous et que le compteur égrène les secondes inexorablement. Vous disposez de véhicules blindés légers.

◉ Section des opérations d'urgence

Est-ce suffisant de dire que vous possédez la plus grande responsabilité de tous les policiers de LA ? Quand sonne la sirène d'urgence, vous foncez avec vos trente collègues en première ligne. Vous travaillez conjointement avec les pompiers de LA en cas de catastrophes naturelles à encadrer, d'accidents industriels à circonscrire ou de vols de matériel militaire, nucléaire, chimique ou biologique à élucider. Votre affectation vous demande de solides bases scientifiques, médicales et une condition physique à toute épreuve. L'usage de la force vous est permis pour faire votre job. L'encadrement et la sécurité des populations dans ces situations vous incombent aussi.

◉ Drones Unit

Au sein de cette unité, vous êtes le contrôleur d'un drone, robot de surveillance, d'espionnage ou de neutralisation. Vos sens sont ceux de la machine (caméra IR, micros, détecteurs d'ondes électromagnétiques, etc.), vos doigts ses appendices tactiles, vos jambes ses hélices, ses roues, ses VTOL... Vous êtes l'esprit dans la machine affectée aux missions trop dangereuses pour les policiers. Technicien et informaticien d'exception, vous réussissez à monter ou neutraliser des dispositifs à l'aide de votre avatar mécanique.

◉ Repressive Unit

Ces unités mobiles de maintien de l'ordre font face aux nombreuses situations de crise : émeutes et débordements de masse, manifestations, protection de personnalités, opérations de police de grande envergure. Équipement lourd, armes lourdes, armures lourdes, véhicules lourds : ces policiers doivent tenir le coup face à des menaces humaines importantes dont la force réside dans le nombre ou l'armement. Les escouades se déplacent en unités tactiques de dix policiers. Chaque chef d'escouade se charge d'indiquer les déploiements et les objectifs des missions.

◉ Bike Squad

Sur votre moto, votre quad ou votre side, vous êtes chargé d'assurer l'escorte de convois prioritaires ou de personnalités, de missions de surveillance et de patrouille et parfois même d'agir en tant qu'éclaireurs. Vous compensez votre armement léger (pistolet et shotgun) par votre rapidité et votre mobilité. Envoyé en escouade de trois, vous êtes aussi très souvent détaché en tant qu'appoint pour d'autres unités spéciales.

◉ Special Weapon and Tactic Team (SWAT)

Élite des forces du LAPD, vous êtes membre de l'une des dix unités de cinq policiers qui composent le SWAT et vous vous chargez des missions de sécurité publique les plus délicates. Prises d'otages, anti-terrorisme, assauts et missions discrètes sont votre lot quotidien. Le soutien des autres unités spéciales reste indispensable à la collecte d'informations précédant vos missions. Sniper, combattant de contact ou infiltrateur, vous utilisez le meilleur matériel disponible du LAPD, depuis les équipements de surveillance, aux armes, armures et même VTOL.

Un système de soutien novateur

Incarnez au cours du scénario les membres des autres unités spéciales !

Fouillez au plus profond des dossiers financiers des méta-nationales !

Découvrez les séquences génétiques des meurtriers avec les Scientific Investigations !

Grillez le serveur pirate des hackers avec l'Info Brigade !

Vous pourrez incarner ponctuellement ou coopérer avec :

◉ **Info Brigade** : des informaticiens et spécialistes de sécurité informatique. Ils travaillent sur

tous les problèmes de type informatique : décryptage, pénétration, récupération d'informations...

◉ **Équipement Division** : les « rafistoleurs » sont des techniciens spécialistes des armements, véhicules et équipements électroniques, ils se chargent de construire, réparer, customiser et tester les matériels des policiers.

◉ **Scientific Investigations** : les policiers de cette division sont en fait des scientifiques purs et durs (médecins légistes, physiciens [balistique] et biochimistes [génétique et produits de synthèse]). À partir d'éléments récupérés sur les scènes de délits, ils analysent et extrapolent les données pour fournir aux détectives matière à enquêter.

◉ **Financial Crimes Division** : spécialisés dans la finance et le droit, les enquêteurs de la police financière se plongent dans les dossiers et la négociation pour découvrir des malversations, des fraudes et des contrefaçons.

◉ **New Intelligence** : la nouvelle et très secrète unité de contre-espionnage de la république de Californie. Ses membres sont choisis parmi les meilleurs éléments du LAPD, souvent d'anciens militaires. Leurs spécialités sont nombreuses et variées. Ils sont connus pour se cacher parmi les effectifs « normaux ».

◉ **Negotiators** : éléments isolés et individuels des services de police, ce sont des spécialistes en psychologie et communication qui se chargent d'intervenir en cas de prise d'otage ou de tentative de suicide. Ils veillent à préserver la vie des citoyens et, officieusement, à gagner du temps pour les unités d'intervention.

◉ **Air Support Division** : ce sont les yeux du ciel en hélicoptère ou en VTOL silencieux. Ils ne lâchent jamais les contrevenants qu'ils ont repérés, prennent des clichés et déposent les troupes à destination. Pilotes hors pair et tireurs de sang-froid, ils apportent un soutien aérien indispensable lors des raids du LAPD.

LAPD Special Units IV: Bodies plonge les joueurs dans un IA à la limite de l'émeute civile, dans une campagne pleine de rebondissements. Le scénario, le rendu graphique, l'interaction totale avec l'univers de jeu et la possibilité de jouer à plusieurs en mode coopératif donnent au jeu un niveau de réalisme rarement atteint.

4. Les principaux quartiers de LA

Avant de commencer notre visite guidée de Los Angeles, il n'est pas inutile de rappeler ici quelques vérités premières concernant les villes américaines en général et Los Angeles en particulier. Ne serait-ce que parce ces réalités – comme beaucoup d'autres aspects de la vie outre-Atlantique – sont poussées à l'extrême à LA.

YOUNG AND GREEDY

D'abord, la jeunesse. Los Angeles est une ville jeune, très jeune : lorsqu'elle a été fondée en 1781, ce n'était qu'un village abritant une poignée de familles indiennes. À la même date, les capitales européennes étaient déjà vieilles de plusieurs siècles, voire dizaines de siècles. LA n'a véritablement commencé à devenir une ville qu'un siècle après, avec les débuts du cinéma dont elle est longtemps restée la capitale. Mais en un siècle, Los Angeles est passée du statut de ville de province à celui de vaste mégalopole. Comme dans une partie folle de *Sim City 2030*.

De cette relative jeunesse, LA a toujours le dynamisme, la fougue, l'inventivité, le désir de faire de nouvelles expériences et d'aller jusqu'au bout de ses rêves : rien ne l'effraie et aucun défi ne lui semble trop difficile à relever. L'afflux de *new comers* catholiques, dans un pays à majorité protestante, impose la construction d'une nouvelle église ? Qu'à cela ne tienne : on va même leur donner une cathédrale. Un quartier doit être revitalisé ? On rase tout et on repart de zéro. De cette jeunesse, l'agglomération a également toujours la puérité et l'irrévérence : rien n'est sacré, pas même les rares expressions d'un certain raffinement ou les œuvres d'art. Un gratte-ciel, fierté de la ville, peut changer de nom du jour au lendemain sans que personne ne s'en offusque. Un pâté de maisons historique peut disparaître sous les lames des bulldozers afin qu'on puisse élever à la place un centre commercial « ethnique ». La roue tourne. « *That's life after all* ». Tant qu'on peut reconstruire, la vie continue. Les Angelinos n'ont pas une histoire assez riche ou assez longue pour avoir l'impression de perdre quelque chose en détruisant un bâtiment ayant – soyons fous ! – un siècle ou un vestige bicentenaire de l'installation des premiers pionniers. Dans la ville de l'apparence et de l'éphémère par excellence, ce trait de caractère a valeur de règle.

Et la principale conséquence de cette jeunesse, c'est que LA n'a pas fini sa croissance : elle progresse au fil des années dans toutes les directions, en fédérant ou en absorbant des localités plus petites, des quartiers et des districts, puis étend les autoroutes existantes pour relier ses nouveaux satellites. Los Angeles n'a donc pas de frontière fixe et perceptible dans l'espace : si vous vous y rendez en automobile, vous ne tomberez pas sur un panneau accueillant, planté entre deux 3 x 6 publicitaires, vous signifiant que vous entrez dans la ville. Non, rien de tout ça : en revanche

si, dans le bassin, vous commencez à apercevoir le smog qui recouvre si souvent la conurbation ou les plages (ou pire encore, le gob verdâtre qui rôde dans les hauteurs), c'est que vous êtes au bon endroit. Si à un feu rouge, planté au milieu d'une avenue bordée d'orangers et de palmiers, vous apercevez un *homeless* ou un vétéran de la Corée tendre sa casquette en direction d'une M8 bleu pétrole dans lequel une *movie doll* semble parler toute seule sans rien voir, vous serez déjà à LA.

BIG IS BEAUTIFUL

Après, le gigantisme. Pour tout et partout : de la largeur des lits *king size* au nombre de voies de circulation des autoroutes et de la hauteur des gratte-ciel au nombre de sans-abri et de mineurs délinquants. Les États-Unis sont les inventeurs du slogan : « *Bigger than life!* » et l'appliquent à tout.

Les villes ne font pas exception à la règle : elles sont immenses et tentaculaires. Il faut quatre heures d'autoroute pour traverser la conurbation de LA d'est en ouest et Sunset Boulevard fait presque cent kilomètres de long : sans voiture, vous êtes perdu (ah ? vous ne savez pas que les transports en commun étaient rares et fonctionnaient mal ? À tel point que lorsqu'ils se sont mis en grève, en décembre 2000, personne ne s'en est rendu compte...). L'agglomération de LA est plus vaste que New York, d'un tiers plus vaste pour être précis. Elle regroupe cent soixante-dix-sept localités d'importances diverses, juxtaposées sans aucune interaction parfois, et abrite 10 % de la population américaine. Vous commencez à comprendre : c'est grand, ça fait beaucoup de monde et ça n'a aucun rapport avec tout ce que vous avez déjà vu. Si vous avez décidé de nous accompagner jusqu'à LA, il y a une chose que vous devez bien comprendre sous peine de ne pas faire long feu : en, Californie, il faut accepter de changer d'échelle. Pour tout.

SHAKE AND BAKE

Ensuite, la peur. Il ne faut en effet jamais perdre de vue que LA et ses habitants sont perpétuellement sur le fil du rasoir. Les Angelinos les plus optimistes disent qu'il y a quatre saisons à LA : celle des tremblements de terre, celle des incendies, celle des émeutes et celle des inondations. Les plus pessimistes allongent cette liste de fléaux (en y rajoutant les vagabonds, les vols de voiture, la corruption de la police, l'impunité, etc.) et se concoctent leur propre vision des plaies d'Égypte.

L'épée de Damoclès suspendue depuis plus d'un siècle au-dessus de LA, c'est le Big One (ou Real One selon les survivants du premier), le tremblement de terre gigantesque qui va précipiter dans le Pacifique tout ce qui se trouve à l'ouest de la faille de San Andreas. La ville n'a jamais réussi à apprivoiser vraiment cette peur, qui lui donne sa physiologie (sauf exception, les immeubles ne peuvent faire plus de treize étages pour d'évidentes raisons de sécurité ; de même, la municipalité encourage les constructions en bois). Elle vit avec chaque jour que Dieu fait et ses habitants ont

choisi de se moquer de cette peur – d'une certaine façon, en l'intégrant, en la transformant en une espèce de course en avant effrénée, d'hédonisme, d'urgence à découvrir de nouvelles modes et à en changer dès qu'on en a épuisés toutes les ressources.

Cette frénésie est également alimentée par une angoisse individuelle : celle de l'insécurité. À LA, on ne se déplace qu'en voiture, portières fermées de l'intérieur, et uniquement si cela est nécessaire. Cette peur a trouvé sa traduction dans la création de quartiers résidentiels fermés, d'îlots fortifiés, de blocs sécurisés derrière des murs surveillés nuit et jour par des unités de police privées. Quand arrive une certaine heure en fin de la journée, les rues de certains quartiers se vident et les rares piétons que l'on aperçoit encore sont soit des suspects en puissance, soit des victimes potentielles.

Ces angoisses collectives minent la ville et ses millions d'habitants, mais alimentent en même temps leur dynamisme : vivre vite, jusqu'au bout, toutes les expériences parce qu'on ne sait pas de quoi demain sera fait et, surtout, si on verra le jour se lever... Ces menaces latentes, et la peur qu'elles engendrent, sont à l'origine de la soif de vivre désespérée des Angelinos et de leur recherche frénétique d'épanouissement, qu'il passe par le culte du corps (Los Angeles doit connaître à peu près 360 jours d'ensoleillement par an, mais on trouve des instituts de beauté avec cabines de bronzage à tous les coins de rue) ou un consumérisme forcené censé apporter un semblant de paix intérieure.

Tins Town is a Mess!

Enfin, la mosaïque urbaine. Si, comme les villes européennes, Los Angeles s'est développée géographiquement (l'adverbe a son importance) par rayonnement depuis un centre correspondant au foyer historique d'installation humaine dans la baie, le développement humain, économique et social est soumis outre-Atlantique à d'autres règles qui lui sont propres.

Cette réalité se traduit d'abord par l'absence d'un plan d'urbanisme d'ensemble, si l'on excepte l'engouement américain traditionnel pour les tracés urbains hippodamiens. Des rues, des avenues et des boulevards qui se coupent à angle droit à l'infini ; des blocs d'immeubles cotoyant d'autres blocs construits sur la même surface au sol ; des artères qui ne portent pas de nom, mais des numéros. L'efficacité – ou la déshumanisation, c'est selon – sont à l'œuvre. Mais cette absence de vision urbaine unificatrice au long cours présente des avantages : on peut, en remontant un boulevard à deux fois quatre voies, voir se succéder, côte à côte, la réplique d'une hacienda mexicaine, un immeuble monolithique aux vitres noires et la copie d'un chalet suisse.

Cette absence totale de vision urbaine globale a pour principale conséquence que les villes ne forment pas un tout – une unité urbaine et humaine –, mais constituent

un ensemble hétéroclite et gigantesque de centres commerciaux, de districts, de quartiers (des *hoods*), de banlieues, d'îlots fortifiés, de quartiers réduits en poudre par la grey plague, de villes reliées entre elles par des freeways. C'est encore plus vrai et de façon caricaturale à LA – « ces quarante (ou cent, selon les sources – mais le nombre réel importe peu après tout) banlieues à la recherche d'un centre » – où, comme ailleurs aux États-Unis mais d'une façon plus criante encore, les gens se regroupent par ethnie, origine et classe sociale (les chicanos clandestins ensemble, les noirs issus de la petite bourgeoisie ensemble – et surtout loin de leurs « frères » moins chanceux –, les asiatiques de toutes les générations ensemble, les exécutives blancs de l'industrie cinématographique ensemble...). Car à LA, mieux vaut vivre au sein de sa communauté, qu'elle soit fondée sur l'origine, la couleur de la peau, le niveau de revenu, les choix sexuels affichés, bref, quelle qu'elle soit, car c'est lorsqu'on franchit les frontières géographiques invisibles du territoire de cette communauté que les ennuis commencent. Certains habitants de LA naissent et meurent dans leur communauté, sans jamais avoir franchi les limites de son territoire. Et surtout, sans avoir jamais franchi la freeway 405 qui sépare les quartiers pauvres, à l'est, des quartiers riches, à l'ouest. Sans même parler de se rendre à Downtown LA !

Comme vous pourrez le voir dans les pages qui vont suivre, ce chapitre est consacré à la description des principaux pôles d'attraction de Downtown LA en 2030. Ces descriptions sont un résumé de tout ce qui se passe, en 2030 et même avant, dans les zones les plus remarquables du centre de la ville. Vous trouverez dans un supplément ultérieur la description détaillée des autres principaux quartiers de la ville.

À voir, à faire

Ce paragraphe permet de tout connaître de la façon dont la vie se déroule dans le quartier. L'ambiance générale, les événements remarquables et le niveau de vie y sont décrits le plus précisément possible.

Lieux typiques

Ce paragraphe indique au meneur de jeu et aux joueurs les endroits que l'on doit visiter si on est touriste ou, au contraire, que l'on doit éviter si l'on souhaite rester en vie.

Forces de police

Tous les quartiers décrits possèdent au moins un commissariat général et plusieurs autres petits commissariats de quartiers. On y trouve aussi la description des forces spéciales qui peuvent y être cantonnées ainsi que les personnalités marquantes de la police de LA.

Opposition

Tout ce que le quartier comporte comme criminels est rassemblé dans ce paragraphe. Que ce soit les gangs, la mafia ou les tueurs en série, vous saurez tout de ceux qui en veulent à votre vie ou à votre porte-monnaie.

Caractéristiques

Certains chiffres valent mieux qu'un long discours et ce petit encart vous permet de repérer d'un simple coup d'œil les caractéristiques principales du quartier. Certains sont utilisés en tant que modificateur en cas de jet de compétence, d'autres ne sont là que pour renseigner les joueurs ou le meneur de jeu sur la nature du quartier décrit. Ils sont au nombre de 9.

Lorsqu'une valeur est donnée sur une échelle de -1 à +1, elle représente aussi le nombre de dés de bonus (ou de malus) à appliquer à un jet d'une des compétences indiquées à la fin de sa description.

Exemple : un cops doit réussir un jet d'Éloquence dans un quartier dont la valeur de coopération avec les forces de l'ordre est de -1. Sa caractéristique de Charme est de 4. Il lancera donc 3 dés pour tenter de réussir son action.

Important : si la compétence est indiquée en italique, il faut inverser la valeur indiquée pour connaître le modificateur au nombre de dés (exemple : une valeur de -1 donne un bonus de 1 dé alors qu'une valeur de +1 donne un malus de 1 dé).

Population : indique la population totale du quartier en 2030.

Niveau de vie : indique le niveau de vie des habitants du quartier sur une échelle allant de -1 à +1. Compétences modifiées (pour les criminels) : *Discrétion*, *Rhétorique*. Compétences modifiées (pour les forces de l'ordre) : *Intimidation*.

Pollution : une description rapide des effets de la GP et du gob sur la population locale.

Zones commerciales : pourcentage de la surface totale du quartier réservé aux commerces et aux édifices et structures de loisir (stades, piscines, parc d'attraction, etc.).

Zones industrielles : pourcentage de la surface totale du quartier réservé aux usines, bureaux et zones de stockage et de transport des marchandises (gares, ports, aéroports, etc.).

Zones résidentielles : pourcentage de la surface totale du quartier réservé aux logements.

Criminalité : indique le taux de criminalité du quartier sur une échelle allant de -1 à +1. Compétences modifiées (pour les criminels) : *Intimidation*. Compétences modifiées (pour les forces de l'ordre) : *Discrétion*.

Délits mineurs : indique le taux de méfaits mineurs (tags, destruction de biens publics, incivilités, etc.) commis dans le quartier sur une échelle allant de -1 à +1. Compétences modifiées (pour les criminels) : *Éloquence*.

Présence policière : indique le niveau d'implication des forces de police dans le quartier (aussi bien le nombre de policiers que leur équipement et leur envie d'en « découdre » avec les criminels) sur une échelle allant de -1 à +1. Compétences modifiées (pour les forces de l'ordre) : *Bureaucratie*, *Scène de crime*.

Coopération avec les forces de l'ordre : indique l'attitude de la population locale vis-à-vis des forces de police (vont-ils répondre de bon gré à un interrogatoire, vont-ils porter plainte en cas de vol, etc.) sur une échelle allant de -1 à +1. Compétences modifiées (pour les forces de l'ordre) : *Éloquence*, *Rhétorique*.

SURFEURS DE TOUS LES PAYS, UNISSEZ-VOUS !

Si *Quicksilver Monthly* est avant tout un journal cool et fun d'information sur le surf, la rédaction sait aussi monter au créneau pour les lecteurs qui s'imposent et ne se prive pas de clamer des vérités qui font parfois grincer les dents des puissants.

Devant le saccage programmé des plages de Californie, nous avons décidé d'en appeler à une réaction vigoureuse de la jeunesse de ce pays. Mais avant de se projeter dans l'action revendicatrice, un petit rappel de la tragique histoire s'impose.

L'assassinat des plages

On peut bel et bien parler d'assassinat des plages de la Californie, dans une zone allant de San Diego à San Luis Obispo, lorsqu'on contemple le désastre qui les frappe.

Ici, on pouvait trouver les plus beaux spots du monde, les vagues les plus techniques, les plus célèbres rouleaux dans lesquels des dieux du surf comme Mick « Starlight » Fanning, Kelly « godfather » Slater, Sunny Garcia, Taj Burrow, Peter Ironlike et tant d'autres ont laissé une empreinte définitive.

Pourtant, la beauté des sites, la puissance des paysages, le renom des spots n'ont à pas réussi à mettre en berne les plus bas instincts humains dans leur marche vers la destruction.

L'homme est devenu fou. Fou d'argent, fou de pouvoir, et fou de ne plus savoir apprécier les choses simples qu'un vrai surfeur peu encore percevoir.

Il a commencé par bétonner les côtes, en anéantissant les plages de San Diego et depuis, des milliers de ces navires de plaisance pour marins embourgeoisés sont maintenant parqués dans des ports artificiels géants.

Eh oui messieurs ! Avant de construire ces marinas, il aurait peut-être mieux valu réfléchir à laisser leurs plages aux surfeurs et à dépenser ces milliers de dollars dans des programmes sociaux dont le pays doit certainement avoir bien besoin.

Les plages d'Orange County sont les seules qui restent encore praticables dans le sud de la Californie. Et ce doit être pour cela qu'elles sont toutes privées et réservées à des sociétés triés sur le volet. Certes, c'est le prix à payer pour la dispendieuse sécurité anti-requins que le comté paye tous les ans et pour la mise à l'écart des racailles violentes qui gangrènent LA Mais c'est un prix terrible pour nous autres surfeurs ! Lequel d'entre nous peut payer pour aller surfer ? Lequel d'entre nous acceptera de payer pour bénéficier des bienfaits de l'océan ?

Non messieurs ! La mer est à tout le monde et les offrandes qu'elle distribue doivent être accessibles à chacun !

En remontant vers le nord, la situation est encore plus grave. Les plages du sud de Los Angeles sont ravagées par la pollution. Comment peut-on avoir l'inconscience de massacrer ainsi les dons de mère nature. Tous les déchets de la folie humaine sont rejetés entre Long Beach et Laguna Beach. Alors bien sûr, les requins sont tenus éloignés par cette pollution, bien sûr, les vagues sont magnifiques. Mais qui aura le courage ou l'inconscience d'aller s'éclater sur un tel spot ? Ceux qui essaient le regrettent bien vite devant les assauts des terribles maladies et infections qu'une fréquentation trop assidue de ces eaux peut entraîner.

Non messieurs ! La mer n'est pas la poubelle de votre folie industrielle et productiviste !

Et Venice, et Santa Monica et Santa Barbara. Que sont devenues les plages que le monde entier nous enviait encore il y a vingt ans ? Impossible de surfer dans ces zones sans risquer l'attaque d'un squal. Depuis dix ans, les requins sont terriblement agressifs, et la fréquence des attaques par grand blanc a décuplé en deux ans. Et ce ne sont pas les moyens de protection dérisoires mis en place par les pouvoirs publics qui vont nous permettre de pratiquer le surf. Les requins sont agressifs, ils attaquent pour tuer et sans logique apparente. Depuis un an, plus de trente surfeurs ont payé un lourd tribut à l'agressivité des grands blancs ! Planches détruites, jambes arrachées, bras mutilés, voire décés dans d'atroces conditions voilà ce qui attend ceux qui vont à l'eau sur ce spot sanglant. Pour nous surfeurs et compagnon de route de la nature, tout ceci

n'est que le résultat d'une folie guerrière de plus. Qui nous dit que ces animaux ne sont pas conditionnés par des ultrasons, des satellites ou des lasers pour attaquer les paisibles baigneurs et préparer la guerre de demain ?

Non messieurs ! La mer ne doit pas être le sujet de vos expériences avec les animaux !

Notre réaction d'hommes libres chérissant la mer

Ils ne savent pas qu'avec notre seule planche, nous sommes plus libres et plus heureux que le plus riche des nababs. Ils ne savent pas que nous communions avec la nature et la mer. Ils ne savent pas que si ce désastre nous laisse amers et pantois, mère nature ne se laissera pas prendre ce qu'elle a de plus beau !

Face à cette implacable destruction, les surfeurs doivent réagir. C'est le sens de cet article et de toutes les manifestations de protestation qui vont avoir lieu en Californie.

Et nous avons déjà commencé avec quelques opérations qui ont attiré l'attention d'une opinion que nous savons bienveillante à notre égard :

Le 24 mai : dépôt de deux tonnes de varech devant la mairie de LA.

Le 3 juin : paralysie de la Pomona Freeway durant huit heures. Mille surfeurs prennent place sur la chaussée et déposent symboliquement leur planche à terre.

Le 12 juillet : une grande manifestation est organisée devant le magasin Rip Curl de Downtown LA. Au programme, concerts, barbecue et stands d'informations.

Le 6 août : intervention lors de la parade du festival du calamar de Malibu. Paralysie de la procession costumée pendant deux heures.

D'autres opérations de ce genre sont déjà programmées pour les mois à venir, et le Comité des surfeurs en colère a besoin de tout votre soutien, alors rejoignez-le !

4.1. Downtown LA

Downtown LA n'est qu'une caricature perverse, un concentré apocalyptique de la mégalopole de LA – qui n'est elle-même qu'une caricature de la Californie. Sans être le « centre » de LA, au sens où nous l'entendons, nous autres Européens, Downtown LA occupe sans contester la zone centrale de la mégalopole. Ce pseudo centre ville est grossièrement délimité – circonscrit – par quatre freeways. Grossièrement, car les frontières de ce centre qui n'en est pas un sont mouvantes comme lui, que ce soit au fil du temps ou dans l'imaginaire des gens qui y vivent, y travaillent ou ne font qu'y passer.

Downtown cristallise d'ailleurs un des principaux problèmes de Los Angeles en tant que ville : elle ne dispose pas de signe distinctif, pas de monument, pas même d'une mauvaise équipe de football – rien qui dise au touriste ou au new comer : « vous êtes à Los Angeles. ». Chicago a son *Downtown Loop*, New York son *Madison Square Garden* : rien de tel à LA. Et le problème reste le même à Downtown, espace urbain qui n'a même pas la chance d'avoir, comme d'autres villes américaines, une place, un monument, un édifice public qui, à l'instar de *Central Park* pour Manhattan, signifie clairement à celui qui y vit comme à celui qui y passe : « vous êtes à Downtown LA ».

Downtown LA se paye même le luxe de ne pas occuper le point de naissance historique de la ville, situé plus au nord de cette zone centrale, au-delà de la freeway 101, dans le quartier de Pueblo (cf. plus bas).

Comme beaucoup de quartiers de villes américaines, Downtown LA n'est de fait rien d'autre qu'une juxtaposition, sans aucun souci d'unité urbanistique, humaine ou sociale, de quartiers ayant une personnalité ou une ambiance propre et, le plus souvent, antagonistes.

Traversez une avenue et vous passez de Little Tokyo, qui abrite la plus grande majorité des résidents originaires du pays du soleil levant, à Skid Row, un des quartiers les moins sûrs de la ville. Quelle logique ? Qu'ont en commun les légumes appétissants des écaüs de Grand Central Market derrière lesquels s'activent des gens dont on dirait qu'ils sont sortis tout droit du XIX^e siècle, avec les ballets de limousines aussi anonymes que rutilantes autour des gratte-ciel du quartier des affaires ? Quel urbaniste dément a bien pu avoir l'idée de faire se côtoyer le Convention Center ultramoderne avec les entrepôts vétustes et les échoppes noires de crasse des marchands en gros, façonniers et autres commerçants de détail du Fashion District ? On brasse des millions, entre gens de bien, au bar des grands hôtels internationaux tandis qu'à un jet de pierre – ou de cocktail Molotov –, il faut parler le mandarin pour pouvoir acheter un livre de grenouilles vivantes à même le trottoir.

Downtown LA est une mosaïque de sept quartiers très différents, quasiment sans point commun les uns avec les autres, à tel point qu'on peut même se demander comment ils peuvent



se côtoyer, prisonniers de leur situation historique, sans faire autre chose que s'ignorer. Qu'on en juge : un ancien quartier d'entrepôts qui approvisionnait le « centre » en produits frais et qui, à force d'abandon, est devenu un ghetto sous perfusion sociale servant de refuge à tous les exclus et les laissés-pour-compte du rêve américain (Wholesale District / Skid Row) ; un quartier hispanique qui sent bon son épisode de *Zorro* avec ses maisons basses aux murs blancs et ses fresques murales un peu naïves (Pueblo / Olvera) ; un centre politico-administratif regroupant les principaux lieux de décision du pouvoir et les médias (Civic Center) ; un quartier des finances et du business, où les tours des compagnies « qui n'en veulent et qui n'en gagnent » font de l'ombre à des hôtels internationaux dans lesquels on est jamais dépaycé et où on trouve tout, pourvu qu'on ait les moyens d'y descendre (New Downtown) ; un quartier traditionnellement tourné vers la confection et la vente de vêtements qui a su, par l'installation de grands magasins thématiques, attirer les maisons de mode, puis des créateurs, des intellectuels et des artistes – en clair, une partie de la communauté gay (Fashion District) ; un quartier historique, à la fois poumon commerçant et cœur vivant de la ville en 1930, oublié dans les projets de rénovation et qui a été colonisé par une foule bigarrée de marginaux, nouveaux hippies, babas, bobos, nostalgiques d'un certain art de vivre, retraités et immigrants qui côtoient au quotidien des artisans, des commerçants de détail et des touristes (Historic Core) ; un dernier quartier, enfin, en pleine rénovation, où s'est installée la petite bourgeoisie blanche (fonctionnaires, employés de bureau, enseignants...), satisfaite de trouver, dans cet ensemble à la fois résidentiel et commerçant, une certaine sécurité, des espaces verts et des loyers attractifs (South Park).

Sept quartiers comme sept pièces de sept puzzles différents, qui parviendraient quand même à s'emboîter les uns dans les autres mais sans pour autant arriver à former de tout cohérent.

4.1.1. Pueblo

Le véritable cœur historique de la ville, le quartier le plus ancien du bassin de Los Angeles, le premier foyer d'implantation hispanique dans la baie, se situe paradoxalement au nord-est de Downtown (le vague quadrilatère dessiné par les quatre freeways qui le délimitent), au-delà de la freeway 101. Qui plus est, ce n'est pas ce quartier de Downtown qui porte le nom de « Historic Core ».

Avant 1781, Los Angeles n'existait pas encore et ce qui allait devenir la mégalopole que nous connaissons n'était qu'un village indien situé près d'une petite rivière et entouré de champs de coton. En 1769, des soldats espagnols venus du Mexique par bateau débarquent et s'emparent de ce nouveau territoire au nom de la couronne d'Espagne ; en 1781, le gouverneur de la Californie espagnole enregistre la fondation de El pueblo de Nuestra Señora la Reina de Los Angeles de Porciuncula ; une année plus tard, douze familles de paysans venus du Mexique s'y installent : ces pionniers sont à l'origine de la conurbation gigantesque que nous connaissons.

Bien entendu, ces braves pionniers, ces « pères fondateurs de la côte ouest », seront totalement oubliés et le

quartier livré à lui-même lors de la véritable explosion de la ville, à la charnière des XIX^e et XX^e siècles (ouverture de la première liaison ferroviaire intercontinentale, attrait du climat, découverte de gisements de pétrole, nouvel essor de l'activité économique, jusqu'au boum du cinéma) qui va contribuer à faire de LA ce qu'elle est aujourd'hui.

Malgré le peu d'intérêt que manifestent les Américains pour leur propre histoire, Pueblo a profité, dans les années 20, d'une seconde jeunesse à la suite de la mobilisation de certains de ses habitants les plus influents. Puis le quartier a retrouvé sa torpeur mexicaine pendant une quarantaine d'années. Dans les années 1960, la municipalité a fait le choix de la revitalisation de ce quartier : des bâtisses anciennes sont classées monuments historiques, d'autres sont restaurées, des règles draconiennes sont imposées (hauteur, style architectural, intégration dans l'environnement...) pour la construction de tout nouvel édifice.

À la fin du XX^e siècle, Pueblo est devenu un quartier agréable et un peu hors du temps, centré autour de la Old Plaza et de El Pueblo, sur Olvera Street. On y trouve des terrasses, des arcades, des églises et des maisons basses dans les styles « mission » (murs en briques de terre blanchis à la chaux, clochers à étages, rehauts de couleurs vives et décoration dans le style naïf) et « mission revival ». Très vite, les artisans mexicains s'y installent : la redécouverte, d'abord timide, du quartier par les touristes va contribuer à le dynamiser de nouveau. La communauté hispanique va rapidement le reconquérir et se l'approprier ; aujourd'hui, elle y célèbre toutes ses fêtes traditionnelles.

Mais l'embellie ne durera qu'un temps. Très vite, l'afflux de nouveaux émigrants bouleverse le fragile équilibre de ce petit périmètre. Ceux qui y travaillent et ceux qui peuvent s'y installer commencent à ne plus supporter leur statut d'attraction authentique pour touristes ; de plus, le quartier n'étant pas extensible, des heurts avec les communautés installées à Chinatown surviennent ; enfin, les touristes très vite attirent les délinquants.

La municipalité réagit au début du XIX^e siècle en racheant par préemption tous les immeubles qu'elle put et en les louant à des prix prohibitifs : la sélection par l'argent fit le reste et le rêve américain vira au cauchemar pour certains. Pueblo a aujourd'hui une vocation touristique et résidentielle. Inutile de préciser que seuls les commerçants qui ont fait fortune y résident ; on y trouve aussi des descendants de représentants de l'immigration d'origine hispanique, ainsi que quelques originaires d'Amérique du Sud. Le quartier est calme : l'argent des touristes et des affaires avec l'Amérique latine permet d'éloigner les importuns.

Lieux typiques

LA PRISON DU COMTE

Construite en 1996 à l'est du quartier, malgré l'opposition des associations de riverains, pour donner un peu d'oxygène au système carcéral de l'État, elle a été transformée en dépôt (*central booking*) après la sécession.



Y échouent deux sortes de gens : tous ceux pris en flagrant délit au cours de la nuit et pour lesquels les policiers n'ont pas encore fait leur rapport au bureau du procureur ; tous ceux qui ne peuvent être gardés dans les cellules des commissariats de quartier (parce qu'elles sont pleines ou parce qu'on veut éviter que des complices suspectés ne mettent au point leur histoire ou en cas de plainte croisée lors de bagarres ou de différends ayant dégénéré).

Le dépôt abrite également des cellules de dégrèvement d'une saleté repoussante : les flics se sont très vite rendu compte qu'il ne servait à rien de nettoyer une cellule, dégueulassée à nouveau par l'occupant suivant (après tout, « dégrèvement », ça veut bien dire ce que ça veut dire) ; en plus, ça peut servir de leçon contre l'abus d'alcool. Au pays des *social drinkers* et autres alcooliques anonymes, cette réalité, quand elle a été découverte, a un peu choqué, mais une fois les associations de défense des droits réduites au silence et les manchettes oubliées, plus personne ne s'est offusqué que les « pécheurs », quel que soit leur statut social, soient punis par là où ils avaient péché.

Dans le jargon de LA, le dépôt est appelé *Concrete City* par référence – et antinomie – avec l'ancienne prison fédérale, appelée depuis très longtemps *City of Quartz* (cf. « Civic Center », plus bas).

LA GARE DE LOS ANGELES

Anciennement appelée Union Station, elle a été rebaptisée Self-Determination Station après la sécession. Cette gare ressemblant à une église banche avec sa tour-clocher, ses motifs décoratifs et ses fresques murales naïves, constitue une des fiertés architecturales des habitants de Pueblo. Le choix radical de la nouvelle république de Californie, ainsi que son manque de moyens, ont un peu contribué au déclin des échanges ferroviaires et des activités autour de la gare. Ses alentours ne sont pas sûrs à la nuit tombée. On a récemment décidé qu'elle ferait aussi office de gare routière.

Cette gare propose un important service vers le Mexique et c'est l'un des points d'arrivée des émigrants Mexicains mais aussi de nombreux clandestins qui tentent leur chance par le car ou le train. Elle est particulièrement surveillée par l'INS.

PROVID TRANSIT BUILDING (ANCIENNEMENT MTA BUILDING)

Cet immense monolithe de granit noir italien abrite désormais les bureaux de l'administration des transports du gouvernement de la république de Californie et le QG de la Transit Division du LAPD. Les sous-sols et parkings de cet immeuble sont reliés à la gare et au terminus d'une des lignes de métro. Les touristes bien informés en poussent la porte vers 17h00, pour assister au repas des requins qui occupent le gigantesque aquarium présent dans le hall d'accueil.

OLIVERA STREET

Le cœur de la partie touristique de Pueblo. On peut y faire du shopping l'esprit tranquille : les milices veillent. L'argent des touristes, réinvesti dans les gages de polices privées chicanos, permet à de nouveaux touristes de venir y dépenser leur argent. La population aisée de Pueblo veille d'un œil scrupuleux sur ses petites affaires et n'hésite pas à faire appel au LAPD quand elle tombe sur un os que ses milices ne peuvent résoudre.

QUEEN OF ANGELS' CHURCH

Cette église d'allure modeste, avec son mur-clocher et ses fresques en façade, a un poids politique non négligeable et les différents pères qui l'ont occupée depuis 1985 n'ont cessé de poser des difficultés à la municipalité, puis au gouverneur, après la sécession. Car depuis 1985, et sous l'impulsion du père Mayor, un prêtre aux fortes convictions humanistes, cette église est en effet considérée comme étant un « sanctuaire » pour les réfugiés, les clandestins et les exclus de tous bords. Inutile de préciser que ni le gouvernement, ni la municipalité, ni les franges aisées des habitants de Pueblo ne voient d'un bon œil le ramassis de crève-la-faim, de mendigots et de pouilleux qui gravitent nuit et jour autour de cette église. Il est question de construire un foyer d'accueil à côté de cette église, mais les autorités freinent des quatre sabots.

Pico House

Bâtie à la fin du XIX^e siècle sur ordre du dernier gouverneur mexicain de la Californie, cette demeure abrite un hôtel de grand luxe régulièrement rénové jusqu'à la fin du XX^e siècle. On murmure que sa façade cosvue et chic dissimulerait des échanges et des activités peu licites...



UN BARRIO MUY TÍPICO, OLIVERA STREET

En plein cœur de Downtown LA, coince entre Chinatown et la freeway Santa Ana, le petit quartier historique d'Olvera est un havre de paix bercé de rythmes latinos. Pittoresque et touristique, Olvera (et les rues attenantes) sont la vitrine mexicaine de LA. On y trouve des boutiques mexicaines, des restaurants typiques, les rues sentent bon le tacos et la chaleur est telle qu'on résiste rarement à la tentation de s'y arrêter pour boire une bière fraîche en lézardant au soleil.

Olvera est une zone résolument commerciale et elle grouille d'une vie bruyante et désordonnée. C'est l'une des rares zones piétonnières de la ville, non par le fait d'un quelconque décret municipal, mais parce que ses artères odorantes sont spontanément prises d'assaut par les piétons de tout ordre : vendeurs ambulants cherchant à vous refiler tout ce qui peut l'être (places de base-ball, chapulines, (de délicieuses sauterelles grillées), cigares, glaces, etc.), touristes en mal de sensations tropicales, joueurs de bonneteau ou de dominos, cireurs de chaussures ou même de minuscules échoppes installées provisoirement à même le trottoir. Devant cette invasion, les automobilistes prennent leur mal en patience, ou évitent simplement le quartier.

Après une période de déclin et de dégradation au début du siècle, le quartier est redevenu une priorité pour la municipalité qui veut maintenant en faire l'une des ses

zones touristiques pilote et un exemple pour les autres communautés chicanos, ce qui explique une présence policière soutenue. Cette dernière est soutenue par des milices privées discrètes mais efficaces.

Pourtant, le tableau n'est pas si idyllique que le souhaiterait le LAPD et les décideurs de l'Hôtel de Ville. Outre les habituels problèmes de racket, les petits délits de rue, et le travail clandestin dans les arrière-boutiques, la police doit faire face à d'importantes tensions entre les communautés.

Les habitants des quartiers voisins (principalement de Chinatown) voient d'un mauvais œil le lancement de nouveaux et ambitieux programmes immobiliers afin de développer les infrastructures touristiques. Jaloux des crédits débloqués par la municipalité, ils ont la sensation que ces hôtels, centres commerciaux et complexes de loisir se préparant à sortir de terre vont ragner sur les limites historiques de leurs quartiers et leur faire perdre une part d'indépendance. Surtout, ils ne se souviennent pas avoir bénéficié de la moindre subvention pour s'installer et développer leur quartier ! Le terreau des vieilles haines entre les communautés chicanos et asiatiques est donc toujours fertile et si la situation reste pour l'instant assez calme, elle pourrait se dégrader rapidement à mesure que les immeubles sortent de terre ou que d'autres foyers de tensions émergent.

À voir, à faire

Les rues, Olvera, Gin-Ling-Broadway, Sunset Blvd., Alpine, grouillent de vie, de monde et de commerces. On peut s'y arrêter pour picorer quelques tacos en écoutant les derniers tubes salsa ou goûter le meilleur mezzal de la ville au milieu d'une foule bruyante et colorée. Bref, il y a du monde — tout le temps et partout — et l'éventuel travail des enquêteurs n'en est pas facilité.

En outre, le quartier dispose d'une vie nocturne agitée, avec quelques-unes des boîtes les plus chaudes de LA, drainant une faune agressive et hédoniste qui se mélange difficilement avec les touristes ou la population locale.

Lieux typiques

PIESTA COCOA

Une boîte branchée, où l'on vient danser sur les derniers succès latinos. C'est le lieu de rendez-vous de la jeunesse dorée de LA, qui vient s'y encajoiller, et y côtoyer quelques chalos descendus de South Central ou d'Alhambra pour venir vendre un peu de dope.

EL MARIACHI

Ce bar de nuit détonne dans l'ambiance du quartier par son calme étonnant. On y trouve de vieux chicanos qui ruminent leur mezzal et jouent silencieusement aux

dominos jusqu'au bout de la nuit. Pourtant, son patron est un ancien trafiquant mexicain et l'on dit que ses arrière-salles abritent les réunions de travail des caïds du cartel de Mexicali. En jouant finement, un flic malin peut trouver ici de nombreuses informations.

TAMPICO MART

Le jovial Ramon Gimenez tient ce petit supermarché avec talent et prudence. C'est l'un des endroits favoris des flics tournant la nuit pour faire le plein de provisions et de boissons, et les tacos de Ramon sont, paraît-il, inégalables. Ramon est un malin qui parvient à s'attirer la sympathie de tout le monde. Il a toujours un cousin ou un beau frère disposant d'une information plus ou moins précieuse qu'il marchandise avec faconde contre de menus services.



Forces de police

Un commissariat principal à Pico House et trois autres *precincts* à l'angle de Spring Street et 1st Street, sur Temple Street, et sur Alpine Street. Quatre-vingts officiers de police et détectives.

4.1.2. Civic Center

Situé au sud-ouest de Pueblo, mais de l'autre côté de la freeway 101 et à l'intérieur de Downtown LA, Civic Center est le quartier politico-administratif de Los Angeles. C'est ici que se trouve le commissariat central de LA, celui à partir duquel vont rayonner les personnages de COPs.

C'est un quartier administratif tout ce qu'il y a de plus classique, avec ses grands bâtiments, ses sièges d'organismes de presse écrite et audiovisuelle, ses clubs où l'élite dirigeante ou d'influence (médiats et lobbies) se retrouve pour traiter les dossiers sensibles dans une ambiance plus feutrée, ses ballets de limousines officielles, ses meutes de journalistes autour du palais de justice lors des grands procès

médiatiques ou aux abords du QG administratif du LAPD, son va-et-vient de fonctionnaires et d'employés municipaux. Seul inconvénient : le quartier se vide un peu à la nuit tombée, mais la délinquance violente de la rue y est rare car c'est également le quartier judiciaire de la ville.

À une exception près, le Civic Center n'a pas connu de gros bouleversements depuis la fin du XX^e siècle, si ce n'est, après la sécession, la « cannibalisation » des immeubles fédéraux et une certaine réappropriation de l'espace par les instances dirigeantes et les institutions du nouvel État.

Ainsi, l'ancienne cour de justice fédérale a-t-elle été agrandie et sert-elle désormais de siège à plusieurs agences gouvernementales californiennes après que les personnels de ses services techniques, payés pour être paranos, eurent sondé chaque millimètre carré de mur, de plancher et de plafond à la recherche d'éventuelles « puces intelligentes » (*clever bugs* – familièrement appelées cafards). On raconte que la symbolique des trois statues de mosaïque ornant l'entrée de l'édifice (représentant la Loi, la *Magna Carta* et la Déclaration d'Indépendance) ont fortement pesé sur le choix du gouverneur. Ce qui n'a pas empêché les trois Stooges de venir y dessiner des moustaches et la mèche d'Hitler...

De même, le bâtiment qui abritait la cour de justice du comté abrite désormais un palais de justice annexe où se tiennent tous les procès civils et commerciaux d'importance (la cour de justice du comté a, elle, été déplacée hors de Downtown). Le palais de justice n'a pas changé de fonction, mais sert uniquement aux procès criminels ; tout un réseau complexe de passerelles et de souterrains le relie désormais, pour d'évidentes raisons de commodité, au bâtiment qui accueillait, avant la sécession, la cour criminelle et qui lui fait face, de l'autre côté de Temple Street.

On n'oubliera pas que le Civic Center englobe Little Tokyo, qui abrite la plus grande partie de la population (aïssée) d'origine japonaise de la ville (voir ci-dessous).

Lieux typiques

LE CHANTIER DE LA CATHÉDRALE OUR LADY OF THE ANGELS

Ouvert au début du XXI^e siècle, il continue son petit bonhomme de chemin. La communauté WASP (*white anglo-saxons protestants*) de la ville n'a rien vu venir au tournant du XXI^e siècle ou du moins n'a pas accordé foi aux rumeurs insistantes, mais les projections démographiques lui ont rapidement mis les pieds sur terre : du fait de l'immigration massive (dont la sécession de la Californie n'a pas endigué le flot), en provenance notamment d'Amérique Centrale et du Sud, Los Angeles va bientôt devenir une ville dans laquelle les blancs et les protestants seront minoritaires. Les politiciens eux s'en foutent : une voix n'a ni couleur ni religion. Ils ont donc mollement encouragé ce projet, financé uniquement sur des fonds privés, puis, constatant l'enthousiasme des brebis concernées, ont fini par le soutenir. La sécession a donné un coup d'arrêt au chantier, pour des raisons financières et politiques, mais la communauté hispanique catholique de Downtown LA ne désespère pas de pouvoir un jour prier dans cette cathédrale.

Comme tous les chantiers – et celui-là est véritablement gigantesque – c'est un lieu étrange autour duquel gravite, de jour comme de nuit, une foule nombreuse et parfois une faune curieuse. C'est un lieu de rendez-vous nocturnes très prisé pour toutes sortes de gens aux intentions plus ou moins avouables (amoureux, dealers, vagabonds voulant grappiller deux trois trucs, pêcheurs déments).

CITÉ DE LA MUSIQUE

Un autre chantier a été ouvert à la fin du XX^e siècle à l'est de ce quartier, c'est celui de la Cité de la musique, censée regrouper le Music Center et le Disney Hall. Ce dernier bâtiment, commencé en 1999 et devant accueillir le Los Angeles Philharmonic dans une salle de 2 500 places, n'a jamais été achevé. Baptisé en l'honneur du père, notamment, de Mickey Mouse, et financé en grande partie par la veuve de Walt et Walt Disney Company, cet énorme bâtiment a non seulement suscité de vives polémiques dès que le projet de son édification a été connu, mais a également été le théâtre d'une série d'incidents, de retards, d'accidents du travail et autres problèmes qui ont fait naître une légende urbaine selon laquelle il serait hanté ou maudit ou du moins un truc aussi grave que ça. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il a été construit sur un ancien cimetière indien ; quant à ce qui s'y passe... Nul ne sait si le fantôme de Walt Disney ou de Roger Rabbit erre dans ses sous-sols, mais les Angelinos, croyants ou agnostiques, superstitieux ou rationalistes, évitent ses abords à la nuit tombée...

PARKER CENTER

Il avait déjà bien souffert des émeutes de 1992, a été partiellement détruit lors des émeutes qui ont éclaté dans les années 2020. Mais cette fois, la communauté asiatique était préparée à défendre ses petits commerces : les affrontements, particulièrement durs, ont duré plusieurs jours. Dans ce chaos, un commando a fait sauter la station-service qui se trouvait devant le Parker Center (qui abritait auparavant le QG administratif du LAPD) : l'explosion a soufflé les fondations du bâtiment, qui s'est effondré. Une fois le calme revenu, on a sorti tous les cadavres que l'on a trouvé, on a tenté de récupérer le maximum de matos, de dossiers et d'archives encore exploitables, on a muré sur trois côtés le périmètre sans le déblayer et un monument a été érigé à la mémoire des flics tombés à cette occasion. L'endroit sert désormais de terrain d'entraînement aux recrues du LAPD, qui y font leur premières armes car malgré les risques et le fait qu'on n'y trouve plus grand-chose, les plus pauvres et les plus audacieux s'y risquent très souvent dans l'espoir de trouver des trucs de quelque valeur à revendre.

CITY OF QUARTZ

La prison de la ville (mais n'oublions pas le havre de paix qu'est No-Hoper Point), appelée couramment City of Quartz, ressemble à un grand hôtel de béton gris-rose, à la différence que les meurtrières qui lui servent de fenêtres ne permettent même pas de laisser passer une feuille de papier).

Pour l'anecdote, ce bâtiment ne doit pas son nom à la délicatesse des matériaux utilisés pour le construire, on s'en doute, mais au fait qu'elle figure en couverture d'un

essai halluciné au titre prémonitoire : *City of Quartz : excavating the future of Los Angeles*. Ce livre analyse les mouvements sociaux ayant marqué la région par le passé et les grandes tendances de l'architecture urbaine à la fin du XX^e siècle pour tenter de dessiner le futur visage de la ville.

Bien entendu, les délinquants qui y sont enfermés ne voient dans cette périphrase que l'expression d'une ironie particulièrement amère. La prison de la ville abrite, justement parce qu'elle dresse sa silhouette lugubre de béton gris-rosé en plein centre ville, une population carcérale plutôt « civilisée » et inoffensive (divorcés n'ayant pas payé la prestation compensatoire, débiteurs du fisc, parents s'étant rendus coupable de non-présentation d'enfants, primo-délinquants, représentants de la jeunesse dotée ayant besoin d'une leçon après une soirée de fin de promo trop arrosée, criminels en col blanc...). De telle sorte qu'elle n'est jamais pleine et sert souvent de zone de transit avant de rejoindre le dépôt de la ville, situé dans Pueblo, ou même d'annexe à ce dernier.

REAGAN STATE OFFICE BUILDING

L'ancien Ronald Reagan State Building a, après la sécession, retrouvé son nom de baptême originel, à savoir Reagan State Office Building – dont les initiales SOB ont une tout autre signification pour les Angelinos (*son of bitch*). On n'y peut rien : cette mesure de rétorsion un peu gamine contre la Fédération et l'un de ses représentants les plus stupidement réactionnaires amuse les Angelinos et ce n'est pas si souvent...

L'ŒTRE DE LA VILLE

Le seul véritable symbole visuel de Downtown LA dresse sa tour blanche surmontée d'une pyramide au-dessus du quartier depuis 1928. Si l'on en croit la légende, lors de sa construction, on a mélangé au mortier du sable provenant de tous les comtés de Californie et de l'eau provenant de chacune des vingt-deux missions de l'État. Aujourd'hui, il continue d'accueillir le maire et son équipe.

Toujours si l'on en croit la légende (encore une !), après la mort de Christopher Reeves, qui incarna Superman à l'écran, un petit malin réussit à passer le célèbre costume bleu, rouge et jaune à trois des statues des personnages soutenant la coupole du bâtiment et symbolisant les principales préoccupations (idéales) de la municipalité. Notre petit plaisantin avait choisi pour son forfait les représentations du service aux citoyens, de l'autorité et de la protection...

IMMEUBLE DU LAPD ET DU COPS

À signaler enfin, le nouveau QG administratif du LAPD qui regroupe ses services centraux (SAD, FSB, ICB, HRB, CMOC, OHB – dont le COPS – et Operation Central Bureau). Il se trouve dans le Civic Center, pour de banales raisons de proximité avec les centres de décisions (mairie, agences gouvernementales, tribunaux...). Et si le maire ou le gouverneur doit engueuler les cops avant une conférence de presse, ces derniers peuvent rejoindre leur bureau à pied !

4.1.3. Historic Core

Ce quartier populaire et touristique, le cœur historique du Los Angeles des années 20 à 40, est situé au centre de Downtown, au sud du Civic Center.

Centré autour de Broadway et Spring Streets, ce quartier relativement peu étendu sert de « sanctuaire culturel touristique » et on y trouve principalement des salles de spectacle, des dansings, des cinémas (notamment le Million Dollar Theater, le plus ancien de la ville bâti en 1919 dans un style baroque espagnol) et théâtres des « années folles », des bâtiments à l'architecture extravagante et typique, des hôtels un peu désuets du début du siècle, des lieux de culte pour les fondus de cinéma et de musées et bon nombre d'immeubles plus modernes abandonnés à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e, au profit des zones plus aisées de la région ouest de Los Angeles.

On y trouve également les inévitables boutiques pour touristes, regroupées autour sur Broadway Street. Ces derniers, après avoir visité ce qui reste de ce haut lieu de la vie nocturne de Los Angeles où se jouaient toutes les grandes premières de Hollywood dans les années 30-40, font un détour moins culturel – mais tout aussi profitable à l'économie de la ville – par le Jewelry District (au sud de Pershing Square), le Bradbury Building (au nord du quartier et rebaptisé Ridley Scott's Building après la mort du réalisateur qui y a tourné des scènes de *Blade Runner* en 1982) et l'Arcade Building.

La volonté de revitaliser le centre de la ville à grands coups de chèques de clubs regroupant les patrons de sociétés florissantes ou centenaires – et donc à grands coups de bulldozer – s'est heurtée ici à la résistance active, parfois physique, des associations des habitants et des résidents. Ces derniers – des vieux blancs ayant toujours habité le quartier, des chicanos des troisième ou quatrième générations, des babas et des bobos attirés par les loyers dérisoires –, généralement modestes et de toutes les origines (une exception dans la ville comme aux États-Unis) sont très attachés à leur quartier : à son histoire qui lui donne son âme, et à son ambiance un peu bohème, qu'il n'a jamais perdue depuis le début du XX^e siècle, même si elle rayonne moins brillamment que par le passé.

Ce quartier véritablement authentique n'a quasiment pas changé de visage depuis cette période et les différents styles architecturaux qu'on y trouve trahissent l'origine de ses habitants : ensemble hétéroclite de maisons basses – presque des pavillons – avec jardins très britanniques, d'immeubles résidentiels plus imposants des années 70 et 80, de petites boutiques, de galeries à arcades, de centres commerciaux un peu anciens à dimensions humaines, ainsi que de quelques tours désaffectées à l'est du quartier (Bank of America Building et Farmers and Merchant Bank) sur lesquelles le gouvernement a des vues.

Le quartier est plus animé (variété des couches de population et présence des touristes obligent) que dangereux ; on y déplore pas mal de problèmes d'incivilité liés (ou dus) à la vétusté et à l'insalubrité de certains immeubles. Il s'agit là, en fait, d'une stratégie des partisans du renouveau de Downtown : si on ne répare pas ce qui est dégradé, les locataires finiront bien par partir ; et faute de locataires, les propriétaires vendront à bas prix. Manque de chance,



des réseaux d'entraide ont vu le jour spontanément ; par leur intermédiaire, chacun fait savoir ce dont il a besoin et chacun donne un coup de main à son voisin quand il en a besoin. Et pas seulement pour changer une vitre ou repeindre une façade, ça marche pour tout : baby-sitting, cours du soir, échange de savoir.

Pourtant, à cause de la nature même des habitants du quartier, une forme de criminalité insidieuse a fait son apparition récente. Des petites bandes spécialisées s'introduisent chez des personnes âgées (si possibles célibataires et bardées d'allocations gouvernementales) avant de les tuer. Ensuite, tandis que le corps pourrit dans un coin, (ils finissent par s'arranger pour le faire disparaître lorsque l'odeur devient insupportable), ils s'installent chez lui et se font passer pour un membre de la famille ou une aide ménagère – vous comprenez, mon pauvre vieux papy ne peut même plus faire ses besoins tout seul. L'idée étant de profiter des allocations de la victime, et même, pour les plus culottés, d'en demander de nouvelles. Personne ne doit soupçonner la supercherie, et les voisins sont rassurés par le nouvel arrivant qui se montre toujours prévenant et attentif à la vie de l'immeuble.

Si certains de ces assassins opèrent seuls, d'autres sont constitués en bande bien organisées. Ils passent des journées entières à arperner le quartier pour faire du repérage (la vente de bibles au porte-à-porte est un bon moyen de rentrer chez quelqu'un pour étudier son mode de vie). Une fois dans la place, plus personne ne revoit jamais le mort (et pour cause), et les malfrats peuvent commencer à toucher les aides sociales. Ce petit commerce est très lucratif, puisque les quelques bandes qui le pratiquent se sont entendues sur leurs territoires de prospection et que chacune entretient plusieurs morts en même temps.

Outre cette criminalité extrêmement difficile à repérer, la population, plutôt paisible, déplore la délinquance spécifique, le racket et les règlements de compte entre communautés différentes autour du Jewelry District. Et, bien entendu, il y a la criminalité « parasitaire » qui se développe dans tous les endroits où il y a des touristes (pick-pockets, vols divers et variés – parfois avec violence – escroquerie, etc.).

Lieux typiques

GRAND CENTRAL MARKET

Plus que centenaire, cet immense bazar couvert, à la décoration certes un peu chargée, reste le premier bâtiment de Los Angeles conçu pour résister aux tremblements de terre et aux incendies. On y trouve tout et ce que l'on veut soit l'heure du jour et de la nuit (surtout des flics d'ailleurs, la nuit). Rendu célèbre par sa vocation de marché aux épices à la fin du XIX^e siècle, les commerçants qui l'occupent l'ont lentement transformé, sous l'influence de la communauté néo-hippie qui s'est installée dans l'Historic Core, en une espèce de ramassis de marchands de produits bio (quand on connaît le taux de pollution de la baie, on hurle de rire) et naturels, de gourous de toutes sortes prêchant des espèces de religions philanthropiques inventées de toutes pièces à partir de débris de mysticisme New Age et de recyclage d'hindouisme et de guides spirituels autoprocramés... pardon ! autoproclamés.

C'est un détour obligé pour les touristes qui viennent de visiter le Million Dollar Theater, situé dans le même bloc.

PERSHING SQUARE

Situé en plein cœur de l'Historic Core, le Pershing Square, espèce de mini-poumon de ce mini-quartier, a perdu un peu de la superbe qu'il avait dans les années 1940. Il y a longtemps que les arbres ne sont plus taillés et les espaces verts plus entretenus ; les cartes postales qui ont été coulées dans la masse des bancs, lors de la rénovation de l'endroit en 1994, ont disparu avec les bancs. La nuit, l'endroit n'est pas très bien famé (certaines bandes rivales viennent y vider leurs querelles) et ce square a, en conséquence, été grillagé sur trois côtés. Mais les espoirs des promoteurs ont été mis à mal par une association de résidents amateurs de fleurs rares qui, après y avoir planté – en toute illégalité – des orchidées, se sont appuyés sur la législation en matière d'environnement pour obtenir le classement de ces quelques centaines de mètres carrés où pousse une flore rarissime sous ces latitudes...

BIDDY MASON PARK

Plus petit que le précédent et situé à un jet de pierre du Grand Central Market, ce tout petit espace vert honore la mémoire de Biddy Mason, une ancienne esclave qui fonda en 1866, à cet endroit même, la première église épiscopaliennne africaine et dirigea le premier centre de soins pour enfants de la ville. Ce sont les œuvres d'art datant de la fin du XIX^e siècle et retraçant la vie de la « grand-mère de Los Angeles », ainsi que la statue érigée à la mémoire de cette femme exceptionnelle à cet endroit qui ont permis, malgré leur délabrement, de sauvegarder cet espace vert.

SUBWAY TERMINAL BUILDING

Cette tour gigantesque qui écrase le quartier de sa masse a été bâtie dans les années 60 sur l'emplacement du terminus d'une ligne de tramway qui reliait Downtown à Hollywood et dont la dernière partie était souterraine (d'où son nom). Cette tour, désormais à l'abandon et dont personne ne sait quoi faire est le symbole, pour de nombreux habitants de ce quartier, du combat quotidien qu'ils mènent pour défendre leur qualité de vie : des représentants d'intérêts purement financiers refusent de détruire des tours désaffectées qui défigurent le quartier tout en voulant, dans le même temps, raser les immeubles typiques de l'endroit.

JEWELRY DISTRICT

Après la sécession, ce quartier des joailliers a dépassé en taille celui de New York. Comme son nom l'indique, il regroupe sur quasiment deux blocs tous les commerçants aujourd'hui présents sur la chaîne de travail des pierres précieuses : des donneurs d'ordres aux courtiers en passant par les tailleurs de pierres précieuses jusqu'aux détaillants. L'endroit présente une physionomie assez particulière puisque des boutiques luxueuses aux services de sécurité et aux vitres pare-balles peu engageantes jouxtent des ateliers crasseux où bossent pour des salaires de misère le « lumpen prolétariat » de la joaillerie, les innombrables petites mains sans lesquelles les détaillants friqués ne pourraient avoir pignon sur rue.



Traditionnellement, les représentants de la communauté juidaïque y tenaient le haut du pavé et leur discrétion alliée à leur professionnalisme leur ont permis de résister à quasiment toutes les tentatives de prise de contrôle, à tel point que toutes les mafias s'y sont même cassé les dents. Sans parler d'antisémitisme, la sécession – et surtout les années difficiles, au quotidien, qui l'ont suivie – a nourri un sentiment d'irritation vis-à-vis de cette communauté pourtant pacifique. L'arrivée récente d'immigrants du sous-continent indien (Afghans, Pakistanais, Indiens) ayant une tradition millénaire de taille des pierres précieuses et de création de bijoux, ainsi que l'engouement récent pour tout ce qui vient de ces contrées lointaines et les prix très bas de leurs produits, ont exacerbé les tensions entre les communautés. Dans l'attente de jours meilleurs, certains vieux juifs ont recommencé à se plonger dans la lecture des vieux livres et reprennent leur quête de la kaballe.

ROBINSONS' DEPARTMENT STORE

Le bâtiment qui abritait le dernier des grands magasins de Downtown a, depuis 1991, changé plusieurs fois de propriétaire et fait l'objet de multiples tentatives de réhabilitation, mais rien n'y a fait : toutes se sont soldées par un échec. Ce grand immeuble blanc construit en 1925 est donc à l'abandon, portes et fenêtres murées. Il abrite toute une faune de SDF pas si inoffensifs que ça et constitue une sorte de Cour des Miracles à côté de laquelle il ne fait pas bon traîner. SDF, mendiants et marginaux de tout poil s'y sont fédérés sous la houlette d'un Prince qui entend régner sur tous les gueux de LA. Uncle Caleb, le chef de cette bande en haillons, a des contacts dans toute la ville, alterne la violence et les récompenses pour se faire respecter et obéir des pousseurs de caddies. Il n'est pas un SDF de LA qui ne craigne son courroux et personne ne rechigne à lui donner les renseignements qu'il demande s'il ne veut pas finir brûlé vif au fond d'une allée. Les clodos sont des informateurs de première, ils traînent dans tous les coins mal famés ou très fréquentés et personne ne fait attention à eux, même dans les endroits les plus dangereux. Ils sont une source inépuisable de renseignements, à condition de savoir les soutirer, ce que fait à merveille Uncle Caleb. Bien que cette frénésie dans la recherche d'informations soit de nature à éveiller les soupçons du LAPD, à part quelques flics qui ont réussi à nouer des contacts avec lui et ses indicateurs, personne ne s'occupe vraiment de surveiller Uncle Caleb et ses séides.



EN FLÂNANT SUR BROADWAY AVENUE...

Broadway. Rues emblématiques d'un Los Angeles déjà vieux à la fin du dernier millénaire, elles accueillent aujourd'hui les touristes nostalgiques d'un temps révolu et enterré. Broadway dénote aujourd'hui dans le Los Angeles de 2030. C'est un quartier de blancs, c'est un quartier de

vieux. Elle sent le souvenir à plein nez : des dizaines de boutiques vendent des tonnes de boules à neige, des montagnes de tee-shirts, des piles de casquettes et des présentoirs entiers de cartes postales. Aux touristes français, allemands et japonais des dernières années se sont ajoutés les nouveaux riches russes et brésiliens, ainsi que quelques cheiks d'Arabie Saoudite.

Les petits théâtres proposent encore le style de spectacle qui a fait la réputation du quartier : les films muets de Chaplin, les premiers parlants de la Metro Goldwyn Mayer, les nichelodeon, mais aussi des vaudevilles et ballets. Le Palace, le Million Dollar Theater, l'Orpheum... tant d'endroits qui ont fait rêver plusieurs générations et dont rîent jamais entendu parler les jeunes...

Ce n'est d'ailleurs pas un endroit pour les jeunes. Ceux qui ne portent pas la livrée des magasins ou des théâtres sont au mieux considérés avec méfiance par les anciens. Les paranoïaques les plus séniles n'hésitent pas à appeler à l'aide si un jeune s'avise de leur demander l'heure ou du feu... Pas d'enfants dans les rues non plus : les grands-parents sont venus passer des vacances tranquilles sans subir les gamins et le quartier est quasiment interdit aux enfants.

Très peu de gens habitent encore le quartier. Les derniers résidents sont en général des directeurs de théâtre, des propriétaires de magasins, des producteurs qui logent sur leur lieu de travail en cas d'embouteillages ou de surcharge de touristes. Ils possèdent en général une maison en banlieue où s'installe leur petite famille.

À VOIR, À FAIRE

Les journées à Broadway commencent à 5 heures du matin. Les services de nettoyage de Los Angeles commencent à nettoyer la rue à fond. Un peu plus tard débute le ballet des boutiquiers qui ouvrent leurs étals. Pour l'instant, les rues sont calmes et tranquilles. En général, les marchands du quartier se chargent de prévenir les flics pour venir pêcher les trainards du matin et finir le nettoyage.

Vers 9 heures arrivent les premiers cars de touristes. Commence alors une folle journée et pourtant toujours semblable aux autres. Les touristes (dont la moyenne d'âge dépasse allégrement les 60 ans) viennent toujours passer un jour entier à Broadway. Leurs bus les déposent à l'entrée du quartier au matin et ne les reprennent que tard dans la nuit (soit pour les vieux, environ 1 heure du matin). Puis les rues s'animent, dans une sorte de pastiche délirant de *Midwest*. Des figurants endossent le rôle de stars passées et recréent les grandes heures du cinéma Hollywoodien dans des mises en scène millimétrées. Au détour d'une rue, on peut tomber sur le *showdown* final de *07 Carral*, croiser



225

une course de char digne de *Ben Hur*, ou tomber sur Darth Vader en train d'essayer de convaincre son rejeton qu'à eux deux, ils pourraient régner sur la galaxie. Les spectacles sont programmés à des heures précises mais ils sont très fréquents, alors les figurants ne se changent pas et vont et viennent dans la rue en tenue de Robin des bois, de pirate ou de *Star Trooper*, et ils sont contractuellement tenus de respecter leur rôle dès lors qu'ils endossent le costume.

Pendant la journée, nos joyeux ancêtres parcourent et dévalisent les magasins, mangent dans les restaurants classieux aménagés sous des vérandas au sommet des immeubles devant des écrans vidéos géants rediffusant les meilleurs spectacles de la Belle Époque, suivent des guides (souvent de jeunes étudiants) qui racontent l'histoire du quartier, font une petite sieste devant un spectacle dans une des magnifiques salles rénovées et vont enfin se reposer devant les machines à sous du Grand Théâtre Casino Français.

Lieux typiques

LE GRAND THÉÂTRE CASINO FRANÇAIS

Inauguré en 1919 sous l'égide de la Metro Goldwyn Mayer, le Lowe's State Theater devient un des emblèmes de Broadway. Assez important pour offrir trois accès (Broadway, South Broadway, 7th Street), la carrière de Judy Garland (qui ? quoi ? *Le Magicien d'Oz* ?) commença ici. Mais en 1993, une église hispanique le rachète et y installe son lieu de culte en le renommant au passage Iglesia Universal.

En 2010, Donald Trump le rachète à son tour et, en grand milliardaire romantique, l'offre à sa femme qui le réorienta vers ses premières amours, les films et le vaudeville. Malheureusement, ses idées de décoration néo-warholiennes n'attirent pas les foules nostalgiques. Ivana Trump décide de le revendre pour cacher sa déception. Une galerie privée décide de profiter de son aspect actuel et de le transformer en musée à la gloire du maître. Le théâtre devient le Warhol Californian Iglesia...

En 2013 un incendie d'origine criminelle ravage le musée. Deux semaines après, le coupable est découvert par la police : un retraité de 72 ans nommé Thomas Mutter, résident de Broadway depuis toujours, qui a avoué lors de son procès ne plus supporter ce que les gens faisaient de son théâtre...

Pendant son abandon de plus de cinq ans, les sous-sols du théâtre devinrent un véritable coupe-gorge, une Cour des Miracles au sein même du vieux Broadway. Une action conjointement décidée par le LAPD, le gouvernement de Californie et des partenaires financiers conduisit au rachat des murs, au nettoyage de la faune indésirable et à la transformation de l'ancien théâtre / église / musée en gigantesque casino. Depuis 2020, il s'appelle le Grand Théâtre Casino Français (en français dans le texte) et brasse chaque nuit plus de deux cent cinquante millions de dollars. Il accueille en

ses murs tous les services qu'a offert ce lieu depuis 1921 : théâtre, musée et même église. Et tout le monde y trouve son profit.

BRADBURY BUILDING

Ce bel immeuble a été rendu célèbre dans les années 80 par le film *Blade Runner*, où une majeure partie de l'action se déroule. Il est maintenant désaffecté et vide de tous bureaux ou locaux administratifs et ses dix étages sont squattés par des centaines de jeunes et plusieurs communautés d'artistes. Sculpteurs, peintres sur corps ou sur toile, musiciens expérimentaux, *body shapers*, performeurs divers peuplent les couloirs taggés de cet immeuble et font un beau vacarme qui effraie les petits vieux en goguette dans le coin. La police aimerait bien les chasser, mais ils sont intouchables, sous la protection de Coco de Vries, l'assistante du maire chargée des affaires culturelles (et accessoirement soupçonnée d'être la maîtresse) qui s'est entichée de ces jeunes au tempérament si créatif et si *crazy crazy*. Les communautés qui peuplent cet immeuble sont assez bigarrées et parfois antagonistes. On y trouve des troupes de théâtre qui improvisent des représentations pirates dans les rues, des performeurs qui se lancent dans des happenings scato ou vomito, des cinglés qui ont érigé le sexe ou rang d'art et qui multiplient les prouesses et les créations publiques (du moins, avant de se faire embarquer par les flics...) des types qui font du piercing et du body sculpting, d'autres qui s'intéressent à l'art ethnique et aux œuvres primitives (un masque géant de guerrier mandingue en polystyrène a longtemps orné la façade de l'immeuble, avant d'être réduit en poussière par un début d'incendie). Bref une faune jeune, insouciante, parfois créative, libre et le plus souvent gavée de substances hallucinogènes. Le gourou de cette communauté, car il y en a un, est un sage indien, que l'on nomme Ravashna (celui qui libère des ténèbres). Cet homme passe son temps assis en tailleur à réciter des psaumes du *Mahabarata*. Les plus cinglés de ceux qui vivent dans l'immeuble sont catégoriques, il n'a aucun besoin physique et dans ses yeux, on peut lire la douce félicité de celui qui approche du nirvana. Comme aucun flic n'a jamais pu rencontrer ce dingy, on en sait finalement assez peu sur lui.

Forces de police

Le personnel du Rampart Police Station a été choisi par la hiérarchie selon un objectif bien précis : présence et confiance. Les policiers sont censés, par leur présence même, rassurer les touristes et dissuader les criminels. En fait, la criminalité peu élevée de ce quartier s'explique par les effectifs très nombreux de ce commissariat. La moyenne d'âge y est de trente-cinq ans. Une mutation dans ce quartier constitue souvent une sorte de récompense pour les policiers méritants au sortir d'une mission difficile. Après six mois en moyenne, l'officier de police est renvoyé vers une autre affectation moins idyllique : les vacances sont finies.

Le commissariat lui-même est moderne, fonctionnel, bénéficie d'équipements dernier cri, et certaines de ses cellules n'ont jamais accueilli le moindre prisonnier. Il faut dire qu'il fait partie du parcours de certains tour opérateurs et se doit de donner une image reluisante de la police de Los Angeles.

À côté de ces privilégiés, les Flics de l'ORDGIV effectuent dans l'ombre leur travail de fourmis. Ils montent ses dossiers, posent des micros, prennent des photos et collectent les informations des taupes infiltrées dans la mafia.

Opposition

Tableau idyllique, peut-on penser, que ce vrai jardin d'enfants pour les vieux. Et bien oui, mais il faut préciser que tout cela cache quelque chose. Une criminalité hyper spécialisée et discrète s'est installée depuis plusieurs années. Les plus grands renards de la mafia profitent de la manne financière que constituent les petits vieux.

Dans les théâtres, les restaurants, les cabarets, le casino patrouillent de séduisants hommes et femmes (trente-cinq ans en moyenne), constitués de luxe et de sangsues professionnelles. Ils rencontrent des personnes âgées, jouent de leurs charmes pour les séduire et les attirent dans les filets de leurs pièges. Les petits vieux ne sont pas dupes mais une assez grande partie vient ici oublier un veuvage ou un célibat trop pesant.

Autre criminalité provient de la fraude criminelle et financière de grande envergure. Le quartier brasse chaque jour d'énormes quantités d'argent et pas seulement au casino. Certains pontes y blanchissent leur argent sale ou concluent des affaires occultes. Ici, c'est le clan Lignano qui commande. Cette puissante famille mafieuse (peut-être la plus puissante des outfits de LA) a la main haute sur les affaires du quartier, possède des intérêts dans les plus riches établissements du coin et dispose de quelques appuis chez les pontes de Las Vegas. Les Lignano sont conservateurs et leur *capo*, Alfredo Lignano, s'oppose à toutes les formes d'évolution moderne de la mafia et a passé un pacte de protection mutuelle avec le clan Granbinio. Le cliché des vieux films de gangsters prend ici toute sa saveur : dans les arrière-salles enfumées des restaurants familiaux, un air léger de bel canto en fond sonore, quelques petits vieux à l'accent italien récapitulent leurs projets autour d'une table de poker.

Pourtant, il faut se méfier du folklore : les truands sont souvent d'envergure nationale ou internationale et ils ne plaisaient jamais avec les affaires.

4.1.4. New Downtown

Situé au sud-ouest du Civic Center et au nord-ouest de l'Historic Core et adjacent à ces deux quartiers, le nouveau centre a, dans sa frénésie de développement, commencé à s'étendre vers l'ouest, au-delà de la freeway 100.

Ce quartier, également appelé Bunker Hill ou financial district, résulte de la volonté purement économique – et donc totalement artificielle – d'un groupe d'entreprises très puissantes installées depuis longtemps à Downtown de revitaliser ce « centre de la ville » à coups de millions, quitte à se développer vers l'ouest. Ce choix n'est évidemment pas le fruit du hasard ou du caprice. Los Angeles s'est développée à partir de Pueblo dans toutes les directions jusqu'à devenir la mégalopole que nous connaissons. Ce développement, qui n'a jamais été accompagné d'une vision urbanistique d'ensemble et ne s'est donc jamais accompagné d'un entretien de Downtown a eu des conséquences : au fil du temps, les grandes entreprises qui s'y étaient installées à la fin du XIX^e et dans la première moitié du XX^e siècle ont déserté pour aller implanter leurs bureaux et leur siège plus à l'ouest, en meilleure compagnie. Downtown LA, privé de cette manne financière, a donc continué à péricliter et seuls les plus pauvres n'ont pu déménager. Le prix des loyers a donc baissé à son tour.

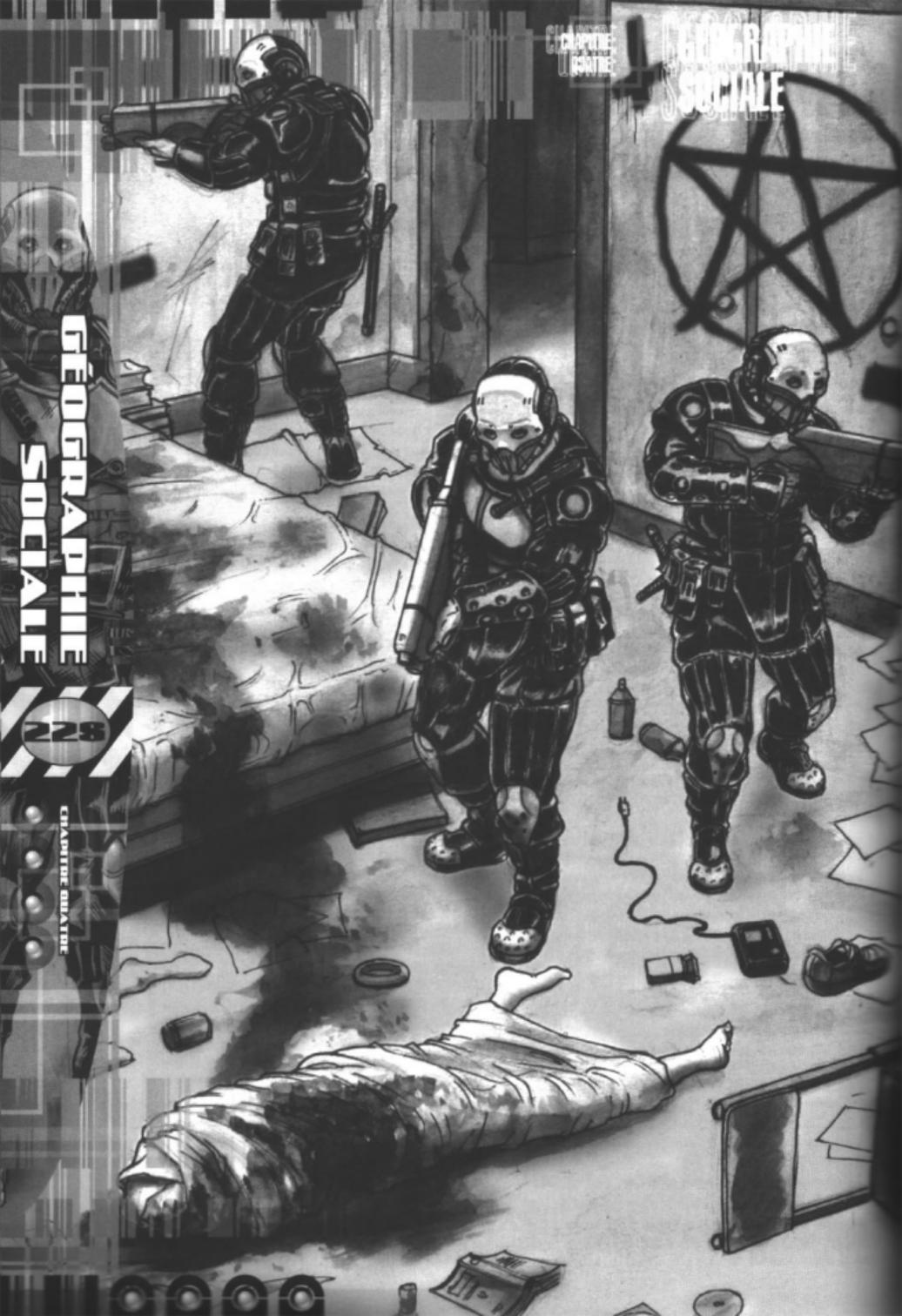
La municipalité a pris conscience du problème à la fin XX^e siècle et, pénétrée de la volonté de se doter d'un centre ville digne d'une mégalopole, a mis en œuvre un vaste projet de renouveau de Downtown. Manquant des fonds nécessaires, elle a appelé à la rescousse les capitaines d'industries qui avaient déserté le centre de la ville quelques dizaines d'années plus tôt en leur vantant la modicité des loyers. Certains ont mordu à l'hameçon et la physionomie de New Downtown porte la marque de l'argent qui a été dépensé sans compter pour revitaliser le centre de la ville.

New Downtown est désormais le quartier des affaires et du business, des sièges des multinationales et des grands hôtels internationaux, de la bourse de LA et des studios de cinéma ultra modernes. Mais la prospérité économique n'a pas été au rendez-vous et le développement de ce nouveau quartier vers l'ouest a été stoppé net dans les années 1990 : aujourd'hui, la bourse de LA se retrouve un peu orpheline, perdue au milieu de friches industrielles, de terrains vagues et de chantiers non achevés. De plus, la crise du cinéma traditionnel a frappé de plein fouet le complexe des Los Angeles Center Studios, situés au sud-ouest de la bourse. Mais qu'à cela ne tienne, l'espoir spéculatif a repris des couleurs depuis qu'on a détecté la présence d'une mini-faïlle (à l'échelle de celle de San Andreas) sous le stade accueillant les Dodgers (au nord de la ville) et l'idée de construire un nouveau stade à cet endroit fait son petit bonhomme de chemin.

Ce quartier des affaires se vide vers 17h00 et devient dangereux dès 20h00 : les riches ne sortent des tours de bureaux et des hôtels de luxe que sous escorte (pour éviter les agressions et les enlèvements) et pour s'enfoncer dans



227



STYLING
L'ARTISTE
L'ARTISTE

LE GÉOGRAPHE
SOCIALE

GÉOGRAPHE
SOCIALE



CHARLOTTE ORLATHIE

leurs limousines blindées. En route pour un vernissage, une before ou un dîner dans des quartiers chics et éloignés, le chuintement régulier des pneus pleins sur l'asphalte leur fera un peu oublier qu'ils sont morts de trouille. D'autres, notamment les clients des hôtels, font le choix de ne pas sortir du tout (il est possible de prendre un hélicoptère depuis le toit de la plupart de ces hôtels de luxe pour survoler la ville ou se rendre au bord de la mer, voire sur les Channel Islands – de jour seulement : la nuit, le ciel de LA est le pré carré des hélicoptères du LAPD).

Dans ces tours de verre étanches, les grandes compagnies se croient à l'abri des indiscrets et de la criminalité. C'est sans compter sur les Gecko Robbers, une bande de cambrioleurs aussi ingénieux qu'intrépides. Munis de gants à micro ventouses surpuissantes reproduisant celles qui se trouvent au bout des papattes de certains lézards et en particulier du gecko d'Indonésie, les Gecko Robbers escaladent à mains nues les tours de New Downtown et profitent de la nuit pour s'introduire dans les bureaux et les chambres d'hôtel. Une fois le vol commis, ils redescendent par le même moyen, ou carrément par l'intérieur de l'immeuble si les systèmes de sécurité ne sont pas activés, ou, plus rapidement en sautant en parachute s'ils ont besoin de fuir vite et qu'ils sont suffisamment en hauteur.

Qui, à plus de deux cents mètres de haut, se souderait qu'un type peut entrer par la fenêtre et voler tout ce qui traîne dans votre bureau ou votre chambre ? C'est de cette insouciance dont profitent les Geckos, et bien souvent, les systèmes de sécurité sont toujours tournés vers l'intérieur des bâtiments, pas vers sa façade. Les Gecko agissent dans toute la ville, mais leur terrain de chasse principal est New Downtown, là où la plus extrême des richesses est concentrée. Ils travaillent pour leur compte, mais aussi pour des compagnies qui veulent espionner leurs concurrents ou dérober des dossiers importants. Le LAPD n'a pas de réponse efficace à opposer à ces artistes de l'escalade à part envoyer patrouiller dans le secteur les hélicos de l'ASD. Il y a quelques années, les pilotes prenaient leur pied à effectuer une manœuvre dangereuse destinée à décoller leur cible de la façade. En inclinant l'appareil fortement vers l'arrière, ils utilisaient la force d'aspiration du rotor pour créer un flux d'air capable de décoller le Gecko et le précipiter dans le vide. Depuis quelques mois, les Geckos semblent avoir trouvé une parade : leurs ventouses semblent encore plus puissantes et à même de mettre en échec la manœuvre mortelle des pilotes. Un hélicoptère a même été perdu, après avoir pris trop d'inclinaison arrière, il est parti en ville avant de s'écraser deux cents mètres plus bas, manquant de peu la limousine de l'ambassadeur du Mexique. Depuis, le LAPD a donné des ordres stricts pour que ce genre de manœuvres ne soit plus tenté. Les flics essaient maintenant de remonter leur piste et de déterminer qui a découvert cette technologie et comment elle est arrivée jusqu'aux Gecko Robbers. Aucun lien n'a jamais pu être trouvé entre eux et l'université de CalTech où sont effectuées des recherches sur ce thème. Ironiquement, ces travaux sont partiellement sponsorisés et encouragés par l'OCOB et le LAPD qui aimeraient bien équiper leurs hommes du même type d'équipement.

Derrière ces cambriolages de haute volée et cette façade lisse, propre et friquée, il y a toute la vie souterraine et soigneusement dissimulée qu'implique le fonctionnement de ces tours. Il y a la misère des Asiatco-Américains et des chicanos qui font tourner toute cette industrie et qui, à la nuit tombée, prennent leur véhicule personnel, les transports en commun ou rentrent à pieds dans leurs banlieues de pauvres. Il y a l'aveuglement volontaire et consenti des clients qui estiment que le prix qu'ils payent les dispense de s'intéresser à la vérité de ce business...

En coulisses, dans l'ombre, faisant tourner la machine, beaucoup de clandestins (principalement hispanophone et asiatiques) servent de petites mains aux riches blancs.

Le quartier compte peu de résidents modestes, sinon – comme dans l'Historic Core – quelques irréductibles bien décidés à rester malgré les pressions. L'endroit est aussi le lieu de chasse gardée des entreprises de gardiennage et de membres de polices privées (autour des hôtels, des tours et d'un ensemble résidentiel portant bien son nom de Bunker Hill). On y croise peu de SDF et peu de touristes (quelques-uns, venant de l'Historic Core à l'est, poussent jusqu'ici pour faire un tour dans le funiculaire appelé Angel's Flight ou faire du shopping dans les centres commerciaux du sud du quartier).

Lieux typiques

BUNKER HILL CONDOS

La construction de cet ensemble résidentiel, qui s'inscrivait parfaitement dans le projet de revitalisation de Downtown LA, a également été conçu comme une espèce de retour aux sources et au début du XX^e siècle, lorsque Bunker Hill était un quartier résidentiel mixte dont les habitants, qu'ils appartiennent à la classe laborieuse ou friquée, prenaient l'Angel's Flight (funiculaire construit en 1901, démonté en 1969, puis reconstruit au même endroit en 1986) pour rentrer chez eux ou rejoindre les cinémas et cabarets de Spring Street. L'opération, lancée à grands renforts de publicité et de subventions, a moyennement réussi : l'endroit est aujourd'hui un îlot fortifié, enserré de murs eux-mêmes coiffés de caméras de vidéosurveillance, le tout protégé nuit et jour par une unité spéciale de la Purple Brigade épaulée par des maîtres-chiens. N'y sont admis que les propriétaires blancs, sans enfant et sans animal de compagnie, disposant d'un niveau de revenus annuels très très élevé. Les visiteurs doivent subir un contrôle rétinien avant d'entrer. Le règlement de l'endroit, distribué gratuitement à chaque nouveau propriétaire, regroupe quatre cent vingt pages d'interdictions, recommandations et règles diverses. Les résidents – ou leurs visiteurs – qui les violent sont mis à l'amende.

JONATHAN CLUB

Cet immeuble rouge et blanc en brique, censé reproduire l'architecture d'un palais italien de la Renaissance, est le lieu privilégié de réunion de tout ce que New Downtown – et parfois de Civic Center – compte d'huiles, de nababs, de patrons, de magnats de la presse, de journalistes influents,



de magistrats incontournables, de hauts fonctionnaires et d'hommes politiques. C'est là qu'un certain nombre de décisions prioritaires concernant la ville ou les affaires de la ville continuent d'être prises.

Depuis 1924, les règles d'admission au club n'ont pas changé : seulement des hommes et seulement les plus importants au sein de la ville (les discriminations par la couleur de la peau et la religion ont été supprimées du règlement, mais restent en vigueur, de fait). Après la sécession, tous ces gentlemen se sont retrouvés bien embêtés face aux accusations de sexisme des associations féministes et de transsexuels. Mais ils ont tenu bon et n'accordent même pas un regard méprisant aux rassemblements bruyants qui se font régulièrement sous les fenêtres du bâtiment.

LIBRARY TOWER ET CENTRAL LIBRARY

Encore un bel exemple de l'idée que se font les capitaines d'industrie et les financiers du renouveau du quartier. Cet immeuble de bureaux cylindrique de plus de trois cents mètres de haut a très vite été rebaptisé, avec l'ironie propre aux Angelinos, tous de la bibliothèque car c'est uniquement parce que les maîtres d'œuvre de ce gratte-ciel ont généreusement participé aux travaux de réfection de la véritable bibliothèque de Los Angeles (un bâtiment remontant à 1926, disposant de plusieurs entrées, de bassins, de fontaines et de pelouses ouvertes au public) que cette tour a obtenu le droit de priver d'oxygène et de soleil la Los Angeles Central Library.

7TH STREET MARKETPLACE

Ce centre commercial « de banlieue », bien que construit en plein centre de la ville, préfigure bien la vision « séparationniste » que l'association de chefs d'entreprises a de la revitalisation de Downtown. La construction de ce mall fermé, perdu au cœur d'un rideau de buildings et où chacun trouvera son bonheur pourvu qu'il ait de l'argent, marque également la fin du cycle de va-et-vient des grands magasins de Downtown qui, au fil du temps, se sont exilés en banlieue sous la forme de centres commerciaux fermés et reviennent dans le centre sous la même forme. Ce qui sauve encore celui-là et l'empêche d'être totalement ségrégationniste, c'est l'affluence, dans leur mixité sociale et de couleur de peau, des résidents de South Park plus au sud.

CALIFORNIA CLUB

Comme le Jonathan Club (cf. plus haut), cet immeuble de huit étages, perdu au milieu d'une forêt de tours, a longtemps abrité un des clubs masculins blancs (ni noirs, ni femmes) les plus fermés de la ville (celui-là n'avait de fait rien à voir avec le précédent : ses membres, tous âgés, passaient leur temps à lire et à ronfler dans les épais fauteuils de cuir des différents salons).

Depuis la sécession, le caractère britannique – pour ne pas dire réactionnaire – de ce club, ainsi que son nom, ont joué en sa défaveur. Il a tout simplement cessé d'exister à la fin des années 2020. Le bâtiment abrite désormais les conciliabules des capitaines d'industrie désireux de dynamiser à leur façon Downtown, c'est-à-dire en rasant tout ce qui est ancien et présente le moindre intérêt historique, culturel,

artistique ou architectural pour construire à la place des parallélépipèdes de béton déshumanisés aux vitres noires.

Le club abrite aussi le QG de la Purple Brigade, police privée totalement financée par les intérêts financiers de ce groupe de pression, chargée de veiller sur la tranquillité de New Downtown (uniquement les immeubles neufs, ça va sans dire) et dont les personnels sont reconnaissables entre mille à leur rutilante tenue violette et à leur équipement pléthorique.

L'OXYMORON

Ce n'est pas que la pollution atmosphérique soit plus importante au-dessus de New Downtown que partout ailleurs dans la baie, c'est juste que le premier bar de ce genre un peu spécial a été ouvert ici dans la première décennie du XXI^e siècle. Comme son nom ne l'indique pas forcément (l'ancien gérant était plein d'humour : l'oxymoron est certes une figure de rhétorique, mais la raison sociale de ce café change totalement de sens si on lit *oxy(gen) moron...*), l'Oxymoron offre un genre de service très particulier : pour une poignée de dollars, on peut y prendre un grand bol d'air totalement pur et aromatisé (eucalyptus, camomille, essence d'orange, etc.). Le type qui a lancé le concept n'avait rien d'un génie puisque le premier établissement de ce type avait vu le jour en Thaïlande dix ans plus tôt, mais il connaissait bien les Angelinos. En lançant une mode originale, qui plus est bonne pour la santé et la régénération des cellules, il a décroché le jackpot. Depuis, de nombreux cafés déclinant à l'infini la même idée de base se sont ouverts. Les consommateurs sont mis en garde dès l'entrée (éventualités d'un procès obligent) contre les risques inhérents à un abus d'oxygène pur sur la santé.

TRUETRANSE INC.

Au 48^e étage du Pacific Trade Center, se tient le siège de l'une des compagnies les plus singulières de Californie. TrueTranse emploie plus de quatre-vingts personnes spécialisées dans la voyance et la prédiction du futur. Cette compagnie loue les services de ses médiums à d'autres compagnies, à des stars, ou à des décideurs et malgré le caractère incertain (voire carrément douteux) de ce service, il rencontre un fort succès. Certains clients font appel à TrueTranse pour prédire l'évolution des cours de la bourse, prévoir les mouvements des concurrents, deviner les pensées de leurs proches. Toutefois, la charte éthique de TrueTranse Inc. lui interdit de donner des informations aux clients qui parient sur les courses, le base-ball ou jouent à la loterie.

Difficile de savoir ce que cache cette compagnie sous ces activités bizarres. Pour le LAPD et certains analystes, elle cache certainement une entreprise massive de blanchiment d'argent ou d'autres activités illicites, mais rien n'a jamais pu être retenu contre Walter Drake, son très médiatique patron. TrueTranse Inc. annonce un chiffre d'affaires important et des bénéfices substantiels, réinvestis dans une université privée spécialisée dans les sciences de l'esprit. Ses réussites boursières et ses opérations couronnées d'un déluge de plus-values restent dans les mémoires de nombreux brokers.

LE CITYCOP PLAZA

L'un des plus luxueux hôtel de LA n'est pas remarquable en soi, si ce n'est que la monumentale statue de marbre blanc de Charlie Chaplin qui lui faisait face a récemment été décapitée. La tête de Charlot (150 kg de marbre blanc, tout de même) reste introuvable.

4.1.5. De l'autre côté du Pacifique

Promenade dans Little Korea, Chinatown et Little Tokyo.

Little Korea

« Alors comme ça la nature ne t'a pas fait l'honneur de maître coréen ? Et tu souhaites donc découvrir le tae kwon do et les autres secrets de cette noble civilisation ? Alors, soit le bienvenu à Little Korea, petit scarabée. »

Le quartier coréen de Los Angeles ne laisse rien voir de ses racines asiatiques. En effet, si ce n'était les habitants, rien ne pourrait amener à penser que l'on se trouve autre part que dans un quartier typiquement californien. De l'architecture aux modes vestimentaires en passant par les enseignes de magasins, rien n'indique ici la grande Corée. Or, rien ne saurait être plus faux. Little Korea constitue ainsi une véritable base arrière pour l'immigration coréenne qui se répand ensuite dans tout Los Angeles. Véritable plaque tournante, le quartier est donc équipé de toutes les infrastructures nécessaires à une telle vocation et fait tout pour faciliter la vie des ressortissants coréens (ou des californiens d'origine coréenne). Vous trouverez donc ici tout ce qu'il vous faut pour une installation rapide : de l'agence immobilière jusqu'au marchand d'accessoires pour votre domicile en passant par les agences de voyages venant vous démarcher jusqu'en Corée. Bien entendu, cette aide à l'installation peut aussi se compléter par quelques moyens illégaux vous permettant notamment d'obtenir quelques papiers si nécessaires, voire une compagnie ou un compagnon vous permettant d'accéder à la nationalité californienne. Cette situation peu commune est devenue possible grâce à la pugnacité de quelques commerçants coréens (regroupés en un puissant syndicat) qui ont tout fait pour se développer et permettre à leur communauté d'évoluer. En effet, quoi de mieux pour développer son commerce que de permettre à ses compatriotes de venir en Californie ? Cela vous permet à la fois d'augmenter par le nombre votre résistance aux autres minorités tout en vous assurant une clientèle fidèle et toujours plus nombreuse.

De plus, cette situation procure d'autres avantages indéniables. En effet, une fois qu'une telle plaque tournante est installée, rien ne vous empêche de vous en servir pour faire entrer sur le territoire toute denrée que pourrait souhaiter l'un de vos clients. Cette nouvelle orientation du quartier a conduit vers les activités les plus lucratives, à savoir le sexe et toutes ses déviances. C'est donc ainsi que s'est développée la traite des asiatiques et tout particulièrement celle des jeunes enfants, transformant Little Korea en site incontournable du tourisme sexuel californien.

À voir, à faire

Comme vous pouvez le deviner, Little Korea est un véritable paradis pour n'importe quel détraqué sexuel. Tous les vices et toutes les déviances y sont en effet représentés au sein d'un véritable réseau couvrant tout le quartier et regroupant divers édifices disséminés çà et là. De la pédophilie à la zoophilie en passant par la prostitution classique, tout peut y être testé. De même, vous y trouverez films et ouvrages traitant du sujet. Vous aurez la possibilité de faire entrer le vice en votre demeure via les diverses prestations à domicile.

Cependant, tout n'est pas si sombre à Little Korea. En effet, le quartier reste aussi un immense centre commercial classique, et tout ce qu'il a de plus légal, où vous pourrez sans aucun doute trouver votre bonheur, là aussi quel qu'il soit.

En définitive, et quel que soit le domaine : vous l'avez rêvé, Little Korea l'a fait...

Lieux typiques

Chez maître KUON

Maître Kuon est un ilot de vertu au milieu du vice, un roc d'austérité au milieu du royaume de l'argent, un radeau de droiture au sein de la cupidité... Mais il est surtout un grand maître de tae kwon do qui, à sa façon, a décidé d'essayer de sauver le quartier. Et ce, comme vous l'aurez deviné, grâce à l'enseignement de son art martial. Cet homme d'une soixantaine d'années a donc récemment ouvert une salle de sport où il dispense ses cours, les maîtres mots étant : discipline, contrôle de soi et hygiène de vie. Bien qu'austère, son cours commence à avoir son petit succès même au-delà de Little Korea et certains de ses étudiants ont décidé de monter une milice afin de lutter contre la perversité ambiante.

Aux bons soins de LOLA

Cette boutique est officiellement un salon d'esthétique féminin qui, officieusement, cache la maison close la plus réputée du quartier. Lola, le surnom de la patronne, est en fait un code vous permettant d'identifier la boutique comme lieu de villégiature privilégié en ce qui concerne la prostitution infantine et de jeunes adolescentes (les fameuses Lolita...). Vous pourrez allègrement y déguster des enfants dont l'âge peut descendre jusqu'à quatre ans et même en rapporter un souvenir sous forme de cassette vidéo. Jade, une lolita de quinze ans, est un des éléments incontournables de ce lieu puisqu'elle fait partie des filles les plus demandées mais elle cache aussi un terrible secret. En effet, elle joue depuis peu l'indigène pour le LAPD qui cherche à réunir des preuves contre la boutique.

LE CENTRE HISTORIQUE Yi Sun-Shi

Ce centre est dédié à la gloire de l'histoire coréenne et porte le nom de l'un de ses plus grands amiraux. En effet, l'amiral Yi Sun-Shi permit de vaincre les japonais au XVII^e

231

siècle notamment grâce à l'utilisation des navires tortues, les premiers cuirassés de l'histoire. La reproduction de l'un de ces navires orne d'ailleurs le hall d'entrée de ce bâtiment consacré aux royaumes Silla, Koryo et Choson qui ont successivement présidé à la destinée des coréens. Ce centre n'a pas été créé uniquement pour promouvoir l'histoire mais aussi pour marquer l'identité coréenne et permettre aux californiens de la différencier de la culture chinoise. C'est tout du moins le discours qu'ont tenu les officiels lors de l'inauguration des lieux.

La réalité est en effet toute autre, puisque sous cette façade sympathique se cache en fait un trafic d'antiquités encore ignoré de tous à l'heure actuelle. Ce trafic s'est spécialisé comme de bien entendu dans les antiquités asiatiques, et plus particulièrement dans les œuvres en jade. Ces dernières venant principalement de Corée, ce bâtiment a donc finalement une fonction légèrement différente de sa vocation première. Enfin, certains sculpteurs coréens de talent sont grassement payés pour produire des faux des différentes œuvres car il serait dommage de ne pouvoir les vendre qu'une seule fois...



LE SYNDICAT DES INTÉRÊTS CORÉENS

Situé dans un bâtiment qui ne paye pas de mine, les locaux du puissant et influent syndicat des intérêts coréens accueille tous les services administratifs et la direction de l'organisation. Tous les commerçants coréens de Californie peuvent s'affilier à ce syndicat et, contre une participation modique (appelée « cotisation de soutien à l'effort commercial coréen »), ils bénéficieront davantage importants. Le syndicat, dirigé par une dizaine d'administrateurs triés sur le volet, a pour vocation de protéger et de faciliter l'implantation de commerçants et d'entreprises d'origine coréenne en Californie. Il propose une aide administrative, financière, et, grâce à une escouade d'intervention réputée pour sa brutalité, une protection physique si le besoin s'en fait sentir. Le syndicat est financé par la cotisation, mais aussi par des prises de participation dans de nombreuses compagnies et des opérations immobilières. En retour, une partie de l'argent est redistribuée vers les caisses sociales et vers le fond d'implantation qui fournit à tout entrepreneur coréen le pélicule de départ pour se lancer à des taux d'intérêts inégaux.

Sous des dehors bonhomme, le syndicat cache une machine froide, adepte du lobbying et de la pression physique, et cherche à placer ses hommes jusqu'aux plus hautes instances du pouvoir californien. Ses liens avec la grande affaire commerciale de Little Korea, à savoir le sexe, ne sont pas clairs, bien que le syndicat s'en défende vigoureusement et même si de nombreuses pressions sur la mairie ont empêché le LAPD d'y regarder de plus près.

Forces de police

Deux commissariats sont situés dans le quartier. Le premier est un commissariat standard qui traite les affaires courantes tandis que le second est un commissariat spécialisé. En effet, ce dernier est uniquement occupé des unités de la Sexual Crimes Investigation Unit du LAPD afin d'essayer de confondre, d'enrayer, voire d'éradiquer l'intolérable situation qui s'est développée à Little Korea.

Opposition

À Little Korea, le LAPD ne souhaite qu'une seule chose : décapiter l'hydre qui dirige ce vaste bordel. Un seul problème se pose cependant : qui est cette hydre ? À chaque fois que la police arrive à faire fermer un établissement, à arrêter des responsables apparemment haut placés, tout est à recommencer la semaine suivante. Deux solutions s'offrent alors : soit le véritable responsable n'est pas tombé, soit il y a toujours quelqu'un pour reprendre le marché à son compte. Or, les éventuels interpellés n'aident généralement en rien tant ils s'empressent de se suicider par un moyen quelconque (il paraît que les pédophiles sont très mal vus en prison alors imaginez ceux qui fournissent les enfants...). Le LAPD est donc encore pour l'instant dans une impasse, une situation qui ne semble pas près de changer malgré l'aide fournie par la milice de maître Kuon.

Caractéristiques

| | |
|--|-----------------------------------|
| Population : | 80 000 habitants |
| Niveau de vie : | + |
| Pollution : | peu fréquente, aucune trace de GP |
| Zones commerciales : | 30% |
| Zones industrielles : | 10% |
| Zones résidentielles : | 60% |
| Criminalité : | 0 |
| Délits mineurs : | 0 (+1 pour les délits sexuels) |
| Présence policière : | 0 |
| Coopération avec les forces de l'ordre : | 0 |

Little Tokyo

Soyez les bienvenus à Little Tokyo. Venez y découvrir les plaisirs et les délices du pays du soleil levant. Venez y déguster les mets les plus raffinés de la civilisation japonaise. Goûtez aux sushi, aux sashimi, aux yakitori et autres *temaki*... Novices, méfiez-vous cependant du *fugu* et de son poison plus mortel que celui du crotale des bambous...

Comme son nom l'indique, ce quartier est le fameux lieu de résidence de la communauté japonaise de Los Angeles (bien que l'on puisse évidemment trouver quelques Japonais ailleurs). Cet endroit respire à la fois la prospérité et l'austérité si caractéristiques de la société nipponne tout en ménageant un petit espace typiquement californien afin de ne pas

GÉOGRAPHIE
SOCIALE

CHAPITRE QUATRE

trop dépayser les autochtones. En effet, les Japonais sont passés maîtres dans l'art de manier à la fois la carotte et le bâton de façon à se dégager une place au soleil sans pour autant froisser les autorités et puissances locales. Cette attitude est surtout visible à travers l'architecture où se côtoient allègrement temples bouddhistes, shintoïstes, petits restaurants, habitations typiquement japonaises et building financiers, petits pavillons ou encore centres commerciaux franchement californiens (les Japonais ne sont cependant pas fous, tous les magasins de ces centres sont bien entendu nippons). Cependant, cette façade cède vite lorsque l'on observe la population elle-même qui, bien qu'ayant totalement adopté un mode vestimentaire on ne peut plus occidental, garde un esprit complètement japonais.

Ainsi, le sens de l'honneur a toujours ici une signification profonde, surtout pour les yakusa qui bien que discrets n'en sont pas moins présents. Leur main mise sur le quartier est d'ailleurs exemplaire, très peu de gens étant capables de dire jusqu'à quel niveau ils sont présents. De même, les otaku (phénomène typiquement nippon où de jeunes passionnés en divers domaines préfèrent généralement s'enfermer dans ce désir unique plutôt que de céder à la pression d'une société trop castratrice) sont très représentés et ce de plus en plus au fur et à mesure qu'ils font des émules dans la jeunesse californienne des quartiers voisins. Ces jeunes sont la note d'exubérance du quartier, ceux que l'on remarque le plus facilement par leurs tenues excentriques ou les manifestations artistiques dont ils sont à l'origine. Il n'est donc pas rare d'en croiser quelques-uns, vêtus à la dernière mode et tentant de ressembler le plus fidèlement possible à leur idole (une star de la chanson, du cinéma, ou de l'animation), pour ne faire plus qu'un avec lui.

À voir, à faire

Nombreuses sont les activités à l'attention de celui qui a du temps à perdre à Little Tokyo. Il est en effet impossible de s'ennuyer entre les salles de jeux vidéo ultramodernes, les salles de réalité virtuelle où vous pouvez vous immerger dans le Japon du XV^e siècle ou l'univers des mangas pour quelques dollars, les petits restaurants de nouilles posés sur les trottoirs, les bars spécialisés dans le karaoké ou dans la DDRHolo (Dance Dance Revolution avec un hologramme grandeur nature dont les mouvements doivent se confondre avec les vôtres), les galeries exposant les artistes *otaku* à la mode qu'ils soient *mangaka* (auteur de mangas), réalisateurs ou encore peintres ; sans oublier les restaurants classiques où l'on cuisine devant vous ou encore les fameux salons de thé où vous pouvez vous détendre en écoutant une geisha tout droit sortie du siècle dernier vous jouer du *biwa*...

Mis à part ces occupations de tous les jours, Little Tokyo abrite aussi quelques événements majeurs au cours de l'année. Les plus importants après le nouvel an étant certainement le LA Komiket (vaste salon consacré aux mangas et où se réunissent tous les *mangaka* qu'ils soient professionnels ou simples amateurs) ainsi que la cérémonie de remise des Miyazaki qui, chaque année, récompensent les plus grands

films d'animation. Ces événements sont toujours l'occasion de retrouver des jeunes en costumes délirants ou d'admirer des animations reproduisant avec des hologrammes ou des androïdes les scènes marquantes de ces œuvres.

Lieux typiques

L'ARITAKA GOMESCHI

Ce restaurant traditionnel et luxueux est certainement le restaurant le plus en vogue et le plus cher de tout Little Tokyo. D'aspect extérieur, il ressemble à un *kyuden* (palais japonais) du XVIII^e siècle alors que l'intérieur se décompose en diverses alcôves tournant autour d'une salle centrale où se trouve le chef et sa cuisine que tous peuvent ainsi observer. Les alcôves sont séparées de la salle par les traditionnels portes en papier de riz et des geisha sont à disposition pour agrémentez vos soirées.

La cuisine est certainement la meilleure de tout ce que vous pourrez trouver sur la côte ouest, le chef étant lui-même un spécialiste du *fugu* directement importé de Kobe par le maître des lieux : Mifume Kuroshi.

Enfin, la clientèle rassemble toute l'élite du quartier, qu'ils soient hommes d'affaires ou yakusa ainsi que certains des plus hauts dignitaires de LA qui viennent ici régulièrement pour y chercher un peu d'exotisme.

LE PALAIS DES CHRYSANTHÈMES

Ce salon de thé à l'ambiance feutrée ne paye pas de mine lorsqu'on le regarde de l'extérieur. En effet, on ne voit qu'une petite boutique à la devanture typiquement japonaise (porte coulissante et petits crochets portant une perche où est accroché le nom des lieux). Cependant, rien ne pourrait être plus trompeur puisque, une fois entré, vous vous retrouverez dans un jardin zen enchanteur autour duquel se serrent une dizaine de pièces identiques. Vous pourrez profiter en ces lieux du spectacle offert par les meilleures geisha du quartier dont notamment Mayako, propriétaire des lieux et délicieuse jeune femme dont la rumeur, parfaitement risible, dit qu'elle porte un superbe tatouage marquant son appartenance aux yakusa.

LA BOUTIQUE DE HORIYOSHI III

Cette boutique s'ouvre sur une petite pièce dont les murs sont recouverts de reproductions d'estampes japonaises et de différents motifs orientaux tels que dragons, cerisiers et armes typiquement nippones. Tout cela sert en fait de catalogue pour les clients d'Horiyoshi III, maître tatoueur ayant été formé à la fin du siècle dernier par Horiyoshi II, et de son assistante Yumiko. Ce maître est l'un des plus grands tatoueurs japonais encore vivants et est d'ailleurs classé au patrimoine national japonais. Une telle réputation fait qu'il est étroitement protégé par les yakusa, ces derniers se faisant tous tatouer chez lui. Les plus importants des yakusa peuvent d'ailleurs se prévaloir de porter des œuvres originales et uniques du maître.

La seconde pièce contient l'atelier de tatouage lui-même où vous serez certainement tatoué par Yumiko à moins que vous ne parveniez à retenir l'attention du maître auquel cas ce dernier vous démontrera l'efficacité des techniques

ancestrales dont il est le détenteur. Certains racontent que ces tatouages ont des propriétés magiques, et agissent (en bien ou en mal, selon les racontars) sur les capacités physiques de leur porteur. On murmure aussi que ce tatoueur utilise dans certains cas des doses d'épines de lotus.

LE CYCLE YAMASHITA

Cette école est le meilleur exemple de ce que les japonais peuvent produire en matière d'enseignement destiné à forger un citoyen modèle. Accueillant de jeunes garçons de 5 à 18 ans, ce pensionnat va ainsi essayer de les rendre à la fois performants, obéissants et d'une volonté inébranlable. L'obéissance commence dès l'aube avec un réveil en fanfare et un rassemblement ordonné dans la cour afin de chanter l'hymne national tout en saluant la levée du drapeau (californien dans les deux cas). Ensuite, les enfants sont invités à courir des courses d'endurance, torse nu et sur des distances dépendant de leur tranche d'âge (3 km pour les 5-6 ans, 5 pour les moins de dix ans, 10 pour les moins de 14 ans et 20 au-delà). Les courses se font dans les parcs alentours et parfois dans le désert (qui est pourtant situé à 80 km de là). L'enseignement est ensuite similaire aux autres écoles, les arts martiaux en sus, mais les sanctions sont beaucoup plus sévères (humiliation publique, rester debout pendant plusieurs heures seul dans la cour avec un seau d'eau sur la tête, jeûne, etc.). C'est ici que la plupart des élites du quartier ont été formées mais cette école a mauvaise presse depuis l'indépendance de la Californie. Cependant, le fait qu'elle ne forme en grande majorité que des ressortissants nippons et ses nombreuses contributions financières dans les projets culturels de la mairie ont jusqu'ici empêché sa fermeture.

LA MAISON DU THÉÂTRE

Cet édifice, proche de l'Aritaka Gomesushi, est un centre culturel dédié aux deux formes de théâtre nippon : le nô et le kabuki. Le premier est aussi subtil que le second est exubérant. En effet, le théâtre nô est toujours accompagné de musique et les acteurs restent fort économes de leurs mouvements tout en évoluant sur un fond noir ; c'est un théâtre extrêmement ritualisé et sacré. Le théâtre kabuki, quant à lui, est beaucoup plus dynamique et conte les histoires des grands hommes du passé. Ces deux formes peuvent être admirées et appréciées ici, deux troupes professionnelles s'y produisant régulièrement. Le reste du bâtiment est consacré à un musée vous contant les origines de ces deux formes d'art tout en vous en présentant les accessoires et les plus grands noms, qu'ils aient été acteurs, metteurs en scène ou auteurs. L'acteur le plus célèbre du moment se nomme Taro Yonosuke. C'est un véritable dieu vivant, auquel les amateurs de nô vouent un véritable culte. Il faut dire que sa personnalité particulière ajoute à son talent. Il ne parle jamais (en dehors de ses dialogues nô), et une fois la représentation terminée, il ne quitte son maquillage que pour enfouir son visage sous un masque de jade, de sorte que personne ne l'a jamais vu.

LE PALAIS DES FÉRIES CÉLESTES

Ce vaste bâtiment, d'architecture japonaise classique, abrite en son sein de magnifiques jardins exotiques, un somptueux jardin zen entretenu par quelques moines bouddhistes

et une imposante volière abritant de magnifiques spécimens d'oiseaux exotiques rares. Ce qui fait la renommée de cet établissement où les habitants aiment à venir chercher un peu de calme, c'est l'élevage et le dressage de faucons. Cet art millénaire, pratiqué au moyen âge par les samurai a été repris en plein cœur de LA et reste très prisé des dignitaires yakusa qui s'en servent pour la chasse ou comme emblème de leur statut. Les moines qui entretiennent ce lieu qui ne vit que de fonds privés sont des spécialistes du dressage et de l'élevage de faucons. Ils travaillent avec un célèbre vétérinaire japonais, Takeshi Mitsuhiroto, spécialisé dans la reproduction et l'amélioration génétique des espèces animales. Mitsuhiroto est la bête noire des associations de protection animale, il est surtout décrié pour ses méthodes peu éthiques et le caractère de ses recherches qui ne visent pas à comprendre le comportement animal, mais à l'améliorer.

Forces de police

Deux commissariats couvrent le secteur de Little Tokyo, le second étant totalement assujéti au premier. Ces commissariats n'ont rien de plus que les autres mais présentent cependant quelques particularités intéressantes. La première de ces particularités est l'existence d'une unité spéciale de lutte contre les yakusa (en fait, une unité de l'ORGDIV, dépêchée de manière permanente dans ce secteur) en contacts fréquents avec leurs homologues japonais ; ce qui nous amène directement à la seconde particularité : la présence régulière de policiers japonais venus en échange ou pour formation afin d'harmoniser la lutte contre les yakusa des deux côtés du Pacifique. Cependant, il faut remarquer que ce système, bien qu'ayant de très bons résultats au niveau des statistiques, ne semble pas si efficace que ça. Certains des policiers responsables en venant même à penser que les yakusa se contentent de jeter un os de temps en temps aux bons chiens qu'ils sont...

Cet état de fait n'est pas aidé par la sous-représentation des effectifs policiers dans le quartier. En effet, la ville n'a pas jugé bon de les augmenter, le quartier étant plutôt calme...

Opposition

Comme chacun l'aura deviné, la principale opposition que rencontre la police à Little Tokyo est matérialisée par les yakusa. Cette opposition est loin d'être mineure puisque LA accueille la classe dirigeante des yakusa de toute la Californie.

Aux yeux des novices, ces derniers ne semblent rien être de plus que des gangs asiatiques luttant les uns contre les autres pour la suprématie ; or rien ne saurait être plus faux. En effet, bien que ces gangs existent et soient nombreux, les luttes intestines sont l'exception qui confirme la règle. En vérité, chacun de ses gangs est dirigé par un chef, ce dernier répondant de ses actes devant un supérieur dont la fonction est de superviser plusieurs gangs. Ce supérieur reste cependant un intermédiaire entre les gangs et les véritables lieutenants de l'organisation qui eux prennent directement leurs ordres de l'oyabun, Mifume Kuroshi.

Le propriétaire de l'Aritaka Gomesushi est donc le chef suprême des yakusa de la côte ouest et traite en égal avec ses homologues nippons. Son influence sur Little Tokyo est incontournable, omniprésente et sans aucune concurrence. De plus, il peut compter sur le soutien indéfectible de son clan et de la majeure partie de la population qu'il protège généreusement. Le panel des activités yakusa couvre la prostitution, le jeu, la drogue et la contrebande tout en consacrant une grande énergie à la protection des ressortissants japonais, notamment ceux vivant hors de Little Tokyo.

Les yakusa sont très respectueux de la tradition et placent l'honneur au dessus de tout. Ils se battent avec un *wakizashi* lorsque la nature de leur adversaire le permet, mais disposent d'importantes ressources et peuvent se payer le meilleur de la technologie. Une mode récente chez les jeunes yakusa consiste à couper l'une des manches de son costume afin de laisser le bras découvert, révélant une partie de ses tatouages.

Le plus important des gangs yakusa de Little Tokyo est celui dont est issu Mifume Kuroshi. Ce gang, qui porte le nom pompeux de Kiryū Oiran (la courtisane au dragon), est spécialisé dans la prostitution et se serait assuré le contrôle de certains chefs haut placés du LAPD (le SAD est sur le coup...). Il est actuellement dirigé par Mayako, la propriétaire du palais des chrysanthèmes, dont le tatouage est une œuvre originale d'Horiyoshi III représentant une Kiryū Oiran.

Caractéristiques

Population : 20 000 habitants
Niveau de vie : 0 (-1 avec les yakusa)
Pollution : inexistante, aucune trace de SP
Zones commerciales : 45%
Zones industrielles : 10%
Zones résidentielles : 45%

Criminalité : -1 (-1 avec les yakusa)
Délits mineurs : -1
Présence policière : -1
Coopération avec les forces de l'ordre : -1

Chinatown

N'avez-vous jamais rêvé de voir la grande muraille de Chine, de contempler la mystérieuse Cité Interdite ou encore de découvrir les énigmatiques moines shaolin ? Tout cela, vous pourrez le découvrir à Los Angeles, il suffit de vous rendre à Chinatown...

En effet, lorsque vous pénétrez dans le quartier chinois, un changement étrange et subtil se produit. Ce n'est pas dans un simple quartier de LA que vous entrez mais bel et bien en Chine. La première observation que vous pourrez faire se situe au niveau des principaux axes qui desservent le quartier : chaque entrée est dominée par une reproduc-

tion de la grande muraille de Chine où a été percée une porte. L'architecture que vous pourrez admirer ensuite est entièrement chinoise, pas un seul bâtiment ne présente ne serait-ce qu'un trait californien (à part les immeubles d'habitation) ; tout n'est que succession de pagodes, de temples et de restaurants...

L'arrivée au centre de Chinatown est encore plus frappante : une véritable cité interdite a été édifée en 2013, renfermant le cœur du quartier et le coupant du reste. Cette cité couvre en fait tout un pâté de maisons et n'est traversée par aucun axe routier, le seul moyen de se déplacer étant à pied ou en vélo. L'intérieur, mis à part quelques grandes voies piétonnes, n'est que succession de ruelles plus étroites et sombres les unes que les autres ; la Chine dans ce qu'elle a de plus ancien et de plus exotique. Enfin, le détail architectural le plus important de ce quartier n'apparaîtra qu'aux yeux d'un connaisseur. En effet, le moindre édifice du quartier a été construit en suivant les règles millénaires du *feng shui*, un art taoïste qui consiste à réparer harmonieusement l'énergie ambiante, à équilibrer les principes Yin et Yang au sein d'un habitat et à en favoriser la libre circulation pour le bien-être et la santé des occupants. Cependant, ce procédé est tellement complexe que peu de non-Chinois s'aperçoivent de la différence, si ce n'est une légère sensation de bien-être... Le seul bâtiment faisant exception à ces règles est la tour Houang-ti qui devait être construite en hommage à l'Empereur jaune, l'un des pères du taoïsme, par l'un des grands maîtres chinois du *feng shui* mais qui, au final, semble avoir été bâtie en dépit du bon sens. Cette tour à moitié en ruine, à deux pas de la cité interdite, est donc aujourd'hui désertée par la communauté chinoise, ce qui en fait une planque idéale pour toutes opérations criminelles visant Chinatown.

Les habitants de Chinatown sont comme son architecture : chinois jusqu'au bout des ongles. En effet, la plupart sont vêtus de façon traditionnelle et seuls les cadres d'entreprises ayant à traiter avec l'extérieur se sont quelque peu occidentalisés. De même, leur comportement n'a rien à voir avec celui du Californien moyen. Il est ainsi impossible de leur faire répondre simplement par oui ou par non à une question, d'essayer de percer à jour leurs sentiments ou encore d'effacer leur ineffable sourire. Cet état de fait leur permet non seulement de se distinguer mais constitue aussi leur grande force puisque cela les rend extrêmement désabilisants.

À voir, à faire

La plupart des gens se rendent à Chinatown dans le but de manger asiatique. En effet, dans ce quartier, les restaurants sont légion et tous ont au moins une personne chargée de vous faire entrer chez eux plutôt que chez le voisin. Vous y découvrirez tout ce qui fait la gastronomie chinoise et, plus largement, de l'Asie continentale.

Le second intérêt de ce quartier réside dans les boutiques typiquement chinoises où vous pourrez trouver exactement les mêmes articles qu'ailleurs mais beaucoup moins chers et indéniablement typés. On y trouve les fameuses copies

de grandes marques estampillées *Made in Taiwan*, qu'il s'agisse de vêtements, d'électroménager ou encore d'informatique ou d'électronique. De même, vous y trouverez de nombreux bricoleurs pouvant effectuer toutes vos réparations à des prix défiant toute concurrence.

Cependant, c'est sans aucun doute le nouvel an chinois qui mobilise le plus de visiteurs à Chinatown. C'est l'événement majeur du quartier et la fête dure plus de dix jours sans discontinuer. Entre les dragons, les feux d'artifices, les défilés des différentes corporations et les divers spectacles de rue, l'animation ne manque pas.

Lieux typiques

LES CAVES DE LA CITÉ INTERDITE

Certaines caves recèlent d'énormes surprises à ceux qui s'y aventurent et tout particulièrement celles de la cité interdite. On pourrait d'ailleurs parler de la cave plutôt que des caves puisque toutes communiquent entre elles au moyen de couloirs minuscules et ténébreux formant ainsi un immense réseau labyrinthique sous la cité. Entre les rizières souterraines, les bassins de fermentation du nuoc-mâm (vous savez, la sauce de soja pourri), les champs de soja, les salles de mah-jong, les fumeries d'opium et les véritables dortoirs de clandestins, les surprises ne manquent effectivement pas et on en trouve pour tous les goûts. Ce cloaque est entièrement contrôlé par les triades qui exploitent ici les clandestins dans les tâches agricoles et dans de petites manufactures avant de se les aliéner avec l'opium ou les jeux. De plus, c'est aussi le lieu idéal pour y exécuter toutes les basses œuvres nécessaires au bon fonctionnement d'une telle entreprise... En bref, un endroit des plus exotiques et des plus agréables où les flics ne mettent pas souvent les pieds. D'ailleurs, en auraient-ils besoin ? Ici tout se règle entre Chinois...

L'OPÉRA DE PEI PEI

Ce petit bâtiment en bordure de la cité interdite est en fait un club d'arts martiaux très prisé. En effet, les cours y sont dispensés par une femme athlétique, prénommée Pei Pei, dont la réputation à LA n'est plus à faire. Le nom d'opéra vient du fait que cette ravissante orpheline fut élevée et formée à l'opéra de Pékin par Jackie Chan en personne (qui malgré son âge très avancé passe encore de temps en temps pour superviser le travail des élèves).

Ses cours sont excessivement chers mais certainement sans égal si l'on excepte ceux de maître Kuon, un Coréen officiant à Little Korea.

Le Mah-Jong

Ce bar d'aspect anodin se situe dans la cité interdite et abrite la plus grande salle de jeux clandestins du quartier. La plupart des gens viennent s'y ruiner en jouant au mah-jong mais on peut aussi s'alléger de quelques billets aux dés ou à tout autre jeu dont vous pourriez avoir l'idée (si vous arrivez à convaincre quelqu'un de jouer avec vous, bien sûr). Une anecdote célèbre veut d'ailleurs qu'une version chinoise de la roulette russe y ait été inventée.

Chez Wan Lo

Cette petite boutique est spécialisée en l'herboristerie et la médecine traditionnelle chinoise. Elle est tenue par Wan Lo, un sympathique vieillard de quatre-vingt-douze ans spécialiste de l'acupuncture et docteur en *feng shui*. C'est une véritable caverne d'Ali Baba en ce qui concerne les différentes herbes asiatiques et les remèdes antiques. Très peu de non-Chinois la fréquentent bien que les initiés connaissent sa réputation au niveau des aphrodisiaques (autant pour leur diversité que pour leur efficacité). C'est aussi là que vous trouverez la plupart des architectes chinois de la ville, discutant avec maître Wan Lo de la circulation du Yin et du Yang, de l'interaction des cinq éléments ou encore du thème astrologique d'un bâtiment ou de ses futurs occupants.

LA TOUR NIANG-NI

Cette tour de dix étages devait représenter l'aboutissement ultime du *feng shui*, l'harmonie totale. Cependant, quelques malheureux événements durant sa construction l'ont rendue totalement inhabitable aux yeux de la communauté chinoise. Aujourd'hui, cette tour se trouve donc à moitié délabrée et squattée la plupart du temps par des gens aux intentions peu honorables envers le quartier. En effet, elle fut ainsi occupée successivement par des yakusa et des latinos lors de leurs guerres respectives contre les triades. C'est un endroit que beaucoup de chinois considèrent comme maudit et de nombreux flics s'y sont fait tuer en essayant de déloger les occupants.

Forces de police

Un seul commissariat dessert Chinatown et la vie y est plutôt agitée. En effet, le quartier est très animé tous les jours, ce qui donne de l'ouvrage à nos chers officiers de police. Non pas que la criminalité soit ici plus présente qu'ailleurs, mais plutôt du fait de l'importante population et donc de la nécessité d'accroître la vigilance afin d'éviter les menus larcins, comme le vol à la tire, qui entraînent un si grand nombre de personnes.

Opposition

Les triades sont la seule véritable opposition que peut rencontrer le LAPD à Chinatown. Et c'est déjà beaucoup. En effet, les triades sont formées de plusieurs petites entités mafieuses qui se sont implantées ici en même temps que les premiers immigrants chinois et qui sont loin de filer le parfait amour entre elles... En plus de s'intéresser à la drogue, aux jeux et au trafic d'armes, les triades passent donc leur temps à se tirer dans les pattes bien que le conflit soit peu apparent et dépasse rarement les limites de Chinatown. Elles ne se sont réunies que lorsqu'il a fallu faire face à des menaces extérieures comme la guerre contre les yakusa de 2028 ou celle contre les gangs latinos qui dure depuis l'an dernier.

Toutes fonctionnent cependant sur le même schéma, à savoir un conseil dirigeant, composé des anciens, qui donne ses ordres aux différents gangs contrôlés par l'intermédiaire



de lieutenants. Un conseil supérieur réunissant un ancien élu par triade existe pour les cas de force majeure ou lorsqu'une guerre entre deux triades commence à coûter trop cher à la communauté.

La triade la plus puissante actuellement est la mystérieuse et nouvelle venue Tsing Foo dont rien, mis à part le nom et le représentant au conseil supérieur, n'est connu. Les autres triades n'ont pu juger de sa puissance que lorsqu'elles ont essayé de la bouger hors de Chinatown, sans succès et au prix de grands bains de sang. Elles supposent cependant que les Tsing Foo disposent d'un assassin d'élite, inconnu à LA, car plusieurs témoignages datant de cette guerre parlent d'une mystérieuse femme aperçue en divers endroits peu avant le meurtre de quelques-uns de leurs leaders.

D'autres triades plus traditionnelles, comme la K16 ou la Bloody Threadz, participent activement à la guerre contre les gangs chicanos. Les racines de ce conflit sont encore mal connues, mais l'importance du marché de la drogue à LA et les multiples tentatives chinoises pour s'y implanter ne sont sûrement pas étrangères à ce bain de sang. Les Chinois, bénéficiant de la production du Triangle d'Or, ont réussi à cultiver de la cocaïne en Asie, au grand dam de certains grandes organisations chicanos comme la Eme ou le Dieciocho, qui ont déjà fort à faire avec les autres concurrents. Ajoutons à cela les tensions entre deux communautés qui se font face (Olvera et Chinatown sont toutes proches), et vous obtiendrez un cocktail détonnant.

Caractéristiques

Population : 40 000 habitants

Niveau de vie : 0

Pollution : très peu présente

Zones commerciales : 45%

Zones industrielles : 10%

Zones résidentielles : 45%

Criminalité : -1 (0 dans la cité interdite, +1 dans les caves)

Délits mineurs : 0

Présence policière : 0

Coopération avec les forces de l'ordre : -1

4.1.6. Wholesale District / Skid Row

Coincé à l'est contre la LA River et enclavé, du nord au sud, entre le Civic Center, l'Historic Core et Fashion District, ce quartier de Downtown n'a pas eu la chance du Fashion District (cf. plus bas). Skid Row, rebaptisé, est le ghetto et la Cour des Miracles de Downtown.

Force est de reconnaître que la tentative de la municipalité de redonner un quelconque cachet à Skid Row en le rebaptisant Wholesale District / Skid Row n'a absolument eu aucun effet (et certainement pas celui d'attirer d'éven-

tuels investisseurs), sinon de faire clairement comprendre à ses résidents que la ville avait honte d'eux et de leur quartier au point de vouloir brouiller les cartes en changeant son nom (la prochaine étape consiste à glisser lentement de Wholesale District / Skid Row à Wholesale District, dans une tentative un peu hypocrite d'inscrire ce quartier dans le même champ sémantique que Fashion District tout en faisant disparaître, du moins pour la forme, toute référence à l'appellation Skid Row et à son cortège d'images catastrophiques). Les Angelinos ne s'y sont d'ailleurs pas trompés et continuent à appeler l'endroit Skid Row.

Ce quartier reste un quartier de parcs grillagés et fermés la nuit, d'entrepôts vétustes (recelant principalement du poisson et des produits frais), de gargotes bon marché, de petits commerces de détail, d'hôtels de passes, d'immeubles bas et insalubres, et, surtout, de foyers, d'anciens meubles et des immeubles d'habitation retapés pour devenir des « hôtels pour personnes seules » (Single-Room Occupancy ou SRO) et des sièges d'associations s'occupant de tous les exclus, laissés-pour-compte du rêve américain et autres SDF dont le seul péché est la misère (le coût moyen d'un logement pour une famille pauvre à LA s'élève à 400\$ par mois et le nombre de sans-logis est estimé à 84 000 par nuit) qui se sont réfugiés dans cette espèce d'immense cour des miracles.

Skid Row est répertorié dans tous les guides de la ville comme LE quartier dangereux de Downtown : qu'on se le dise. Hormis ses habitants, qui ne le font que si nécessaire et avec la plus grande prudence, personne ne s'aventure à Skid Row la nuit, à pied ou en voiture. La police utilise des hélicoptères et des véhicules blindés pour aller faire ses opérations coup de poing dans le quartier. Et malgré le nombre de ces opérations, tout particulièrement depuis la sécession (l'insécurité, ça fait fuir les touristes et ce n'est pas bon pour les affaires alors que, justement, l'État a besoin de sous), réunissant des centaines de flics issus de différents services spécialisés (une de ces opérations, baptisée *Hammerfall* a même été pilotée sur le terrain par l'équivalent du ministre de la justice de la nouvelle république de Californie), rien n'y fait : le calme ne revient pas à Skid Row et le taux de criminalité ne retombe pas. Ces moyens démesurés, outre leur inefficacité, causent de sérieux tiraillements au sein du LAPD. Pourquoi réserver à Skid Row une débauche de moyens que n'entrevoient même pas d'autres quartiers encore plus défavorisés (South Central, East LA, etc.) ?... Si ce n'est parce que Skid Row est trop proche de la vitrine culturelle et financière de la Californie et qu'il faut en masquer l'existence aux touristes et aux décideurs.

En désespoir de cause, et pour éviter que des touristes, peu au fait des réalités de LA, ne s'aventurent par inadvertance dans Skid Row, la municipalité a pris la décision de marquer physiquement les frontières théoriques de ce quartier. Pour ce faire, elle a élargi ces frontières en passant au bulldozer, du côté de Skid Row, ça va sans dire, tous les immeubles vétustes et insalubres, tous les commerces fermés administrativement ou ayant mis la clé sous la porte

qui se trouvaient sur ces artères afin que la séparation physique, tangible, sonne comme un signal d'alarme. Elle poursuit son œuvre de démolition sécuritaire aujourd'hui et cette initiative continue de provoquer la colère des associations du quartier qui hurlent contre la stigmatisation urbaine de la misère des habitants.

Seules des missions religieuses et des associations caritatives (ainsi que quelques centres municipaux d'accueil de nuit) continuent de se battre au quotidien contre l'exclusion et la misère. Car les bénévoles qui les animent savent que ce sont les pauvres du quartier qui font les premiers frais de la violence et de la délinquance nées de la misère et de l'exclusion. Inutile de préciser que ce quartier ne fait l'objet d'aucun programme de réhabilitation digne de ce nom : dans ce domaine encore, tout passe par la détermination des individus, qui agissent seuls à leur petit niveau ou dans des associations et contribuent à adoucir un peu, au cas par cas, les conditions de vie des résidents.

Agacée de ne parvenir à aucun résultat, la municipalité a pris diverses mesures dans les quartiers alentours, et tout particulièrement à New Downtown, Fashion District, South Park et Historic Core, destinées à cantonner les miséreux et les délinquants dans leur ghetto : déclenchement aléatoire, au milieu de la nuit, de l'arrosage automatique dans les parcs et jardins pour chasser les squatters des pelouses ; remplacement des bancs publics par des « repose-fesses » en forme de demi-tonneau pour empêcher que les laissés-pour-compte ne s'en servent de lit ; promulgation de divers arrêtés municipaux, votés avec la bénédiction du gouverneur et du LAPD, interdisant la mendicité dans des zones de plus en plus vastes et prohibant toute construction provisoire afin d'empêcher une éventuelle « sédentarisation » des clodos dans des dérisoires abris de carton ; systématisation du harcèlement policier (contrôle d'identité, fouille, confiscation jusqu'à ce qu'on sorte du paysage).

Skid Row, c'est vraiment la caricature de Los Angeles, qui est déjà la caricature des États-Unis qui sont, en eux-mêmes, une espèce de caricature. À LA, personne ne s'offusque de la misère des gens, des habitations, de Skid Row ; personne ne trouve choquant le contraste entre le ghetto et la froide indifférence du Civic Center, le luxe ostensible du New Downtown, le raffinement artistique du Fashion District ou le calme bourgeois de South Park.

Pas étonnant donc que Skid Row veuille prendre sa revanche.

lieux typiques

POLICE DEPARTMENT CENTRAL FACILITIES AND STATION

Cette haute bâtisse aux murs marrons aveugles est imposante et étend son ombre sur tout Skid Row. Mais les apparences sont trompeuses : plus personne n'étant dupe, il y a longtemps que cet endroit n'est plus stratégique et sert principalement de centre de collecte, d'analyse et de traitement

du renseignement concernant tout ce qui se passe dans Skid Row. Il peut également servir de base lors d'opérations coup de poing dans le secteur.



Attaqué de nombreuses fois à l'arme automatique et au cocktail Molotov, ayant même subi quelques attentats à l'explosif, le bâtiment est toujours debout. Il faut bien comprendre que, pour la municipalité comme pour le gouverneur, il s'agit d'un symbole matérialisant, dans le temps comme dans l'espace, sa volonté politique indéfectible de ne jamais laisser Skid Row aux mains des gangs et des petits caïds. Seuls les flics les plus aguerris sont nommés ici.

LES QUAIS DE LA LA RIVER

Cette espèce de paysage de science-fiction fait d'un entrelacs de voies de chemin de fer adossées à des canaux de béton, dans lesquels coule ce qui reste de la LA River, le tout ayant pour ciel des centaines de câbles électriques et de lignes téléphoniques, est devenu un lieu de rendez-vous pour la faune délinquante de Skid Row (qui y gère ses affaires, y règle ses comptes et y vide ses querelles). Cette partie de la ville voit régulièrement opérer des unités légères de la River & Coast Safety Division.

À signaler également que les embouchures des collecteurs d'égout qui déversent leur contenu dans la LA River servent de refuge à toute une faune de parias que les gangs essayent régulièrement de chasser, voire d'éradiquer afin de disposer de nouvelles planques, mais sans succès (voir le chapitre concernant les égouts).

TOY DISTRICT

Ce centre commercial qui occupe quasiment deux blocs à la frontière nord-ouest de Skid Row n'est plus, malgré son nom, le paradis des enfants – si l'a jamais été un jour... Il n'en reste pas moins que c'est un des rares endroits un peu vivants du quartier. Mais les boutiques de jouets ont bien vite mis la clé sous la porte. Aujourd'hui, l'idée architecturalement originale de regrouper dans un même lieu grands magasins, entrepôts et officines d'aide aux sans-abri a fait long feu.

UNION RESCUE MISSION

Installée à l'origine près de la cathédrale Sainte Vibiana, cette mission s'est rapprochée du cœur de Skid Row à la fin du XX^e siècle. Elle en a profité pour s'agrandir (75 000 mètres carrés) et est devenue, bien que ce ne soit pas un titre de gloire, le plus grand refuge privé de Californie. Et elle ne chôme pas. Accueillant plus de 1 000 sans-logis chaque soir, elle leur offre tous les services et toute l'assistance dont ils peuvent avoir besoin : chambre, douche, blanchisserie, accès à différents mini-rézos, consultations médicales et juridiques, aide à l'accomplissement de formalités administratives, cours et formation, etc.

New LA Mission, installée à un jet de pierre de là, de l'autre côté du San Julian Park, remplit le même rôle et fonctionne uniquement sur des fonds privés.

Une troisième organisation, The Shelter First, a récemment fait parler d'elle en rachetant le Ford Hotel et en le rénovant totalement pour le transformer en hôtel SRO. Chaque chambre fait en gros 2,50 x 3,50 m. Il se murmure dans le quartier que cette association serait subventionnée par un riche personnage souhaitant rester dans l'ombre mais bien décidé, quitte à se faire des ennemis à la mairie, à faire tout son possible pour offrir aux *homeless* une seconde chance dans l'existence.

SAN JULIAN PARK

Situé au cœur de Skid Row, ce parc est typique des aménagements du quartier. Grillagé sur quatre côtés, on y accède qu'en franchissant un portail lui aussi grillagé. Le jour, les SDF et les désœuvrés squattent ses rares bancs et ses pelouses pelées ; la nuit, le parc est fermé et devient le territoire des gangs.

Gladys Park est conçu sur le même modèle et n'est pas moins dangereux – de jour comme de nuit.

CRABY JOE'S

Situé à la limite de Skid Row, ce restaurant de fruits de mer, très couru au début du siècle et qui reste une institution de la nuit de LA, a été épargné par les bulldozers de la municipalité dans leur tracé d'un *no man's land* autour de Skid Row. Cette opération a même mis en valeur cet établissement qui ne désemplit pas. On conseille aux rares touristes qui s'aventurent jusque-là de ne pas s'enfoncer plus avant dans Skid Row. Jouant hypocritement la carte de la sécurité pour ne pas perdre des clients un peu frileux, le gérant de Craby Joe's s'est offert les services d'une police privée, composée selon les rumeurs d'anciens membres des gangs (qui connaissent bien le quartier, sa faune et sont donc plus susceptibles de régler les éventuels problèmes sans défourailler) et dispose d'une petite flotte de limousines blindées.

FIRE STATION #23

Malgré sa façade rutilante, cette caserne a la malchance d'être implantée dans Skid Row et de ne pas avoir vu le début du commencement d'une subvention de la ville (contrairement à l'unité #28 située dans New Downtown) depuis des lustres. Les pompiers se font aider, en industrie ou en espèces, par les habitants du quartier. On raconte

que la caserne vivrait également de l'argent des touristes qui viennent visiter l'endroit qui, selon les rumeurs, aurait servi de décor à la caserne de pompiers dans laquelle se déroule l'action de *Ghostbusters*.

BHARAT MALL

Cet immense centre commercial sur quatre niveaux était censé redéfinir le rôle urbain de Skid Row et préparer une rénovation complète du quartier. Le New Century Mall, de son nom original, n'a jamais atteint ces espérances. Il est trop rapidement devenu le terrain de chasse de la faune criminelle de Skid Row pour se développer, et les plus grandes enseignes ont fermé boutique ou ont carrément refusé de venir. Il est officiellement désaffecté depuis 2022, et sa destruction ou sa reconversion est prévue dans tous les budgets de la ville depuis cette période. Pourtant, rien n'a été fait, principalement parce que la communauté indienne de LA s'y est massivement installée et qu'elle s'arc-boute pour défendre cette conquête. Les magasins du centre commercial sont maintenant remplacés par des appartements improvisés et insalubres accueillant des familles nombreuses, des bouibouibou graisseux, des restaurants aux senteurs parfumées. Se promener dans Bharat Mall est une expérience. On y entendra parler hindi, on marchera parfois sur un sol couvert de fleurs, au coin d'une allée on apercevra un fakir ou une vache sacrée, les narines emplies de senteurs exotiques et de saveurs inconnues, le tout dans les halls de marbre d'un centre commercial autrefois ultramoderne. La communauté indienne qui vit ici regroupe plus de 12 000 personnes (un recensement précis est impossible), arrivées plus ou moins clandestinement du sous-continent indien lors de la guerre indo-pakistanaise. Cette communauté a importé le mode de vie, les traditions et les codes en vigueur au pays natal. Le système des castes est encore bien actuel, les religions hindu, parsi ou sikh sont majoritaires sans parler de la tradition d'autarcie économique qui perdure grâce aux petites manufactures installées dans les caves du centre. On ne sait par quel miracle, mais les habitants de Bharat Mall arrivent à produire ou à importer d'Inde tout ce qui leur est nécessaire pour vivre et commercer et les échanges avec le reste de LA sont minimes. Le Bharat dispose de ses propres instances dirigeantes, ce qui en fait la plus petite démocratie du monde, de ses propres forces de sécurité (généralement des sikhs pour les équipés de simples matraques), et édicte ses propres lois. L'ingérence des autorités californiennes est très mal perçue par les membres de la communauté et la venue d'un étranger est loin de passer inaperçue. Plusieurs avocats indiens sont payés par le Bharat pour défendre ses intérêts et retarder l'heure de l'arrivée des bulldozers. Jusqu'à présent, ils s'en sont parfaitement tiré et espèrent faire durer les procédures le plus longtemps possible.

Si, dans la grande tradition indienne, le Bharat fourmille de gourous, fakirs et autres maîtres à penser, la majorité des habitants sont adeptes de l'hindouisme. Plus rares sont les sikhs et les parsis. Quelques traditions millénaires de ces religions sont notoirement incompatibles avec les lois

de la Californie. Les parsis n'enterrent pas leurs morts et laissent pourrir les cadavres sur les antennes satellites du centre commercial, attendant qu'ils soient dévorés par les charognards ou que le LAPD viennent les décrocher. Les hindis n'enterrent pas non plus leurs morts mais les brûlent sur de grands bûchers (toujours sur le toit du centre commercial), et le rite de la sati, une vieille tradition, commande aux femmes de rejoindre dans la mort et dans les flammes leur mari. Cette tradition n'est pas officiellement encouragée par les habitants du Bharat, mais elle suscite l'ire des associations féministes de LA et la vigilance du LAPD et de la mairie.

Le Bharat est un foyer de tensions entre communautés (indiennes/pakistanaïses, indiennes/chinoises), bien qu'aucun incident n'ait jusqu'à présent éclaté, principalement à cause de l'éloignement géographique des communautés et de l'absence d'interaction des Indiens avec l'extérieur.

4.1.7. Fashion District

Situé au sud de l'Historic Core et de Wholesale/Skid Row et à l'est de South Park, Fashion District est le plus étendu des sept quartiers qui constituent Downtown.

Cet ancien Garment District a été rebaptisé Fashion District à la fin du XX^e pour lui donner un peu plus de cachet et tenter d'y attirer investisseurs, commerçants et résidents. Il faut dire que la municipalité et les gros bailleurs se sont quelque peu retrouvés à la peine après l'explosion de la bulle spéculative de la *net economy* car, à la fin des années 1990, toutes les start-up, ateliers d'infographie et autres magiciens du *click and mortar* se sont installés en masse dans ce quartier, dont l'activité traditionnelle de magasins de vêtements, grandes surfaces, grossistes ou détaillants, périssait doucement. Juste retour des choses : le e-business a montré son vrai visage, celui de la faillite, les bureaux se sont libérés par dizaines de milliers de mètres carrés et la fringue y a retrouvé ses lettres de noblesse.

Ce quartier est désormais surnommé Fashion Victims District par tous les Angelinos tant les grands magasins à l'ancienne, les maisons de couture, les show-rooms, les ateliers de confection et de broderie et les représentants de la communauté homosexuelle y sont nombreux.

Sous la pression de la communauté des résidents, à la fois riche et très écoutée, des efforts importants ont été consentis, aussi bien par la municipalité que par leurs propriétaires, pour réhabiliter dans leur style d'origine les immeubles qui abritaient autrefois les grands magasins classiques (Dearden's, par exemple), pour créer des secteurs pionniers et des espaces verts.

Fashion District est clairement un quartier gay, mais qui ne regroupe que des artistes et le monde de la mode : le showbiz est resté loin du centre. Un quartier ne présentant pas de particularités saillantes, si ce n'est celles qui sont propres à sa population : milices privées anti-homophobes, boîtes, clubs, saunas, bars, restaurants, boutiques de tatouage, de *branding*, de scarification, petites galeries d'art, sièges d'association communautaires (gays, les-

biennes, bi, trans), organes de presse et mini-rézos propres et quelques entreprises d'informatique rescapées du crash du printemps 2000.

C'est un quartier coloré, vivant et friqué, comme sa population majoritaire. On note une légère tendance à une ségrégation naturelle (les homos noirs entre eux, les juifs entre eux, etc.), mais elle est moins patente qu'ailleurs à Los Angeles : les relations entre les différents groupes religieux ou ethniques sont bonnes et nourries d'échanges, individuels ou associatifs. La population compte en majorité des homos âgés, un peu rangés, aspirant à une vie de couple traditionnelle même si tous ces gens ne rechignent jamais à faire la fête ensemble, à leur façon extravagante (les parades et défilés costumés y sont monnaie courante : les plus connus sont le concours de Mister et Miss Transsexualism et un défilé de statues de la liberté vivantes).

Comme la communauté est riche et homosexuelle, la tentation de la délinquance ou de venir « casser du pédé » est grande. Attention ! le LAPD compte une association de flics gays dont les membres sont prompts à intervenir en cas de problème. Si ce n'est pas un ghetto (le quartier est relativement ouvert), Fashion District reste un quartier très communautaire : on y accepte chacun pourvu qu'il respecte les choix de vie différents qu'on pu faire ses habitants, aussi hétérodoxes puissent-ils être.

Lieux typiques

LE MUSÉE DES PERSONNALITÉS GAYS OU SHOWBIZ

Considérez qu'il s'agit d'un musée Grévin amélioré dans lequel ont été recréées la carrière et la vie (dans une certaine mesure) de stars telles que Klaus Nomi, Freddie Mercury, Rock Hudson, etc. – bref les icônes gays. On y trouve des photographies originales, des vêtements portés à la ville ou à la scène par ces personnalités, des reconstitutions de pièces d'appartements... Le bâtiment qu'occupe ce musée abrite également une petite chapelle, où les visiteurs peuvent aller se recueillir et l'officine d'un spirite, qui se vante de pouvoir mettre les gens en rapport avec ces morts célèbres.

SACHA'S

Lieu de rencontre hétéro regroupant à la fois un bar discret, un restaurant, une boîte et des salons particuliers. Sacha's est le symbole de la tolérance du Fashion District et un témoignage de l'histoire de son peuplement.

De nombreux immigrants d'Europe de l'Est, et singulièrement de l'ancienne URSS, se sont en effet installés dans l'ancien Garment District au cours du XX^e siècle et y ont recréé un petit Moscou (Little Mokba comme ils disent). Cette petite communauté, active et travailleuse, a réussi, quitte à s'adapter radicalement et à changer complètement de métier, à se maintenir de génération en génération malgré les vicissitudes qu'a connues ce quartier et entretient d'excellents rapports avec la communauté gay, qui apprécie cette touche à la fois européenne et exotique dans « son » quartier.



La spécialité de Sacha's, c'est le bonheur conjugal des Américains friqués, célibataires pour une raison ou une autre et ne supportant plus le matérialisme des femmes américaines. L'idée, c'est de leur faire rencontrer des dizaines de jeunes femmes et de femmes venues de l'ancienne URSS, réputées plus dociles, plus romantiques et surtout plus aptes à vouloir fonder une famille et rester à la maison.

Le processus de sélection des futures épouses passe par différentes étapes : inscription auprès de l'agence de rencontres du Sacha's, choix des filles sur catalogues, premiers contacts par téléphone ou mini-rézo, puis organisation de plusieurs soirées à thème dans cet endroit pour parfaire son choix.

FLOWER MARKET

Construit en 1913 à l'initiative et grâce à l'argent d'entrepreneurs nippon-américains, les différentes crises qu'a connues Downtown n'ont jamais affecté l'économie du marché aux fleurs de Los Angeles et l'activité débordante que connaît cet endroit atypique, tout particulièrement entre 3 et 8 heures du matin. Des petits espaces verts ont été construits tout autour, à la fois pour faire respirer cette partie du quartier et mettre en valeur son activité, chère au cœur de la communauté gay. C'est un lieu de rendez-vous très couru et parfois le cadre de soirées et d'after improvisés.

COCA-COLA BUILDING

Cet immeuble industriel en forme de paquebot est un classique, comme le Coca lui-même, et un des rares symboles architecturaux de Los Angeles. Construit en 1937 dans le style Streamline Modern (qui a succédé au style Art déco et est caractérisé par l'accentuation des courbes et des reliefs) et kitsch au possible, cet immeuble est un peu devenu la mascotte architecturale de Fashion District avec ses faux hublots, ses fausses passerelles extérieures, sa fausse cheminée rouge frappée du logo bien connu et ses fausses bouteilles géantes aux quatre coins du bloc, faisant face aux feux de circulation.

La Coca-Cola Company a déserté cet immeuble peu avant la sécession, pour aller s'installer, comme beaucoup d'autres multinationales, loin de Downtown, à l'ouest de la mégapole. La société s'est d'ailleurs posé la question, pour des raisons patriotiques, de savoir si elle allait rester implantée dans le nouvel État : quand elle s'est rendu compte que le PIB de la nouvelle république de Californie la plaçait, avant l'Italie, au rang de 7^e pays le plus riche du monde, le sens des affaires a repris le dessus.

Cet ancien immeuble industriel abrite désormais les services culturels de la municipalité de LA et tout particulièrement la direction de ces services chargés de préserver les innombrables fresques murales (une autre des caractéristiques visuelles de la ville) qui recouvrent les murs des bâtiments de Downtown.

SUNITE ALLEY

Cœur commerçant et vivant du Fashion District, cet ensemble piétonnier regroupe des centaines de magasins de vêtements, à la fois grossistes et détaillants, sur deux blocs, ainsi que des cafés, des petits restaurants et les vestiges de la net economy sous la forme de bars mini-rézo. Ouvert quasiment 24 heures sur 24, c'est évidemment un lieu où l'on

se montre et où l'on se drague qui constitue, avec Broadway Street et Grand Central Market (dans l'Historic Core), un must de Downtown.

CALIFORNIA MART

C'est, cette fois, le cœur professionnel du Fashion District qui regroupe, dans un même bloc, les sièges des principales maisons de couture, une école de dessin et de mode, des salles abritant les défilés, etc. Tout autour, on trouve les différents ateliers, agences de mannequins, grossistes, entreprises de presse spécialisée dont l'activité dépend du dynamisme du California Mart.

Cette partie de Fashion District est caractérisée par une grande mixité, à tous les points de vue, notamment architecturale (les immeubles ultramodernes dominant les échoppes noires de crasse du début du XX^e siècle) et humain (les exécutives de la mode croisent les immigrés clandestins chargés comme des mulets de rouleaux de tissu).

Les gens qui travaillent dans et autour du California Mart ont une tendresse particulière pour une fresque représentant la statue de la Liberté éclairant de son fanal la côte ouest du continent nord-américain et l'océan Pacifique. Comme un nouveau départ, en tournant le dos aux États-Unis, après la sécession...

4.1.8. South Park

Enfin, au sud de New Downtown, au sud-ouest de l'Historic Core et à l'ouest de Fashion District, on trouve South Park.

Ce quartier, à la fois résidentiel et commerçant, bénéficie du vent de revitalisation qui souffle actuellement sur New Downtown, un peu plus au nord, sans en subir les excès et la déshumanisation. Constitué de petits immeubles construits selon les normes antisismiques (pas plus de treize étages et parfois en bois), d'hôtels de catégorie intermédiaire - à taille humaine quoi -, de petits restos, de musées, de petits parcs, de commerces de proximité et supérettes, ce quartier abrite une population de petits bourgeois blancs qui ont su profiter de la politique de prix destinée à les attirer dans ce quartier dont la rénovation est quasiment achevée, mais qui se poursuit néanmoins vers l'ouest.

South Park a quand même dû payer son écot à la politique urbaine du nouveau centre ville et a donc été enlaidi par quelques bâtiments gigantesques, mais, dans l'ensemble, il a plutôt été épargné. Car ses habitants résistent eux aussi à la pression qui pèse sur tout Downtown. Pas comme les résidents d'Historic Core, par des manifestations et une opposition physique, mais en se servant de l'arme du droit et des multiples possibilités que recèle la réglementation municipale en matière d'urbanisme. Les habitants de l'endroit ne sont pas forcément très vindicatifs, ni très courageux physiquement, mais ils sont indéniablement résolus. Pour certains, l'installation dans ce quartier a été synonyme de gros sacrifices et ils n'envisagent donc pas de voir leurs enfants grandir à l'ombre de tours gigantesques. Pour faire front, les résidents ont constitué diverses associations de voisinage, qui fonctionnent par immeuble ou bloc d'immeubles, et dans lesquelles tous mettent en commun leurs compétences ou leurs relations pour que South Park reste un village (à l'échelle de LA).

Ce quartier est tout ce qu'il y a de plus normal : la délinquance n'y est pas plus ou moins importante qu'ailleurs, mais la volonté de préserver une certaine vie de quartier et la soif de sécurité (ou la peur de l'insécurité, c'est selon) poussent ses résidents à être très exigeants vis-à-vis des forces de police, voire, en cas de défaillance, à faire des patrouilles eux-mêmes et à adopter des mesures dissuasives. Cette façon qu'ont les résidents de se comporter en propriétaires des lieux et à y faire régner un certain ordre a le don de hérisser l'administration de la ville et de l'État, sans même parler du LAPD. Aucun incident grave n'a cependant jamais été déploré, même si les résidents du quartier sont prompts à se servir de leur droit à procéder eux-mêmes à des arrestations. Les habitants de ce quartier mixte entretiennent d'excellentes relations avec les leaders de toutes les communautés religieuses installées à South Park, un appui non négligeable...

On signalera que le maire actuel vit à South Park (toutes proportions gardées : dans un immeuble que seuls sa famille, lui-même et sa sécurité rapprochée occupent).

Lieux typiques

CONVENTION CENTER

Cet espace de « machin » gigantesque est un des résultats de la volonté de doter LA d'un centre digne de ce nom. Récemment transformé et agrandi, la ville espère que ce palais des congrès (dont les 245 000 mètres carrés occupent trois blocs et font de lui l'un des plus grands du pays) va lui rapporter chaque année environ 500 millions de dollars. Plutôt destiné à accueillir les gens qui descendent dans les hôtels de New Downtown, ce complexe ultramoderne offre toutes les facilités que l'on est en droit d'attendre de ce genre d'endroits. À noter que passée une certaine heure et une certaine affluence, on retrouve dans ses différents espaces minirézo, qui, quoi que bien protégés, restent de véritables passoirs, toute une foule de gens pas forcément très argentés. Le Convention Center dispose de sa propre unité de sécurité, souvent des types qui n'ont pas pu intégrer le LAPD et qui se sont reconvertis dans la sécurité.

STAPLES ARENA

Alléluia ! Depuis la fin du XX^e siècle, Los Angeles dispose enfin d'un complexe sportif digne de ce nom (même si les équipes de la ville ne se sont jamais distinguées dans quelque spécialité sportive que ce soit). Ce qui reste de son équipe de hockey (les Kings, dont beaucoup de membres ont émigré au Canada après la sécession) et son équipe de basket-ball (les Clippers) sont installés à demeure dans ce bâtiment rond à la façade de vitres illuminées de lumière bleue dès la nuit tombée et barée du désormais célèbre Staples Arena en néons rouges. C'est là qu'ont lieu tous les grands événements sportifs de la saison et l'intérêt des néo-Californiens pour le sport n'a jamais fléchi après la sécession : ce serait même plutôt le contraire.

L'endroit comprend également un mall spécialisé dans les articles de sports, ainsi que quelques vitrines de grandes

sociétés américaines. Le sous-sol est en revanche complètement déserté : tous les emplacements de la galerie marchande sont à louer.

GRAND HOPE PARK

L'aménagement de ce parc à la fin des années 1990 a marqué le début de la revitalisation de South Park, dont c'est, d'une certaine façon, le centre historique. Tout est en effet parti de ce parc d'un kilomètre carré auquel ses concepteurs ont tenté, à la fin du XX^e siècle, d'imprimer la marque qu'ils voulaient voir étendue à tout le quartier, une espèce de *South Park touch* faite d'un mélange d'œuvres artistiques accessibles au public (des statues représentant des coyotes ici...), voire ayant une utilité autre que purement décorative (un clocher, toujours là), et de nature (une immense zone recouverte de pelouse agrémentée d'une fontaine), le tout bordé par les immeubles blancs et bas typiques de l'architecture de ce quartier.

L'ouverture de ce parc a connu quelques difficultés à la suite d'une polémique de quartier : fallait-il oui ou non l'entourer d'un grillage ? Les concepteurs et les résidents ont tenu bon et le parc est resté ouvert au public, à toute heure du jour et de la nuit. Les habitants y faisaient régulièrement des rondes pour dissuader l'installation de toute activité illécite, jusqu'au jour où ils ont découvert que l'un d'entre eux y prostituait ses filles. Depuis, un peu dégoutés, ces groupes d'autosurveillance laissent la sécurité du parc aux forces du LAPD (mais patrouillent quand même à l'extérieur).

THE PANTRY RESTAURANT

Véritable institution de LA, ce restaurant, ouvert en 1922 n'a fermé que deux mois en 108 ans. C'était en novembre 1997, quand les services de l'inspection sanitaire de la ville ont notifié à son gérant et à son propriétaire une décision administrative de fermeture de deux mois pour des infractions mineures à la réglementation en matière de salubrité publique. Réputé pour l'excellence de sa cuisine et la rudesse de ses serveurs, c'est un lieu de rencontre apprécié des huiles de la ville : il n'est pas rare qu'on fasse la queue sur le trottoir pour y dîner.

Seule ombre au tableau : après sa fermeture administrative, le restaurant est devenu la propriété du maire de l'époque. Certains ont, pendant un moment, soupçonné des malversations ou des pressions, mais aucune enquête n'a jamais été ouverte.

LE VILLAGE DE DÔMES

Cet étrange village improvisé de tentes blanches circonscrit d'une clôture est un peu similaire, dans le symbole, à l'église Queen of Angels' du quartier de Pueblo. Espèce de verve gracieuse (fort heureusement implantée au-delà de la freeway 110) sur le beau visage tout neuf de Downtown, ce village de tentes accueille une partie des sans-abri du centre de la ville. Il a été créé en 1990 par un ancien joueur de cricket devenu, après un passage à vide l'ayant laissé sans le sou, le porteur drapeau de la cause des *homeless* de la ville et qui se démène comme un beau diable contre la destruction des petits immeubles aux loyers bon marché du centre de Downtown. Inutile de préciser qu'il n'est pas en odeur de sainteté à la



mairie et que les habitants de South Park ne voient pas forcément d'un très bon œil le ramassis de pouilleux, d'exclus et de marginaux qui se pressent dès le matin à l'entrée du village, et les nuisances qui vont invariablement avec.

ÉGLISE DE LA TRÈS SAINTE PAROISSE

Cette petite paroisse chrétienne chapeaute quelques dizaines de membres très actifs et faisant preuve d'une infatigable énergie prosélyte. Le dogme enseigné par le père Simoes, un vieux prêtre aveugle d'origine brésilienne, est bien éloigné de celui en vigueur à Rome. Il reprend une vieille hérésie antique, le millénarisme (à ne pas confondre avec le millénarisme des sectes non chrétiennes, vaste fourre-tout vaguement apocalyptique), qui prévoit le retour du Christ sur Terre, son règne de mille ans, et la préparation de ses fidèles pour le combat final contre le Mal, avant de retourner au Ciel avec eux après la victoire, pour jouir d'une gloire éternelle. Tout pourrait se passer au mieux et entre croyants de bonne compagnie si les fidèles de Simoes ne prenaient leur rôle très à cœur.

Ils mêlent un mysticisme des plus aigus, qui les fait vivre en véritables ascètes, à une combativité de tous les instants, qui les pousse à s'entasser dans des vans pour aller agrandir le troupeau ou punir les forces du Mal notoirement actives. Les parousiens disent suivre la volonté de Dieu qui se manifeste à travers les visions mystiques de Simoes et qui leur ordonne certaines actions « tranchantes » contre les forces du Mal. Ils punissent ceux qui sont reconnus par eux comme démoniaques ou tentateurs (dealers, pornocrates, prostitués, mais aussi commerçants qui spolient les vrais chrétiens, etc.) et à ses actions n'ont pas encore été jusqu'au meurtre, c'est parce que ce ne sont pas encore de vrais professionnels du genre.

Le LAPD les tient à l'œil, car ils apprennent vite, sont équipés d'armes modernes, et semblent disposer de beaucoup d'argent.

Une autre partie de leur travail consiste à trouver le fils de Dieu dans la jungle de LA, persuadés que c'est ici qu'il se manifesterait. On les voit courir les maternités, interroger les parents et les enfants selon un questionnaire précis (qui permettra à coup sûr de repérer le Christ réincarné, selon le père Simoes) surveiller, observer, prendre des notes. Bref, opérer un travail de fourmi qu'Hérode aurait dû songer à faire s'il avait voulu être un plus efficace il y a 2030 ans de cela...

MICKY DU BAR DE LA POLICE

Micky est un homme bedonnant et sympa d'une cinquantaine d'années. Boiteux depuis un accident de scooter dans sa jeunesse, il n'a pas pu devenir flic comme son père, son oncle et ses deux frères.

En 2012, il a fait beaucoup d'emprunts pour monter son bar face au Hollywood Police Station. L'ambiance cinéma et flics faisant bon ménage, il a rapidement gagné beaucoup d'argent. Puis le quartier est devenu plus sordide, et son bar a brûlé. À la suite d'un contrat foireux, il n'a pas touché l'argent de l'assurance. Comme il était ruiné, les anciens flics d'Hollywood (dont certains devenus acteurs) lui prêtèrent suffisamment d'argent pour remonter une affaire. Aujourd'hui, il possède deux bars, l'un à côté du

poste de West Hollywood, géré par son plus jeune fils (homosexuel), et l'autre dans Downtown, qu'il a appelé Police Tribute, en l'honneur de ceux qui ont cru en lui.

Même si ces bars-brasseries sont devenus de véritable succès commerciaux, attirant touristes et hommes d'affaires en mal de sécurité, Micky n'a pas oublié ses origines modestes et ses débuts difficiles. Dès qu'un flic a des problèmes, il l'accueille et lui offre des coups à boire ou des repas. Grâce à sa sociabilité et ses contacts, il connaît une quantité hallucinante d'informations sur le LAPD.

OSCAR PEMBLETON, ÉTRANGE FONCTIONNAIRE DE LA MAIRIE

Oscar mesure un mètre quatre-vingt-dix, pèse au maximum cinquante-cinq kilos, et se tient si voûté qu'il paraît deux fois moins grand. Sans dépasser la quarantaine, il a le cheveu rare et des lunettes impressionnantes. Il refuse de se faire opérer des yeux par peur des tables d'opération. Gentil, serviable, mais timide, il hante les couloirs de la mairie de Los Angeles, portant des cartons ou poussant des chariots à roulettes remplis de dossiers.

Nul ne sait vraiment quel poste il détient à la mairie, mais personne n'y prête d'importance de toute façon. Oscar sait où trouver tout type de dossier, et les fonctionnaires le sonnent dès qu'ils ont besoin de ses services. Il n'est jamais dans son bureau, un véritable capharnaüm de papiers jaunis qui sent un peu le renfermé, mais il se présente toujours en moins de trois minutes devant la personne qui a besoin de ses services.

Oscar maîtrise sur le bout des doigts tous les rouages de l'administration. Il sait accélérer ou freiner tout type de procédure, en s'adressant aux services appropriés. Il connaît par cœur le fonctionnement administratif, juridique et politique de la Californie. De temps à autre, on peut le trouver en train de farfouiller dans les dossiers d'une administration, même dans les placards les plus secrets : il obtient ces autorisations des personnes à qui il rend ses services particuliers. Personne n'a semblé le remarquer, mais Oscar n'a jamais été aperçu à l'extérieur d'un bâtiment, uniquement à l'intérieur. Il possède sans doute une petite chambre dans un appartement de fonction de la mairie.

Caractéristiques

Population : 5 000 000 habitants

Niveau de vie : +1

Pollution : très limitée. Même dans Skid Row, les autorités font tout leur possible pour que la GP ne vienne pas grignoter le cœur de LA

Zones commerciales : 40%

Zones industrielles : 0%

Zones résidentielles : 60%

Criminalité : -1 (-1 dans Skid Row)

Dellits mineurs : +1 (+1 dans Skid Row)

Présence policière : +1 (+1 dans Skid Row)

Coopération avec les forces de l'ordre : +1 (-1 dans Skid Row)

243

CHAPITRE
CINQ

RESSOURCES
HUMAINES



CHAPITRE CINQ

**RESSOURCES
HUMAINES**

244

NOM:

simpson

PRÉNOM:

brad

TAILLE:

1m78

POIDS:

92kg

PSEUDO:

homer

NAISSANCE:

12.07.1998

MATRICULE:

0098029

INCORPORATION LAR:

02.12.2016

DOSSIER:

54643ntm

MISSION:

enquetes criminelles



« Nat, je vais pas passer
trois plombes à te
regarder reluquer
une morte, ok ?
T'auras tout loisir de te
la faire si ce genre
de trip t'attire, mais une
fois que je serai parti ! »

Nat aurait voulu que cela ne soit qu'un mauvais rêve. Il aurait tout donné pour que son réveil sonne à cet instant, même pour se retrouver, la bouche pâteuse, les yeux gonflés, dans son lit et se dire « Merde ! Déjà six heures... ». Tout. Tout plutôt que se retrouver là, dans cette pièce sordide aux murs décrépis, gris de crasse, devant elle.

Angelica n'avait pas beaucoup changé, en dix ans. Des traits plus fins, plus durs, peut-être. Un corps plus maigre. C'était tout. Aucun cheveu blanc dans sa crinière rousse, aucune ride sur la peau claire de son visage.

Angelica. La plus belle étudiante de Caltech University. Intelligente. Souriante. Sportive. Un peu aguicheuse, mais suffisamment réservée pour mériter leur respect.

Nat se rappelait parfaitement la première fois qu'il l'avait remarquée. C'était lors du défilé du premier de l'an. The Tournament of Roses. Elle trônait sur un char paré de fleurs aux couleurs vives, pareille à un joyau de feu et de diamant dans un écrin de pétales. Il était immédiatement tombé sous le charme. Il l'avait croisée plusieurs fois par la suite, cette fille dont l'éclat éclipsait la beauté de toutes les autres, cette fille qui était devenue, en quelques semaines, le centre de son existence, l'objet de tous ses désirs et de toutes ses craintes. Il lui avait fallu des mois avant de trouver le courage de l'aborder. C'était un après midi de mai, un après-midi de pluie. Elle était assise, le menton sur les genoux, sous l'un des innombrables arbres du campus. Seulement. Lorsqu'elle avait levé la tête vers lui, le jeune homme avait vu deux grosses larmes briller au coin de ses yeux vert amande, deux gouttes d'eau claire et pure roulant sur ses joues lisses. Ils n'étaient jamais sortis ensemble, mais Nat était devenu l'ami, le confident. Et il avait accepté ce rôle, parce qu'il n'avait jamais rien lu d'autre que de l'amitié dans ses prunelles intenses et mystérieuses.

Ses prunelles intenses dont il ne restait plus aujourd'hui qu'une couleur passée, poussiéreuse. Ses prunelles intenses à jamais figées dans la mort.

— « Bon, Nat ! On ne va pas y passer la nuit ! Elle est pas mal, pour un macchabée mais tu ne vas pas tourner nécrophile, hein ? Ce n'était qu'une pute, après tout... »

Le légiste dut se retenir pour ne pas frapper l'homme qui se tenait derrière lui, bras croisés et qui attendait qu'il fasse l'autopsie. Brad Simpson. Trois fois décoré au cours de sa carrière. L'un des premiers à avoir intégré la division COPS, lorsqu'elle avait été créée. Un vétéran. Un dur. Adulé par les bleus, comme s'il s'agissait d'une star.

Un sale con arrogant et brutal. Un sale con qui prenait les types du commissariat pour des larbins et s'attendait à ce que tout le service lui baise les pieds quand il leur faisait la faveur de ramener un cadavre à analyser. Le jour où un ganger lui logerait une balle en pleine tête, Nat se ferait un plaisir de l'autopsier lui-même. Et prendrait tout son temps.

— Quand est-elle morte ? demanda-t-il d'une voix neutre.

— Ça, c'est à toi de me le dire !

— Vous l'avez vraiment trouvée au Night & Day ?

— Ouais. Un client l'a retrouvée dans les toilettes des hommes. A cru d'abord qu'elle faisait un mauvais trip. Mais quand s'est approché, l'a vu qu'elle pissait le sang. Remarque, m'étonnerait pas qu'elle ait pris une bonne dose de came, vu la merde qui traîne là-bas... »

Nat s'approcha du corps, luttant pour refouler ses larmes. Comment en était-elle arrivée là ? Comme s'il revenait à lui après un long sommeil, il remarqua alors son décolleté outrageusement plongeant, ses vêtements de velours et de dentelle noire fendus jusqu'en haut des cuisses, le collier métallique hérissé de pointes autour de son cou, l'épaisse couche de poudre blanche qui recouvrait son corps. Le troug trop vif de ses lèvres. Et la blessure en forme de croissant de lune qui trouait sa gorge

Angelica...

Professionnel. Rester professionnel.

Nat enfila machinalement une paire de gants transparents, tâta de bout des doigts la chair livide du bras de la défunte. Elle était encore souple. Presque tiède. La mort n'avait pas dû survenir plus de quelques heures auparavant. À l'aide d'un scalpel, il découpa délicatement son petit corset ajusté, sa jupe – sa toison pubienne était pareille à une rose sanglante, déposée délicatement sur une statue de marbre. Il palpa doucement son corps à la recherche de la moindre anomalie. Rien. Rien d'autre que cette plaie.

– « Nat, je vais pas passer trois plombes à te regarder reluquer une morte, ok ? T'auras tout loisir de te la faire si ce genre de trip t'attire, mais une fois que je serai parti ! »

Le poing de Nat s'écrasa avec un bruit mat sur le nez du détective. Aussitôt, Brad réagit. D'un coup précis, il projeta le légiste à l'autre bout de la pièce, puis, avant que celui-ci n'ait pu esquiver la moindre mouvement, fut sur lui.

– « Ça va te coûter cher, sale petit merdeux ! Ça va te coûter très cher ! »

La dernière chose que remarqua Nat avant d'être traîné hors du laboratoire, ce fut l'étrange tatouage qui brillait sur l'épaule d'Angelica.

L'astre lunaire dans son dernier quartier.

Le commissariat de Downtown LA, cest un peu le petit nid douillet des cops. C'est là que se trouve leur quartier général, cest là qu'ils seront affectés à leur arrivée dans le service et cest auprès des cops qui y travaillent qu'ils apprendront les ficelles du métier qui est le leur

Dans les extensions de COPS, nous nous emploierons à faire vivre ce commissariat. Certains cops pourront donc se marier, avoir des enfants, partir en retraite. Non, je plaisante : si évolution il y a, elle sera dans le sens de la spirale de violence dans laquelle seront happés les joueurs : déprimés, cops tués en service, démissions et, pourquoi pas, grève générale.

En fait, si vous voulez mon avis, ce sera quelque chose un peu entre les deux, soufflant le chaud et le froid dans ce service où les caractériels de tous poils se côtoient dans un seul et même but : servir et protéger.



BIENVENUE CHEZ LES COPS

Garde à vous !

Bon repos. Salut les *rookies*.

Vous venez d'être affectés dans l'unité de police la plus prestigieuse de tout LA. On pourrait croire que c'est les SWAT, mais non. C'est les COPS.

Vu vos notes à l'Académie de police ou vos états de service, vous devez penser que vous êtes les rois du monde. Stop. Asséyez-vous. Trempez-vous la tête dans un seau de glaçons, puis regardez autour de vous. Le monde peut continuer à tourner sans vous.

Ici, personne n'est indispensable. J'ai mis deux ans à comprendre ça, jusqu'à ce qu'un pote, un collègue, meure. Johnny Triano, ça vous dit quelque chose ? Oui, le héros. J'ai vu qu'à ses funérailles, en grandes pompes, ronds-de-cuir, uniformes, drapeaux, tirs de fusils et tout le tremblement, la vie ne s'est pas arrêtée. Un autre gars a pris sa place et on a tous continué notre boulot. Finalement, il n'y a que dans le cœur de sa veuve, de ses gamins et de ses amis que le vide n'a pas été comblé.

Attendez-vous à perdre des collègues. Plein. On est chez les flics, pas aux télécoms, et c'est presque devenu un sport national dans certains quartiers de faire des cartons sur les uniformes. Bon, terminée la partie émotion.

En parlant des uniformes, vous allez porter le plus beau qui soit. Les contribuables vous payent chaque année une prime d'uniforme, alors utilisez-la à bon escient. Pas question de sortir avec un uniforme sale ou troué. Vous représentez la police de Los Angeles, et vous devez être irréprochables. Je suis maniaque, vous êtes prévenus. D'ailleurs, votre contrat indique que vous devez obligatoirement porter l'uniforme aussi souvent que possible. La population est rassurée par l'uniforme et sait ainsi que son argent ne sert pas qu'à engraisser des politiciens véreux ou des administrations passives.

Vous aurez tous le droit de posséder un bureau dans le plus prestigieux des commissariats de la ville : celui de Downtown LA. En plus de cela, vous avez le droit, lors d'une enquête, de disposer d'un bureau dans n'importe quel commissariat. Si ce commissariat est grand et bien équipé, vous aurez sans doute un bureau haut de gamme. Dans des endroits moins spacieux, il faudra vous contenter de ce que l'on vous donne. Soyez gentils et polis avec les flics locaux. Tout le monde même pas les cops, alors il faut la jouer diplomate. Vous disposez de prérogatives qui peuvent être perçues comme de véritables privilèges par certains. À vous de vous en servir de façon responsable et réfléchie. Une grande famille comme le LAPD ne peut prospérer qu'en réduisant au maximum les querelles entre les branches.



Bon, je vais vous répéter des trucs que vous aurez entendus et lus des centaines de fois sur notre unité. Mais c'est mon boulot et je le fais consciencieusement. En tant que cops, vous n'aurez pas de zone d'attribution (de quartier, en langage courant). Détective en début de carrière, vous pourrez effectuer vos enquêtes sans vous inquiéter de certains détails, comme les priorités des services concernés (stups, mœurs, juvénile, etc.) les zones d'attribution et la coopération des forces de police du secteur. Vous pourrez ainsi avoir accès à tous les dossiers liés à vos enquêtes. Vous aurez juste besoin de l'autorisation du chef de la section concernée. Un conseil : ménagez les sensibilités des vieux briscards et écoutez-les, ils ont des tas de combines à vous apprendre.

Comme vos enquêtes peuvent toucher à tous les délits, je ne saurais que vous conseiller la polyvalence. Si certains d'entre vous excellent dans un domaine précis, alors que dans d'autres ce sont des branques, ils risquent de ralentir leurs collègues, voire de les mettre en danger. Plutôt que d'être super-bon quelque part, soyez super-bons partout. Entraînement, stages, équipement, etc., tout sera mis à votre disposition pour que vous partiez avec brio les couleurs de l'unité. *Capita ?*

Enfin, un cops se doit de réagir à toute menace à l'ordre public ou à la population d'une manière proportionnelle à cette menace. Les buts des cops dans ces situations sont dans l'ordre : protéger les civils, appeler des renforts et coopérer avec les autres forces de police impliquées, et enfin, mettre fin à la menace. Cela inclut l'usage de la force létale.

Un dernier mot avant que vous n'alliez fêter votre entrée au bar de Micky. Devenir flic, c'est une vocation. Devenir cops, c'est un sacerdoce. Vous êtes venus pour le prestige. À vous de le mériter. Quand on parle de vous, on doit voir l'unité. Quand on voit l'unité, on doit voir les hommes.

1. Les commissariats de LA, généralités

Les bureaux d'opération suivent en général la même structure d'ensemble que le LAPD. La vie dans le commissariat tourne autour de trois critères simples : la hiérarchie qui indique les droits et les devoirs, les enquêtes qui rythment le travail (et la vie souvent) et les civils, à l'origine du travail des officiers de police, comme plaignants ou contrevenants. Par conséquent, le commissariat lui-même s'organise autour de ces trois axes.

Un commissariat typique accueille les bureaux individuels des chefs (dont la taille dépend du grade), plus leurs

subordonnés officiers de police et détectives, en salle commune ou par paire. Des salles sont disponibles pour les commodités : vestiaires hommes et femmes, coins cuisine et détente avec une télé bloquée sur la chaîne Jackass (ou autre), une salle ordinateur (en général un ou deux PC dépassés en libre service) et parfois une salle de musculation.

Tous les commissariats possèdent obligatoirement une salle de briefing où sont expliquées et vues en détail les opérations. Une salle d'entretien public, une d'interrogatoire et quelques cellules complètent aussi l'architecture minimale. Une salle protégée contient le coffre à armement et à preuves. Un garage protège les véhicules du commissariat, le plus souvent motos et voitures. À côté de ce garage sont souvent placés les chenils de la K9.

La disposition des lieux varie en fonction du commissariat, mais tout reste très formaté. Une entrée principale, un accueil, à droite les bureaux des chefs, à gauche les salles d'interrogatoire et de détention, au fond les zones réservées : salles de détente, vestiaires, salles des armes et garages. Les plus petits commissariats restent de plain-pied alors que les plus grands se développent sur plusieurs étages, chacun accueillant un type de service particulier.



LES FONDUS DU GAZON DE DOWNTOWN LA

L'indépendance de la Californie a permis, entre autres conséquences, de légaliser la prostitution. Cependant, il s'est vite avéré nécessaire de mettre en œuvre certains moyens afin de la contrôler et d'en tirer pour l'État, de substantiels bénéfices. Pour cela, le gouvernement a décidé de mettre en place un permis autorisant, moyennant finances, les prostituées à exercer légalement. Un contrôle des passes s'effectue au moyen d'une distribution hebdomadaire et payante de préservatifs. Los Angeles a été la ville test toute désignée afin de constater le degré de réussite de ces mesures dont le bilan devrait être présenté dans le courant de l'année prochaine.

Ces mesures ont entraîné la création d'un service de police spécialisé, le Legal Prostitution Department (LPD), détaché dans chaque commissariat de quartier et qui contrôle à la fois la distribution des permis et celle des préservatifs. Les prostituées souhaitant obtenir une autorisation doivent donc se présenter au commissariat de leur quartier afin de passer un entretien et de répondre à un questionnaire poussé sur leur passif. Si leur dossier est accepté, elles doivent ensuite s'acquitter d'un droit annuel de deux cents dollars. Elles ont alors accès à leur quota de préservatifs, à savoir une boîte de quarante pour trente-cinq dollars, ainsi qu'à un joli petit macaron estampillé LAPD. Elles peuvent alors se livrer au simulacre de la reproduction légalement et faire officiellement appel au LAPD en cas de problème.

247

La structure du service

LES LOCAUX

Le commissariat de Downtown LA dispose, comme d'ailleurs le reste de la police, de peu de moyens et le service n'a donc que deux pièces à sa disposition ainsi qu'un guichet de deux mètres carrés ressemblant plus à un placard à balais.

La première de ces pièces est en fait un vaste stock de préservatifs dont la clef est jalousement gardé par Vince, flic de base détaché au service. Le « bureau d'accueil et de délivrance des permis » occupe la seconde pièce. Ce fameux bureau consiste simplement en trois sièges et une table brinquebalante où le sergent C.K. Liberty, responsable du service, passe le plus clair de ses journées.

LE PERSONNEL

Le service est donc dirigé d'une main de maître par le sergent C.K. Liberty. Ce flic black de trente-cinq ans est en fait un vétéran de la guerre de Corée qui, ne sachant que faire en rentrant au pays, s'est engagé dans la police voilà maintenant dix ans. Après quelques années au SWAT et la perte suite à un malencontreux coup de machette d'une main droite plus qu'utile, C.K. Liberty s'est retrouvé promu à la tête de ce service lors de sa création en 2028. Tout cela a eu pour conséquence d'en faire un homme d'apparence plutôt bourru et possédant un direct du gauche connu de tout le commissariat (un capitaine garde un inoubliable souvenir de ce poing qu'il reçut dans la figure lorsqu'il annonça à C.K. Liberty sa mutation...). Le sergent, affectueusement surnommé Moby par son personnel, s'occupe en fait principalement de la délivrance des permis et donc des fastidieux entretiens qui en découlent. Ses colères noires et son caractère plutôt soupe au lait en font quelqu'un de redouté, mais la tenue de son service est irréprouvable, tout du moins en sa présence. De plus, il présente un avantage unique puisqu'il connaît personnellement toutes les prostituées du quartier, ce qui fait de lui une source d'informations non négligeable. Cependant, malgré son caractère de dogue, C.K. Liberty reste très apprécié de ses hommes et pas un ne dénoncerait les légers bénéfices (c'est peu de le dire) qu'il tire de ses fonctions.

Le sergent est secondé par un officier nommée Luna Pard. Luna est une jeune flicquette de vingt-huit ans pour qui plus d'un se damnerait. En effet, sous sa plastique explosive et sa voix suave, cette jeune métisse hispano-américaine cache un tempérament plus qu'agréable en ce sens qu'elle a toujours un sourire pour tout le monde et est à l'écoute du moindre de vos problèmes. Une telle vocation dissimulée sociale la prédestinait à ses fonctions actuelles qui sont justement de s'occuper de tous les problèmes et plaintes que viennent gentiment déposer les

prostituées. De plus, elle a aussi en charge la patrouille qui, quotidiennement, fait le tour du quartier afin de contrôler les dites dames. C'est d'ailleurs la seule dans le service à avoir, pour l'occasion, accès à une voiture de patrouille bien que C.K. Liberty puisse, si telle est sa volonté, en réquisitionner une seconde. Sous ses dehors de flicquette, Luna n'en est pas moins inscrite à la prestigieuse université de Posadena où elle vient de commencer un PhD de Psychologie sur la perception endogène de la prostitution. De plus, son apparence affable et ce souci des autres cachent chez elle un profond malaise hérité du lycée. En effet, le viol collectif dont elle a été victime voilà maintenant dix ans reste un incurable traumatisme même si ses frères et leur gang se sont depuis longtemps occupés des coupables (je vous déconseille leur célèbre bain d'acier).

Vince, le responsable du stock de préservatifs, constitue le troisième pilier de l'équipe. Cet officier de base campe toute la journée derrière le guichet afin de distribuer ses précieuses denrées au compte-gouttes à toutes les prostituées qui passent. D'une compagnie plutôt agréable, ce jeune asiatique de vingt-trois ans est le seul, avec C.K. Liberty, à posséder la clef du stock. Étant donné que c'est aussi lui qui est chargé de l'inventaire mensuel, sa fonction lui permet donc de couvrir certains écarts dont il profite bien. De fait chaque semaine Vince s'autorise la revente sous le manteau d'une partie du stock, n'oubliant pas au passage de se constituer une petite collection à usage personnel. En effet pour arrondir ses fins de mois Vince se prostitue tous les soirs dans les différentes boîtes branchées de la ville (ou chez de riches particuliers). De plus, il s'habille en femme pour le faire, ce qui serait terriblement aggravant aux yeux de son supérieur si celui-ci venait à l'apprendre. Sous un masque d'efficacité, Vince cache donc une autre facette de sa personnalité. Suyoko, sa seconde identité, lui vaut une très grande renommée dans le milieu, ce qui fait qu'il est recherché par le LAPD pour exercice illégal de la prostitution. Les préservatifs revendus le sont le plus souvent à des prostituées qui, tout comme Vince, exercent illégalement la profession et sont dans la plupart des cas indépendantes. Cette situation particulière permet à Vince de fréquenter la haute société, d'être au courant de ses mœurs dissolues et même de repérer certains fournisseurs des vices de cette intelligentsia.

Deux autres policiers complètent cette fine équipe mais sans en faire réellement partie. En effet, il s'agit de bleus envoyés là pour se roder avant de s'attaquer « aux choses sérieuses ». Il va sans dire qu'être affecté à ce service pour effectuer ses six premiers mois de service ne va pas sans un certain piston. Que ne ferait pas les planqués pour éviter la rue ? En règle générale, l'un de ces flics suit Luna dans ses patrouilles alors que le second sert d'homme à tout faire à C.K. Liberty.



Le job

LES AVANTAGES

Le service est plutôt habitué à une certaine routine : réception des prostituées et patrouilles quotidiennes. Cependant, l'intérêt du service ne vient pas de ce qu'il fait mais plutôt de la foune qu'il est amené à fréquenter : encore et toujours les prostituées. En effet, ces ouvrières du trottoir passent le plus clair de leur temps à l'extérieur, dans les rues, et sont donc amenées à voir tout ce qui se trame. De plus, le fait que chocne dentre elles ait un territoire précis où exercer leur permet d'avoir une connaissance profonde du terrain et d'établir ainsi certaines habitudes avec la racaille locale (faut bien avoir des clients, non ?). Ces deux facteurs réunis font des péripatéticiennes une des meilleures sources de renseignements qui existe, ce que C.K. Liberty n'ignore pas et ne rechigne pas à mettre à profit. Rinsi, beaucoup de flics des autres services font appel à C.K. et ses hommes lorsqu'ils piétinent dans leurs enquêtes ou n'arrivent pas à obtenir les confessions d'une prostituée. De plus, C.K. se sert abondamment de ces informations pour faire pression sur sa hiérarchie lorsque le besoin s'en fait sentir (que serait l'homme sans le péché ?).

LES INCONVÉNIENTS

Il arrive malheureusement assez souvent que le service rencontre quelques problèmes dans la rue, dont certains sont inhérents à sa fonction. Le principal de ces inconvénients est et restera le proxénétisme. En effet, bien que la prostitution soit légale, ce dernier ne l'est pas (hormis pour l'État bien sûr...). Cela n'empêche pas cependant les différentes mafia locales de le pratiquer ouvertement et à grande échelle. Cet état de fait entraîne souvent des luttes intestines de territoire entre prostituées légales et prostituées appartenant à la mafia. Si ces luttes ne sont pas résolues rapidement, elles se terminent le plus souvent par un nettoyage par les armes et l'élimination pure et simple de la prostituée légale. Étant donné la situation, le LAPD fait tout ce qu'il peut pour enrayer ces suites d'événements dont malheureusement la prostituée fait immuablement les frais. En effet, les « gales » disparaissent mais les « mafieuses », quant à elles, ont toutes eu à payer des amendes pour exercice illégal de la prostitution et finissent en prison au bout de la troisième fois.

2. Description du quartier général du LAPD

Imaginez un immeuble de trente-cinq étages, dont les murs extérieurs gris crade présentent de petites traces de Grey Plague, des impacts de balles et des flammes laissées

par des cocktails Molotov au rez-de-chaussée. Imaginez une architecture dans le genre « bureau moderne des années 1980 », avec béton armé et vitres teintées (résistantes aux balles et au feu). Imaginez une double porte avec « *To serve and protect* » gravée dessus, flanquée de deux flics en faction à l'entrée, gilets pare-balles, casques et riot-guns au poing. Vous êtes au seuil du commissariat de Downtown. Une noria de flics en uniformes entrent et sortent de l'édifice 24 heures sur 24, traînant des suspects menottés. Parfois, un squad de détectives, fusils à la main, jaillissent du commissariat, vous bousculent en hurlant des ordres de mission et s'engouffrent dans des fourgons qui sortent à tout allure du parking souterrain... À coup sûr ils vont intervenir dans une fusillade non loin de là. Dans le hall, vous devez franchir un premier portique de sécurité, avec rayon-X, fouille et vérification de CMU. Les quatre flics chargés du portique ne badinent pas avec la sécurité : on dénombre en moyenne une tentative d'attentat par trimestre. Un « bip » et on vous plante un calibre sur la nuque. Bien sûr, si vous êtes flic, vous passez par un portique « express », gardé par le sergent Franck Galloway, alias « le vieux Franck » ... dans six mois, la retraite : Franck se contente de vous dévisager et de regarder votre plaque. Pas besoin de CMU. Franck connaît tous les flics du LAPD de Downtown. En fait, Franck connaît tout le monde y compris Ralph Firmani, qu'il appelle « *Ralph* ». Et personne n'emmerde Franck quand il pose ses congés.

Une fois le portique franchi, vous avez le choix : prendre un des deux ascenseurs à votre droite ou continuer tout droit pour aller porter plainte au « *desk* ».

Si vous avez pris les ascenseurs, vous avez le choix entre quarante niveaux :

- Niveaux -5 et -4 : les parkings et le garage ; c'est là que se trouvent les véhicules banalisés, comme les véhicules de patrouille et les différents fourgons blindés, sans oublier les motos.
- Niveau -3 : le central informatique et ses sysops, les archives numériques et une partie des labos scientifiques.
- Niveau -2 : la morgue et la médecine légale.
- Niveau -1 : les pièces à conviction archivées et l'équipement spécial (comme l'armement lourd)
- Le rez-de-chaussée, vous connaissez.
- Les premiers étages : les vestiaires et les salles de repos des flics en uniforme, la salle des rapports où tous les flics de la rue viennent tapoter la papeterrie et les cellules collectives (sous la responsabilité d'un sergent et de trois officiers de police) où l'on enferme les délinquants pris dans des rafles et en attente d'interrogatoire.
- À partir du troisième étage : les différents services opérationnels se partagent les étages.
- Au vingt-cinquième étage se tient l'étage de l'ASD, avec la piste d'envol et d'atterrissage des hélicoptères du LAPD.
- Du vingtième-cinquième étage au trentième étage, vous trouverez tous les services administratifs du LAPD, de la compta au chargé des relations presse, en passant par les mutations et le recrutement... ainsi que les archives papier. On les surnomme les *paper-cops*.

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

249

- Le trentième étage est réservé aux chefs des différents services (et au cops quand il est dans les murs). Cet étage comporte aussi des salles de réception et de conférence pour la presse.
- Le trentième et unième est réservé au SAD. Des flics un peu taquins ont inversé les chiffres des étages. Le « 31 » est devenu le « 13 », chiffre porte-malheur en Amérique. Quand un flic est convoqué au SAD on dit qu'il a « tiré le 13 » ou que « c'est vendredi 13 ».
- Le trente-deux : NADIV.
- Le trente-trois : ORGDIV.
- Le trente-quatre : OBH et TERDIV se partagent les bureaux.
- Le trente-cinquième étage : Terminus, vous êtes à l'étage du COPS.

2.1. L'accueil

Le desk est un comptoir immense où quatre officiers du LAPD sont en permanence chargés de recevoir les plaintes (dont Big Nick), envoyer des flics en uniforme enquêter suite à un appel, enregistrer les suspects emmenés en cellule, réceptionner les victimes et les témoins, etc. bref recevoir le public et gérer le tout-venant. Derrière le desk, on trouve l'immense salle de briefing des flics en uniforme, où le lieutenant leur fait chaque matin le petit speech précédant la répartition des tâches de la journée.

2.2. Le garage

Au quatrième et cinquième sous-sols se trouve le ventre mécanique, graisseux et vrombissant du commissariat central.

Accolé aux ascenseurs de services, le garage se déploie sur toute l'aile nord-ouest du sous-sol. Le reste du niveau est un immense parking doté de ses voies de circulation et de sa fameuse speedway (côté sud), destinée aux départs d'interventions et abusivement utilisée par les pilotes d'interceptors.

Le sous-sol dispose de deux voies d'accès en véhicule, celle qui termine la speedway, E-0, en sens unique de circulation vers l'extérieur, et l'ordinaire, E-1, en double sens, en général encombrée matin et soir par l'arrivée et le départ du personnel administratif.

E-0 dégueule ses spitfires et ses interceptors hurlants à trois cents mètres du commissariat sur First Street où les ralentissements brutaux de circulation sont fréquents.

Le parking est divisé par service de police, en théorie donc, les spitfires de patrouille et les wolverines (« SRS 12 » pour les habitués de ce mastodonte) ne se mélangent pas avec les hellcats dernier cri du SWAT, ou les nashvilles du Bike Squad. En pratique après une dure journée de labeur, on se gare le plus près possible des ascenseurs, en évitant toutefois le carré V.I.P. du gratin hiérarchique.

Le garage fonctionne 24 heures sur 24, torturé par ses équipes de mécanos hors pair qui se relaient par équipes de quatre toutes les huit heures pour prolonger un peu la vie des carcasses mécaniques du LAPD.

Depuis le bureau en face des ascenseurs, le capitaine Henriette Bellfellow, responsable en chef du garage gère les attributions de véhicules, les réparations et les remises en

service. Elle dialogue en même temps avec son ordinateur (avec qui elle est « reliée ») – lui-même relié au scanner de maintenance du garage –, ses équipes par le biais des oreillettes et avec ses interlocuteurs directs venus se faire attribuer un véhicule. S'il elle vous dit, « 1.4, encule ta famille, tu as trente-deux minutes pour finir de changer les freins » en fait, peut être qu'elle ne s'adresse pas à vous.

Bellfellow est là chaque jour de huit heures à vingt heures, en son absence il faut s'adresser directement au garage pour les attributions. C'est donc à ce moment là qu'il faut agir pour récupérer un véhicule si la même semaine vous en avez déjà bouillonné deux.

Mais si l'attribution d'un véhicule est une chose, l'affectation par la hiérarchie en est une autre. En effet, si l'autorité du garage est centralisée entre les mains de Bellfellow, chaque véhicule est rattaché à un service de police. Les formulaires d'affectation de véhicules doivent être signés du chef de service dont dépend le demandeur. Ils sont ensuite attribués selon les stocks et suivant la chronologie des demandes, sauf si évidemment le chef de service fait passer la demande en priorité. De toute manière, elles ne peuvent concerner que les véhicules de la partie du parc automobile rattachée au service en question.

Quand il n'y a plus de stock, la demande passe sur la liste d'attente. En théorie ça n'arrive pas. 20 % du parc est constitué de véhicules destinés aux remplacements.

Mais la plupart de ceux-ci sont des véhicules d'intervention ou des voitures de service en très mauvais état.

Les véhicules banalisés sont, en moyenne il faut attendre trois mois pour en obtenir un nouveau. Mais rassurez-vous : votre véhicule personnel est alors pris en charge par les assurances du LAPD. Sinon, pour 1 000\$, les rafistoleurs fous du garage vous trouvent une antiquité aux couleurs *flashy*, idéale pour rester en rade sur Hollywood freeway ou se faire repérer à six cents mètres dans Skid Row.

Dans cette organisation, les membres du COPS sans doute les plus mal lotis. Hellcats et wolverines sont pour l'instant destinées au SWAT. Les interceptors sont l'affaire de gens compétents. Les véhicules de service – spitfire et nashville – affectés pour les jours de patrouille en uniforme sont pris dans le stock de remplacement. Ce sont donc les véhicules en plus mauvais état ! Il reste les véhicules banalisés dont les moteurs sont trafiqués par les petits malins du garage. Mais vu le délai d'attente en cas de remplacement, mieux vaut éviter de jouer les cow-boys... Pâle figure que celle des supers shérifs de LA patrouillant en taudis fumant !

En bref, les mécanos se sentent loin de la hiérarchie. Ils se laissent une certaine latitude pour interpréter à leur convenance un formulaire d'affectation, alors mieux vaut pas trop les faire chier.

Personnalités

ANDREW « BOBIE » R. MAC RAY

Ce petit génie de la tôle ondulée a taillé sa place en moins de deux ans. Il travaille tellement vite que ses

coéquipiers ont l'impression qu'il se dédouble pour tenir les délais. À vingt ans, Bellfellow l'a nommé chef d'équipe. Andrew est originaire de Skid Row, il est plutôt combinard dans l'âme et tout à la fois jeune et un peu com idéaliste. Plus que des dollars ou des coups de pression hiérarchique, ce sont les cadeaux, tel qu'une place de concert ou un lapin d'élevage qui permettent de se le mettre dans la poche. Andrew ne fait pas trop gaffe aux torrents d'insultes déversés dans les com par Bellfellow à longueur de journée. Pour lui, c'est un peu la mère qu'il n'a jamais eue.

EDDY « REANIMATOR ED » OLAES

À soixante-seize ans, il n'a toujours pas pris sa retraite, il se fout des blanchings et des indications du scan, son com est bien branché mais de toute manière il est à moitié sourd. Pourtant Eddy est une bénédiction pour le LAPD, le roi des spitfires. C'est un peu comme s'il était le seul à savoir leur parler, les convaincre de revenir à la vie plutôt que de prendre un repos éternel bien mérité.



HENRIETTE BELLFELLOW

À quarante-trois ans, ses deux passions restent les belles bagnoles et les nanas sexy, si possible modifiées et retapées à fond, comme elle, qui reste, par la religion du silicone, un des fantasmes sexuels des agents du LAPD. Son caractère tyrannique lui a permis de s'imposer et personne ne rigole lorsqu'elle arrive le matin avec son vieux cabriolet rose bonbon. Depuis que sa liaison avec Kathy Allen s'est officialisée il y a quelques mois, elle semble plus tranquille.

KATHY « CBM » ALLEN

Les initiales peintes sur le capot de son interceptor signifient *Crazy Bitch Motherfucker*. Ce qu'elle devient quand elle se met au volant de son bolide. Le reste du temps, elle semble être un petit bout de femme réservée et zen.

2.3. La chambre froide, la morgue

Le service du coroner du commissariat se situe bien entendu à l'écart. En effet, aucun visiteur n'aimerait se retrouver nez à nez avec un cadavre qui, en plus, est peut-être lardé de coups de couteau ou truffé de balles. C'est donc au premier sous-sol qu'il faut se rendre pour trouver ce service et profiter pleinement de ce qu'il a à vous offrir...

LES LOCAUX

Une fois passées les portes battantes avec la petite plaque officielle, nos charmants visiteurs se retrouveront tout d'abord dans une sorte de salle d'attente équipée d'une grande baie vitrée donnant sur le frigo lui-même. Cette première pièce est équipée de façon à ce que les enquêteurs puissent, s'ils le désirent, suivre une autopsie et, le cas échéant, commenter les résultats sur le vif avec le médecin légiste. Certes, dans le feu de l'action, il se peut que certains équipiers s'emportent et finissent par répandre leur dernier repas sur le sol mais le carrelage est là pour ça...

Deux portes, l'une à droite et l'autre à gauche, permettent de sortir et mènent l'une au bureau proprement dit du légiste et l'autre tout droit au frigo. Le bureau, d'aspect assez austère, comprend une bibliothèque petite mais fonctionnelle où l'amateur pourra tout apprendre sur l'anatomie humaine, les armes et la façon dont elles tuent, les poisons et bien d'autres sujets qui, en fouillant un peu, vous permettront certainement de beaucoup mieux connaître le légiste ou ses assistants. Enfin, le gros des locaux est bien entendu constitué par le fameux frigo qui, jour et nuit, luit d'une douce couleur vert pâle plus due aux murs qu'à un quelconque néon clignotant au plafond de la pièce. Le plus grand de ces murs est, comme de bien entendu, couvert de petits tiroirs individuels où chacun pourra un jour trouver sa place. La salle présente en permanence un air aseptisé, les trois tables d'opération métalliques pouvant éblouir de propreté les visiteurs, ce qui donne à l'écoulement du sang une couleur des plus sombres et des plus poétiques selon Lyle, assistant de son état. Enfin, des chariots permettant de déplacer les « patients » du docteur et tous les outils nécessaires à son ouvrage sont bien évidemment disponibles. Seul petit élément notable : le docteur Slight semble affectionner les scalpels à lames de silex (il paraît que ça coupe mieux)...

LE PERSONNEL

Le docteur Mu Lin Chae est le médecin légiste en titre et a donc tout le service à sa charge. Cette coréenne d'une quarantaine d'années, plutôt jolie, semble de prime abord très froide avec son air strict et ses petites lunettes. Cependant, lorsque l'on se donne la peine de la connaître un peu mieux, on découvre qu'elle est tout simplement différente.



LE NOUVEAU DU LA RAP

On la disait essoufflée. Pourtant, à la grande joie des vrais fans, la scène rap de Los Angeles revit depuis trois ans avec des artistes comme JC Killer, Jay BuDa, Snoop Doggy Tray, Deuce-Deuce.

Plongée dans le « Gangsta Rap » avec Charlene Wilson qui s'entretient avec Jay BuDa.

Trois quarts d'heure d'avion et nous quittons la moiteur confortable de notre Airbus (*business class* exquise où nous fut servi saumon à l'oseille et champagne à volonté). Une fois dehors, et malgré la chaleur étouffante, Los Angeles nous tend les bras. Bienvenue dans la ville la plus excitante et la plus dangereuse du monde !

On entend déjà les premiers hurlements des voitures de police au loin. Bob, qui est un poète, parle du chant des sirènes.

Nous sommes rapidement des douanes, et une limousine nous attend à l'extérieur du LAX pour nous mener au cœur de South Central, l'un des ghettos les plus envoiements qui soient.

Après une demi-heure de route, nous trouvons Jay qui nous attend assis sur l'escalier de l'une de ces maisons typiques du quartier. Autour de lui, les hommes de son « posse », tous sont noirs et certains sont armés. L'excitation et la tension sont palpables.

On s'installe. Bob déploie le matériel. Jay semble aimable, il sirote tranquillement une bière. On croirait que le temps va s'arrêter, l'interview avec la plus grande star rap du moment peut commencer.

Cher Jay, votre dernier album *Copkillers in the streets* est un énorme succès. Comment expliquez un tel engouement ?

Heya Bitch. Tous les *niggaz* des rues ont besoin d'entendre un nouveau son. Un son qui leur dise de se lever et d'arrêter de se flinguer entre frères pour un peu de crack. Il faut que les mêmes arrêtent, il faut qu'ils se prennent en main. J'espère que tu as compris, *bitch*, parce que c'est pas encore le cas de tout le monde.

Pourtant, malgré ce côté militant indéniablement fascinant, n'avez-vous pas peur que votre appartenance à l'un des gangs les plus meurtriers de la ville ne vous coupe d'un certain public ?

Tu parles des petits blancs qui vivent dans les banlieues friquées, ?

Je ne rappe pas pour eux, mais pour tous les frères. Crips, Bloods, Vicelords et même les cholos. Tous doivent s'unir et cesser de s'entretuer. Mon rap est fait pour leur dire la chose suivante : il vaut mieux flinguer un fic qu'un frère.

Cette attitude violente vous a rendu indésirable auprès des autorités. Comment gérez-vous la clandestinité et votre vie d'artiste qui doit tout donner à son public ?

Ici, soit tu entres dans un gang soit tu pourris dans ton coin sans que personne ne s'en préoccupe. La clandestinité, on y est tous. Rien à branler de ne pas pouvoir aller faire des concerts pour régaler les décaqués de Venice. *Eso es mi vida loca*. *Capito, bitch* ?

Votre rap a pour particularité de vouloir propager un important message politique. Quels sont vos mentors ? Malcom X, Louis Farakhan ou Marcin Luther King ?

Aucuns de ceux-là *bitch* ! (Jay se lève). Mes mentors, c'est Smith & Wesson, Colt et Derringer...

Soudain, une voiture débouche à pleine vitesse du coin de la rue en crissant des pneus. Dedans, trois noirs hirsutes habillés de rouge. Ce doit être de ces fameux Bloods qui hantent les rues de South Central. Horreur, et nous sommes chez les Crips !

Jay et ses amis se jettent à terre. Par atavisme, je fais de même, et tant pis pour Chanel, la situation est trop excitante ! Bob, qui n'a pas réagi, prend une balle dans le ventre. Il tombe et se tord de douleur en pleurant, tandis que les coups de feu claquent de partout dans une séduisante et virile symphonie guerrière. Jay et ses amis ont dégainé d'impressionnants revolvers et tirent sur la voiture rouge qui part en accélérant.

Mon dieu, je suis en pleine guerre des gangs ! Nous sommes obligés d'écourter l'interview. Jay et ses amis partent en courant vers leur voiture. Ils se lancent à la poursuite des assaillants, me laissant plantée là, avec Bob qui geint à terre.

C'est le cœur plein de tristesse que je vais devoir rentrer à San Francisco. Jay est un homme passionnant et j'aurais aimé aller plus loin avec lui pour comprendre sa démarche courageuse.

Comme tous les poètes des rues, Jay BuDa a un langage très imagé. Afin de ne pas alourdir l'article, nous l'avons épuré du flot d'insultes et d'images grossières qui ponctuent les phrases de notre rappeur.

Toutefois, afin de mieux vous aider à capter cette étonnante et prolifique culture des rues, voici un petit lexique des mots à la mode à Los Angeles :

Niggaz : les nègres. C'est ainsi que les habitants noirs des ghettos de Los Angeles s'appellent entre eux.

Crips, Bloods, Vicelords : célèbres gangs de Los Angeles. Parfois antagonistes.

Cholo : personne d'origine latino membre d'un gang. Décaqués : c'est ainsi que les Noirs de Los Angeles nomment parfois les Blancs.

Eso es mi vida loca : c'est ma folle vie
Smith & Wesson, Colt, Derringer : célèbres fabricants d'armes.

Charlene Wilson pour le *Frisco Culture Monthly*.

En effet, le docteur est victime de quelques « toc » (troubles obsessionnels compulsifs) qui, bien qu'ils ne nuisent pas directement à sa carrière, sont plutôt handicapants. Sa passion pour l'ordre et la propreté font de sa tenue, tirée à quatre épingles, et de son lieu de travail un ensemble aseptisé et froid que peu osent attaquer. Enfin, son toc le plus intéressant est certainement celui qui, lorsque vous lui coupez la parole, va la pousser à reprendre sa phrase, voire tout son discours, au début afin d'être sûr d'avoir pu clairement exprimer ce qu'elle désirait (et ce à chaque fois qu'on la coupe en plus).

Le docteur Lyle Slight est lui aussi légiste et occupe le poste de premier assistant du docteur Chae. Cet homme quelconque est surtout connu pour sa discrétion, son efficacité et pour sa timidité. Nouvellement marié avec une laborantine tout aussi discrète que lui, sa véritable personnalité est en fait tout autre. Si ce n'est sa passion pour les objets tranchants, et plus particulièrement les outils chirurgicaux, l'élément le plus notable de ce personnage est certainement le grand intérêt qu'il porte à la torture et à la douleur sous toutes ses formes. Ses connaissances sur le corps humain en font en ce domaine un homme redoutable grandement apprécié par ceux qui en ont besoin (des flics qui torturent ? Non, ça se saurait...).

La gironde rouquine couverte de tâches de rousseur, connue sous le nom de Judith, est le dernier membre de ce trio macabre. Cette jeune interne est en dernière année de médecine et commence ici sa future spécialisation en médecine légale. Souriante et généreuse, Judith est le rayon de soleil qui éclaire les flics qui descendent ici. On lui confie généralement des tâches subalternes ou des autopsies simples, ce qui commence à l'exaspérer grandement.

2.4. L'étage du COPS

Ding ! Les portes de l'ascenseur s'ouvrent. Un long couloir crasseux, avec à gauche un comptoir d'accueil et à droite une succession de fenêtres vitrées. Scotchées sur celles-ci, des affichettes glorifiant le LAPD ou des campagnes de sensibilisation sur les dangers du quez, des avis de recherche avec des portraits des *Californian Most Wanted*... Une tentative désespérée pour égayer cette salle d'attente improvisée, où les bancs mis à la disposition du public ont sans doute été récupérés dans une antique école catholique rigoriste du Middle West. À chaque bout du couloir trônent deux distributeurs : l'un distribue du café abject, l'autre vous escroque régulièrement d'un dollar sans vous donner la friandise que vous avez sélectionnée.

À gauche, un comptoir derrière lequel règne un cerbère : le sergent Mc Clure, alias « mètre-cube », aussi haut que large. C'est lui qui est chargé de l'accueil et de la réception des civils, de contrôler les allées et venues des cops, de dispatcher les informations aux cops et d'organiser les patrouilles, de désigner et de mobiliser les équipes d'intervention d'urgence. Pas la peine de finauder avec lui, il a vingt ans de maison, il est au taquet depuis qu'il a été retiré du service dans la rue. Pourquoi ? Mystère. En tout cas, il reçoit le public avec l'affabilité d'un tank Abrams et

les cops avec la douceur d'une bombe H. Il aura toujours une vanne vicelarde à balancer au cops qui oublie de le saluer. Mc Clure n'a pas le petit doigt sur la couture... il a toute la main dessus ! Si vous sortez du règlement, il se fera un plaisir de taper un rapport à votre supérieur. Derrière son comptoir se trouvent les portes des trois salles dans lesquelles officient trois sections du COPS, appelées respectivement bureau A, B, C.

Chaque bureau du COPS dispose d'une salle de réunion, d'une salle de repos et d'un vestiaire. La salle de réunion sert aux briefings. Elle est équipée d'une estrade, d'un rétro-projecteur HoloVid, d'une TV, d'un *paper-board* numérique (plus de papier et de crayon, tout se fait avec une tablette graphique) et de chaises à tablette rabattable. La salle de repos contient des lits de camp et des divans, souvent en très mauvais état, de tables de cuisine avec des reliquats de repas et autres taches de boissons gazeuses. Vous trouverez bien évidemment la cafetière indispensable à tout flic, avec la batterie de mugs LAPD et les sucettes politiquement correctes qui vont avec. Un frigo au trois quarts vide et un four micro-onde antique complètent l'équipement. Dans un coin, un empilement de boîtes à pizza. La salle de repos est utilisée par les cops d'astreinte ou bloqués au bureau pour une enquête. Ils y dorment, mangent, boivent, discutent affaires syndicales... Certains cops de sexes opposés (mais d'envies communes) s'y retrouvent également pour des corps à corps qui n'ont rien à voir avec le close-combat de l'Académie de police.

Le vestiaire est une succession de casiers métalliques, avec chacun son cadenas électronique, où les cops déposent leurs affaires personnelles et leur équipement. En face des casiers, des douches et des lavabos. Les vestiaires sont divisés en deux : hommes et femmes. Pas de promiscuité donc.

L'entrée de la salle centrale est occupée par une série de panneaux d'affichage : le tableau de service permet de savoir sur quel dossier bosse chaque équipe de cops, le tableau de l'avancement, des mutations, des résultats de la section, une galerie de portraits-robots, des notes de service épinglées à un tableau en liège, des messages personnels... le tout dans un patchwork très bariolé. En hauteur, au-dessus de la porte, un « *Hall of Fame* » avec les portraits des cops tombés en service, rappelle à tous les risques du métier. La partie centrale de chaque salle est un conglomérat chaotique de bureaux en métal (qui résistent aux coups de latte aussi bien qu'à la projection de suspects hargneux) sur lesquels les cops ont leur ordinateur, leur téléphone, leur lampe et plus ou moins de bordel en fonction de l'officier qui occupe l'endroit : feuilles en tas, tasse sale, globelet écrabouillé, peluche porte-bonheur, ou photos des gosses... chacun donne sa touche personnelle. C'est la seule liberté tolérée par le règlement. Au centre de tout ce souk, trois beaux bureaux carrés et vitrés (4 dans la pièce centrale) : les bureaux des chefs de section. Ces derniers règnent sur tous les officiers présents dans la salle, les convoquant dans « l'aquarium », surnom donné à la pièce à cause de ses vitres. Lorsque la conversation s'anime un peu trop,



le chef de section baisse les stores, dissimulant aux yeux de tous les cops à l'extérieur la scène de violence qui se déroule dans « l'aquarium ». Les bureaux des chefs de section profitent de sièges en cuir (prestige de la fonction), de bureaux en bois (en vrai bois), d'ordinateurs portables dernier cri et d'une machine à expresso... No comment !

L'arrière des salles des sections A, B, C donne sur un couloir où arrivent l'ascenseur et les escaliers de service exclusivement réservés aux flics. Le couloir mène également à trois autres salles : l'armurerie, le bloc de détention, les salles d'interrogatoire.

L'armurerie est l'endroit où est entreposé le matériel exclusivement détenu par les cops. Les armes, mais aussi les masques, les gilets pare-balles, les com-units... Tout ce stock est géré, entretenu et réparé avec amour par Muhammad Rewhan, cops aussi discret que taciturne. Le bloc de détention comporte huit cellules individuelles, surveillées en permanence par deux cops. C'est là que les suspects attendent de passer à l'interrogatoire ou d'être envoyés au dépôt. La cellule comporte un banc fixé au mur et des toilettes. Les cellules, à verrous magnétiques, s'ouvrent électroniquement à partir de la console du poste de surveillance des cops de permanence.

La partie réservée aux interrogatoires comporte huit pièces dont six salles d'interrogatoire. Elles contiennent juste une grande table et des chaises. Chaque salle est équipée de caméras et de micros, voire de capteurs. Fini le miroir sans tain : pour espionner un interrogatoire, on se rend dans la salle vidéo à côté. Cette pièce abrite les moniteurs des caméras installés dans chaque salle et le matériel vidéo nécessaire à l'enregistrement des interrogatoires (preuve non recevable en justice). Dernièrement, on a installé dans chaque salle un détecteur de stress audio dont les données s'affichent sur les moniteurs. Une dernière pièce est réservée à l'identification des suspects par les témoins.

2.5. Les alentours du commissariat

DUDLEY ANDERSON'S CEMETERY

Les fonctionnaires d'État (policiers, pompiers, soldats, etc.) ont un immense cimetière qui leur est réservé à Lakewood, le long de la San Gabriel River. « Aller voir Dudley » signifie mourir dans le jargon des policiers. Entourée d'un mur rehaussé de barbelure, cette colline verdoyante est parsemée de petits bosquets, d'arbres et de tombes. C'est pour éviter les pillages et les vengeances post-mortem des gangs que le cimetière est surveillé 24 heures sur 24. Le gardien en chef des lieux se nomme Barney (on ignore son nom de famille). Il dirige une équipe d'une dizaine de fossoyeurs et tente d'apaiser la peine de ses visiteurs en restant toujours bonhomme, attentif et souriant. Il connaît tous les rites possibles et imaginables et sait toujours trouver les bons mots en fonction de son interlocuteur. D'un autre côté, il sait que son cimetière cache de nombreux secrets (toutes les morts un peu louches ne lui échappent pas) et juge rapidement la personne qu'il a en face de lui.

Vadrouillant toujours dans les allées, il a entendu plusieurs confessions involontaires de policiers s'excusant à haute voix d'une trahison ou d'un meurtre. Se considérant lié par le secret professionnel, il n'a jamais rien dit de lui-même.

Le cimetière est organisé par profession et ensuite par religion. Des chapelles ici et là permettent de faire des dons et de prier en fonction de ses croyances. Aucun religieux n'officialise officiellement à Dudley même si, malheureusement, beaucoup arpentent les lieux trop souvent. Comme tous les fonctionnaires, les cops connaissent bien Dudley et le visitent au moins une fois lors de leur formation à l'Académie.

SLY'S GYMNASIUM

À deux rues du commissariat, le Sly's Gymnasium est un point de rassemblement pour beaucoup de fonctionnaires de police, dont les cops. Outre les salles de musculation classiques, il y a deux dojos, une piscine, un sauna, mais surtout une salle de boxe au centre de laquelle trône un ring. Beaucoup d'affaires inter-services ont été réglées « à l'amiable » sous l'arbitrage musclé de Toff, un molosse d'origine serbe parlant à peine l'anglais. Il a une manière assez particulière de maintenir un certain fair-play puisqu'il garde à portée de main une batte de base-ball. Certains matchs se sont terminés sans vainqueur mais à l'hôpital le plus proche. Les commissaires, capitaines, chefs et autres cadres encouragent ces règlements de comptes et pour certains, organisent même quelques rencontres à l'amiable. Des paris sont autorisés mais la moitié des gains vont aux bonnes œuvres. Le patron du Sly, Terence Houston, ancien champion de bodybuilding, est parfois soupçonné par certains policiers d'encourager la consommation de substances dopantes. Si c'est le cas, il le cache bien. Si ce n'est pas le cas, ses méthodes de musculation et de remise en forme sont à la pointe du progrès.

LE MOULIN ROUGE

C'est dans cet établissement tenu par Mamie Moon que les policiers terminent ou commencent leur journée (à la bière ou au café noir et inversement). Même s'il est de tradition d'éviter d'y parler travail, c'est un lieu de relâchement pour tous (quels que soient les grades) et souvent de réconciliation. L'un des murs n'est en fait qu'une immense télévision sur laquelle des chaînes de sport passent et repassent les grands moments de la journée (base-ball, boxe, football et soccer mais aussi catch et parfois hockey sur glace). Dans les salles du fond, des *poolboards*, des cibles à fléchettes, permettent une activité plus calme et feutrée. Il n'y a aucun trafic ni aucune activité illicite ici, la clientèle ne s'y prêtant pas. Par contre, un gang a tenté de rançonner Mamie Moon. Une fois. Jamais plus. Tout le monde le sait, il y a une ligne téléphonique directe et privée entre le commissariat, la caserne des pompiers et le Moulin Rouge. Lorsqu'il sonne un lourd silence s'abat sur la salle car il annonce souvent une mauvaise nouvelle.

LE GIANT

Un début de ronde commence toujours par l'achat de quelques donoughuts et de café bouillant au Giant de la 5^{ème} rue. Ouvert 24 heures sur 24, il est tenu par deux frères



jumeaux d'origine indonésienne (les frères N'Gwan) et leurs familles. La vie est dure pour eux car la supérette, malgré la fréquente présence des policiers, est attaquée au moins une fois par mois. L'épouse de l'un des frères et son plus jeune fils en ont fait les frais il y a un an et ce pour une caisse de trente dollars. Tabassée puis abattue, elle a vu son enfant se faire descendre dans sa poussette, le tout filmé par les caméras de surveillance. Malgré des promesses et de réels efforts de la police, on n'a jamais retrouvé les coupables (des inconnus sur les registres) même si cette nuit là, ils ont écumé tous les supermarchés ouverts de la région, tuant une douzaine de commerçants en tout. Cela ne semble pas affecter l'éternel sourire des frères N'Gwan ni leur affabilité légendaire et ils continuent à appeler tous les policiers « capitaine » en faisant des courbettes agaçantes.

Le B&B et Bono

Ce club privé est une des boîtes de nuit que fréquentent les policiers de tout L.A. Loin d'être une salle des fêtes où l'on s'amuse dans une bonne ambiance (genre bal des pompiers), le B&B est un exutoire et un défouloir pour les cops : un lieu de débauche. Les strip-teaseuses se déhanchent sur des rythmes assourdissants, les trois pistes de danse ne désempissent pas et l'alcool coule à flot. Outre la salle principale, grande comme un gymnase, le club est un labyrinthe de petites pièces et alcôves privées où l'on joue au poker, où l'on prend du bon temps avec des filles de joie, ou plus simplement où on se détend grâce à une équipe de masseuses (masseurs) professionnelles dont les talents ne sont plus à prouver. Le nom vient des anciens gérants du club qui en avaient fait la boîte de nuit SM la plus en vogue de LA avant qu'elle ne ferme après une histoire de trafic de drogue. Il reste des salles, les plus discrètes et accessibles aux habitués seulement, où le matériel des anciens propriétaires est encore utilisé. C'est aussi dans ces pièces que le système vidéo est le plus discret mais aussi le plus efficace. Il assure la sécurité des sados comme des masos mais on se demande bien ce que deviennent toutes ces images compromettantes. Le gérant actuel, Monsieur Kristof, un spécialiste du loisir sous toutes ses formes, a la confiance de tous ses clients et ils sont aussi nombreux que puissants. Dans un autre registre, il travaille à l'ouverture d'un parc d'attraction à sensation (grand huit, tour infernale, triple looping, etc.).

R2 (FAST-FOOD)

R2 n'est personne mais tout le monde le connaît. C'est ainsi que les cops ont surnommé la borne parlante crachotant un « Bonffrrrr. Ça sera fffrrrr quoi aujourd'hui ? ... » d'un fast-food voisin. Mais le plus étonnant c'est que suivent le grade et le nom de la personne qui passe la commande alors qu'il ne semble n'y avoir ni œilleton ni caméra et qu'un simple serveur de snack n'est pas censé connaître tout le personnel de la police, y compris les nouvelles recrues ! Tous les policiers sous couverture évitent cette borne quand ils sont avec des gangstas, de peur d'être trahis par R2. Comme la personne qui enregistre la commande et celle qui sert ne sont pas les mêmes, pour le moment, les cops n'expliquent pas encore ce petit miracle permanent

et continuent à s'en amuser. Mis à part R2, le fast-food n'a rien de particulier (on y mange mal, la commande au drive est toujours incomplète et le patron n'est jamais là en cas de réclamation).

EASY TARGET

Sous ce petit nom poétique se cache en fait la plus grosse armurerie du quartier, celle que fréquentent aussi bien les policiers que les voyous. C'est un supermarché de l'arme. On peut, sous prétexte d'aimer la chasse ou les armes de collection, acheter ce qu'on veut, du canif à la mitrailleuse lourde en passant par un tank, lorsque l'armée déstocke. Vous avez une CMU ? Vous jurez que votre casier est vierge et vous payez en liquide ? Le magasin est à vous !



Andrew Taylor

Par contre, oubliez de menacer l'un des vendeurs avec votre arme nouvellement acquise. Le service de sécurité est tel que vous n'en sortiriez pas vivant. Quelques malheureux ont déjà tenté leur chance. Le directeur Andrew Taylor en a laissé échapper un seul en quatre ans d'existence, et il a engagé des mercenaires pour terminer le travail. Personne ne s'attaque à son personnel et encore moins à son magasin. Les policiers se fournissent ici, le commissariat leur donnant des bons d'achat pour tout ce qui n'est pas matériel standard (protection supplémentaire, meilleures menottes, etc.) mais ils ne sont pas mieux traités que n'importe quel autre client.

Le blanchisseur

C'est le surnom donné à l'entreprise de blanchisserie qui s'occupe des uniformes des cops. À l'origine, les services de police passaient par un blanchisseur asiatique (pour ne pas déroger à la règle). C'est quand ils se sont aperçus que les paquets de linge sale servaient pour du trafic de drogue (on regarde rarement dans le linge sale, surtout le sien), qu'ils ont fait un appel d'offre et ont choisi la Fairfax & Co, une blanchisserie d'origine britannique spécialisée dans le vêtement de prestige (smokings, robes de soirée et, justement, uniformes de parade). Tous les livreurs, repasseurs, laveurs et ditigeants sont en livrée de domestique et gardent un port rigide de circonstance. Les uniformes sont toujours

255

impeccablement amidonnés et reprisés. Ce qu'ignore le simple flic, c'est que Fairfax n'est que la couverture d'une agence de renseignements au service des organisations mafieuses. Qui va se soucier d'un majordome ? Personne. Du coup, les livreurs accèdent à toutes les pièces des commissariats, les reputeuses placent des micros dans les boutons de manchette et l'amidon utilisé peut être entiché d'une drogue à prise cutanée (comme un patch) ce qui en fait le poison parfaitement indécétable. Pour le moment, personne ne tarit d'éloge sur la Fairfax & Co qui a son siège à une rue du commissariat mais c'est bien connu : c'est le majordome qui a fait le coup.

Le Mall

Le shopping Mall est le plus gros complexe commercial de la région puisqu'il compte plus de 2000 magasins, rassemblés en une arène de la consommation moderne dont le rez-de-chaussée est constitué de restaurants. Une milice privée surveille l'ensemble (des parkings aux W.C. en passant par les routes y menant) mais les cops ont souvent l'occasion d'y aller car la richesse qui y est amassée intéresse tous les malfrats de LA. Des gangs se sont spécialisés dans l'infiltration de la foule de badauds pour y pratiquer le vol à l'étalage, le pickpocket, etc. Impossible de les reconnaître au milieu de centaines de milliers de consommateurs lambda. C'est aussi l'endroit idéal pour faire disparaître un enfant ou y tuer une personne en se fondant ensuite dans la foule. Impossible de tirer dans un endroit pareil, impossible de surveiller toutes les issues, bref, c'est un terrain de jeu parfait pour tous les petits délinquants un peu organisés.

La Caserne de Pompiers

Non loin du commissariat, la caserne des pompiers est un autre lieu d'alerte permanente. Les combattants du feu sont respectés par les gangs même s'il arrive qu'ils soient aussi la cible de ceux qui provoquent les feux. Mais les pompiers interviennent pour tout et n'importe quoi : gaz, feu, malaise, agouti dans un arbre, accident, attentat et règlement de comptes sanglant. Ils sont vitaux dans la vie de n'importe quel policier de LA car ils ont l'image des sauveurs de vie. Pourtant, ces héros sont pauvres. Dans les budgets de ces dernières années, ils ont été oubliés et le matériel se fatigue vite. Du coup, quand les incendies sont de nature criminelle (arnaque à l'assurance), il arrive que les camions mettent un peu plus de temps pour sortir (contre une généreuse donation). Dans le cas d'entrepôts, ce n'est pas grave. Lorsqu'il s'agit de vieux immeubles habités que des promoteurs voudraient récupérer, il y a des morts... Et c'est là que les services de police peuvent se poser des questions : leurs héros seraient-ils faillibles ?

Le Tribunal de Quartier

Lorsqu'une petite affaire est traitée par la justice, inutile d'aller déranger les grands tribunaux. On règle donc cela dans des structures locales qu'on appelle des tribunaux de quartier. En général, des juges itinérants (des marshals modernes) tournent sur ces tribunaux et restent quelques

jours avant de repartir vers un autre quartier. On imagine donc bien que le suivi des affaires est d'une lenteur incroyable et que les cops sont toujours face à un nouveau juge. Le seul avantage, c'est que les avocats des malfrats sont tout aussi déstabilisés face à ce turn-over continu. Actuellement, il y a une vingtaine de juges, dont huit femmes. Ils ont tous de l'expérience et ne sont ni impressionnés par des figures comme Garrett Winsley (qui les méprise et déteste avoir à plaider dans « ces tribunaux au rabais ») ni par les caïds. Pour le moment, malgré les menaces quotidiennes, aucun n'a été agressé. Le tribunal de quartier est aussi appelé « petite maison ».

Le Square

Quand il fait beau, hot-dog à la main, les cops quittent leurs voitures (leur seconde maison) pour s'affaler sur les bancs du square voisin. Il n'y a plus d'enfant, trop de papiers gras et l'air est alourdi par le plomb des gaz d'échappement mais peu importe. Le square reste un lieu de détente. Bien entendu, il faut l'éviter la nuit, les clochards qui y dorment étant un peu agressifs, mais le reste du temps c'est un endroit paisible où les fusillades sont rares (une tous les deux mois), les dealers plutôt discrets (ils n'apparaissent qu'à l'heure de la sortie des collèges) et les alcooliques teigneux vite calmés (montrer une arme suffit). Bref, le paradis au quotidien à LA.

3. Les officiers de police du commissariat de Downtown LA

Tous ces personnages sont membres du LAPD mais ne font pas partie du COPS. Ils travaillent en uniformes et fréquentent assidûment les cops (et donc les personnages des joueurs).

SAY SUN TSU « CONFUCIUS », OFFICIER DE POLICE I

Cette superbe eurasienne de vingt-cinq ans est un brillant élément qui permet au LAPD d'avoir ses entrées dans la communauté chinoise. De père américain et de mère chinoise, elle a été élevée dans Chinatown qu'elle connaît très bien. Très jeune, elle a perdu ses parents et son éducation a été faite par son grand-père maternel, dernier membre vivant de sa famille. Ce dernier possède un dojo où il enseigne le kung-fu. La jeune Say Sun Tsu a participé à des compétitions où elle a obtenu de très bons résultats. Toutefois, son grand-père n'a pas délaissé l'esprit au profit du corps. Il l'a initiée à la culture littéraire et philosophique chinoise. Après des études brillantes, la jeune fille a décidé de rentrer dans la police à la surprise de son grand-père. Elle entame sa deuxième année. Pleine de bonne volonté et d'entrain, Say Sun Tsu est une personne au calme exemplaire qui agit de façon très réfléchie. Elle cite souvent des phrases de Confucius, ce qui agace plus d'un collègue. Toutefois, malgré son caractère volontaire, elle vit très mal le fait d'avoir découvert que son grand-père avait des liens



UNE MARS BIEN TRANQUILLE

À l'heure où l'énième avatar des Beach Boys fait le bonheur des hi-parades, au moment où l'adolescent moyen joue à Final Fantasy XLII, cent hommes et femmes filent vers Mars pour construire notre avenir.

Dans six mois jour pour jour, ces cent premiers, dont l'illustre astronaute John Boone, qui fut le premier homme à poser le pied sur la planète rouge, atterriront pour commencer la plus grande histoire de l'humanité. Hélas c'est dans l'indifférence la plus totale que cette base martienne va prendre vie. Pourquoi ?

Les réalités terrestres contre le rêve martien

Il faut remonter aux conditions sur Terre lors du premier voyage habité vers Mars, quand John Boone mit le pied sur la Rouge le 30 septembre 2016. Le chômage, l'insécurité, les catastrophes écologiques et naturelles, les économies nationales sinistrées, toutes les conditions étaient réunies pour que le commun des mortels se désintéresse totalement de l'exploit national. Consultons les chiffres de vente catastrophiques des produits dérivés lancés sur le marché le Noël suivant pour le constater. Plus grave que le simple désintéressement des foules pour l'aventure spatiale et par-là même pour leur avenir, ces événements ont permis aux sociétés privées de prendre le contrôle de cette conquête. Considérée par les électeurs comme un gâchis de l'argent du contribuable, clouée au pilori des campagnes électorales et de la démagogie facile et irresponsable, la conquête spatiale a changé de mains en 2018, quand Clarke, la base spatiale habitée, a été revendue à des multinationales.

Les cent premiers sont en route

Ce sont ces mêmes multinationales qui ont financé l'envoi, ces cinq dernières années, de vaisseaux remplis de robots et de matériel pour commencer la construction d'abris d'accueil (dont trois extracteurs Boeing, les plus gros jamais fabriqués !) sur la plaine d'Underhill. Enfin, après plus de cinquante lancements, ce fut le tour d'Arès, le vaisseau colonie et ses cinquante hommes et cinquante femmes de toutes nationalités de s'envoler, c'était le 21 décembre 2029, pour un voyage de neuf mois vers la planète rouge.

Si l'on connaît les plans de l'installation des bases de Mars et de Phobos, ainsi que les différentes

missions géologiques et scientifiques des cinq premières années, on ne sait encore rien des projets d'avenir à long terme que possèdent les « propriétaires » de la planète rouge, c'est-à-dire les dix-sept sociétés qui cofinancent l'expédition connue sous le nom de Consortium Arès. Selon Franck Chalmers, le responsable communication des cent astronautes : « il n'y a pour l'instant aucun projet à court terme de terraformation de Mars. De toute façon un tel projet prendrait des décennies voire des siècles et nous avons tout le temps d'en parler. » Pourtant une dissension existe déjà au sein de l'équipage de pionniers, entre « rouges » partisans d'une Mars gardée en l'état et sur laquelle l'homme s'adapterait, et les « verts », désirant entamer la terraformation au plus vite (par exemple en faisant fondre une partie de la calotte glaciaire ou en répandant des lichens spécialement développés pour cela).

L'enjeu de la seconde moitié du siècle

Mais que vos regards ne perdent pas le réel enjeu du projet martien : le pouvoir ! Car si aujourd'hui nous publions cet article ce n'est pas pour vous faire rêver à cette colonisation, que nous avons déjà présentée dans de nombreux dossiers, c'est à cause de la campagne de « rachats ». Depuis quelques semaines certaines puissances financières agissant de manière anonyme et secrète rachètent des parcelles de Mars ainsi que des parts du Consortium Arès. Les réfractaires à la revente des parts de leur société semblent revenir à de meilleurs sentiments grâce à diverses pressions, tant psychologiques que physiques, on parle même de chantage. Jusqu'à maintenant la police ne s'était guère penchée sur ces rumeurs, mais le décès à LA de deux des conseillers financiers de la Rosen Corporation, membre du conglomérat martien, dans des circonstances étranges a éveillé leurs soupçons.

Pour l'instant nul ne connaît les acheteurs de l'ombre, ni les circonstances de ces deux morts, mais soyez sûrs qu'eux savent bien où se trouve l'avenir. Quoi qu'en disent les gouvernements et leurs électeurs, c'est vers le ciel qu'il faut regarder notre futur.

Restez vigilants.

Howard Robinson



avec les triades. Ce dernier l'a d'ailleurs plusieurs fois relancée afin qu'elle divulgue des informations aux triades et subtilise des pièces à conviction, choses qu'elle a pour l'instant refusé de faire. Elle continue à habiter Chinatown mais elle commence à craindre des représailles contre son grand-père et contre elle-même.



JASON MC FLY « SCINLIGHT », OFFICIER DE POLICE I

Ce jeune homme de vingt-huit ans est la célébrité du service. Issu des classes moyennes, Jason a pu se sortir de son milieu grâce au sport. Excellent surfeur, il a connu la célébrité en devenant le roi de Santa Monica Beach durant plusieurs années jusqu'à un regrettable accident durant lequel il s'est fait arracher une partie du mollet par un requin ; mais sa réputation était faite. Aujourd'hui encore il est le seul surfeur à avoir réussi à surfer aussi longtemps sans avoir servi de méchoui aux squales. Toutefois fortement marqué par l'accident, Jason n'a jamais pu remonter sur une planche alors même qu'il ne garde pas de séquelles. Il a alors fait savoir qu'il voulait que son nom serve la justice et la liberté et qu'il puisse devenir un exemple pour la jeunesse de LA. Pour cela il fit une demande d'adhésion au LAPD. Cela fait maintenant deux ans qu'il est affecté au commissariat de Downtown LA. Ce beau gosse passe son temps à draguer les collègues, les victimes ou encore les personnes rencontrées durant son service. Il prend un grand plaisir à parader en tenue d'apparat auprès de la population ou à se rendre dans les écoles pour faire de la prévention auprès des enfants. D'humeur égale, il est parfois la cible de farces de la part de ses collègues que son look de star agace un peu. Le service vit aussi au rythme de ses frasques

sexuelles, Jason se laissant aller facilement à la confession concernant ses nombreuses aventures. Toutefois, plusieurs de ses ex ont modérément apprécié les séparations et certaines sont prêtes à se venger.

ROLF LIEBERMAN « MISTER PINK », OFFICIER DE POLICE I

Cet homme de trente ans est le représentant de la communauté gay au sein du LAPD de Downtown. Plutôt bien fait de sa personne, il est certainement l'agent le plus mis de côté par ses collègues masculins, 75% d'entre eux refusant de faire équipe avec lui. Il a plutôt bien pris cette situation et garde bonne contenance face aux remarques acerbes et n'en continue pas moins d'afficher son homosexualité. Malgré l'intervention du chef du service, rien n'a permis de dégeler la situation. Rolf vient d'un petit village au sud de San Diego qu'il a fait durant l'adolescence pour se réfugier à LA. Là il s'est fait un nom dans le milieu de la nuit gay en devenant une des grandes stars de Glendale. Réussissant à travailler la nuit et à étudier le jour, Rolf a réussi à sortir major de sa promotion de l'Académie de Police de Barstow, il y a maintenant trois ans. Son choix d'affectation s'est aussitôt tourné vers le commissariat de Downtown LA. Si dans un premier temps, il s'est amusé de l'homophobie latente au sein du service, aujourd'hui il est plus grave. Une rumeur commence à circuler au sein du quartier de Glendale parlant de policiers homophobes qui s'en prendraient aux gays. Il veut réussir à grimper les échelons afin de pouvoir modifier le comportement de la majorité des policiers en agissant de l'intérieur. Pour cela il vise les plus hautes instances policières et s'applique à accomplir un travail irréprochable.

JOHN RAIN « LE RICHARD », OFFICIER DE POLICE I

John Rain est le mystère du service, l'extra terrestre que personne ne comprend. Cet homme brillant est le fils unique de Randall Fitzgerald Rain, une des plus grosses fortunes de Californie. Élève brillant, il surprit toute sa famille et défraya les chroniques mondaines lorsqu'il annonça son intention de postuler à l'Académie de Police de Barstow. Il réussit avec brio les examens et demanda à sa sortie d'école d'intégrer le commissariat de Downtown. Officier modèle, il préfère agir sur le terrain et a tendance à fuir la paperasserie. Ses relations avec sa famille sont au point mort ; son père lui ayant coupé les vivres, John vit comme un simple flic. Il s'est depuis peu amouraché d'une jeune officier fraîchement sortie de l'école. Il arrive encore que des paparazzi se lancent sur ses traces afin de découvrir quelque chose de succulent à se mettre sous la dent, certains de ces reporters sans scrupules ont déjà failli mettre la vie d'agents en danger sous couvert de faire du journalisme pour informer le public afin d'obtenir de belles photos du jeune Rain en pleine action. John est avant tout un solitaire qui reste à l'écart de ses collègues ce qui lui vaut l'inimitié de certains qui n'hésitent pas à rappeler que l'on ne mélange pas les torchons et les serviettes. John sait qu'il peut être aussi la proie de ravisseurs qui verraient en lui un excellent moyen de faire chanter le père.

LISE HARRIS « OCTUM », OFFICIER DE POLICE I

Troisième enfant d'une famille d'exploitants agricoles du Middle West, Lise a commis l'irréparable : elle est tombée enceinte avant de recevoir le saint sacrement du mariage. Craignant des représailles familiales, elle a rassemblé ses économies pour partir aussi loin que possible. De petits boulots en petits boulots, ses pas l'ont finalement menée jusqu'à Los Angeles où elle a trimé avant d'être recrutée comme secrétaire au service administratif du LAPD. Pour améliorer le quotidien de sa fille Lucy, Lise a subi en silence le harcèlement sexuel de son supérieur et suivi les cours du soir pendant près de quatre ans avant de réussir le concours d'officier de police. Les membres du COPS ont immédiatement été séduits par cette brute de travail qui met un point d'honneur à étudier une affaire sous tous ses angles. Ils ignorent comment elle procède, mais jamais aucun détail ne semble lui échapper. Appréciée comme elle l'est par ses supérieurs, cette célibataire de vingt-huit ans a toutes les chances de s'élever très rapidement dans la hiérarchie. Ceci est d'autant plus vrai qu'elle connaît pas mal de monde au service administratif, sans parler de son ancien supérieur, qui aurait toutes les difficultés du monde si la jeune femme passait aux aveux.

ALEXEÏ GORNEÏEV « LIOCHA », OFFICIER DE POLICE I

Certains héritages sont plus difficiles à porter que d'autres, Alexeï en sait quelque chose. Fils cadet d'une des plus grandes fortunes de Russie, il a eu toutes les peines du monde à passer son bac. Malgré un don évident pour le sport, Liocha a toujours dû suivre les directives de son père, prêt à tous les sacrifices pour en faire une des éminences grises de la mère patrie. En guise de remerciement, ce vilain petit canard a passé ses années d'études à Pasadena à sécher les cours, à courtiser la gent féminine et à collectionner les titres de lutteur gréco-romain. Pour assurer ses arrières au cas où son père lui couperait les vivres, il s'est installé à Bellflower et a participé à d'innombrables combats illégaux. Il s'est finalement engagé dans la police en graissant la patte de ses examinateurs pour éviter d'être recalé aux épreuves écrites (l'orthographe n'a jamais été son fort). Depuis qu'il est entré au LAPD, Liocha n'a jamais eu l'occasion de démontrer ses qualités d'enquêteur. Il ne désespère pas pour autant et compte bien se pencher sur le circuit des combats illégaux, quitte à redescendre dans l'arène. Alexeï a plusieurs fois servi d'interprète, notamment pour aider des collègues confrontés à la mafia russe. Son excellente condition physique lui a aussi valu le titre de meilleur coureur du commissariat central : aucun prévenu n'a jusqu'ici réussi à lui échapper.

JANE BLEAKLEY « PSYCHO JANE », OFFICIER DE POLICE I

Fille cadette d'un couple de gardes forestiers, Jane n'a jamais eu d'autre ambition que de grandir sous les frondaisons du parc national de Yosemite. Enfant à l'imagination débordante, elle passait son temps en ballade, un carnet à la main pour consigner ses observations. C'est ainsi qu'une nuit, elle surprit une troupe de gens encapuchonnés en

train de planter un séquoia dans une clairière. En s'éloignant, elle croisa quelques voitures avec pour seul signe distinctif un sapin odorant pendu au rétroviseur. Deux semaines plus tard, on retrouva les dépouilles de ses parents à côté du trou ensanglanté où l'arbrisseau avait jadis été planté. L'enquête ne donna évidemment rien. Convaincue du lien entre la cérémonie qu'elle avait observée et la mort de ses parents, Jane déménagea chez son oncle à LA où elle entreprit des études de criminologie. Depuis qu'elle fait partie du LAPD, elle occupe son temps libre à mener sa propre enquête. Jane est en effet persuadée qu'une puissante organisation est mêlée à la mort de ses parents. N'écartant aucune piste, elle épluche actuellement les affaires de meurtre classées sans suite dans les parcs nationaux californiens. Elle s'intéresse aussi au réseau de distribution des sapins odorants. Jane passe évidemment pour une déjantée auprès de ses collègues (elle relève toutes les plaques minéralogiques des voitures arborant un sapin odorant). C'est certainement pour cette raison que ses supérieurs la surveillent de si près.



AURIEL MADMON « LE P'TIT », OFFICIER DE POLICE I

À chaque fois que le téléphone sonne au commissariat central, la règle veut que ce soit la mère d'Auriel. Il faut dire qu'Hanna téléphone en moyenne dix fois par jour au commissariat pour prendre des nouvelles de son rejeton, savoir s'il a bien mangé ou encore à quelle heure il rentrera. Et pour ne rien arranger, elle a la fâcheuse tendance à sympathiser avec les secrétaires et à inviter les collègues de son fils à dîner à la maison, repas pendant lesquels elle est intarissable sur les bêtises qu'il faisait quand il était petit. À bien y réfléchir, la vie d'Auriel est devenue un véritable enfer depuis qu'il est entré au LAPD. Et comme le dit si

259

Un nombre incalculable de tours et détours, parfois dans une pénombre que les lampes de poche ne parvenaient à faire fuir, parfois à la lumière tremblotante d'une ampoule translucide. Des gloussements, des rires, des petits cris. Lenora avait l'impression de faire le mur – ce parfum d'interdit, cette excitation bruisante, presque palpable, cela lui rappelait ses premières virées. Dona la tenait par la main, contact rassurant, chaud et doux... Dona... C'était grâce à elle qu'elle sortait et rencontrait plus de gens, c'était pour elle. Comme cette rave, par exemple...

Pour le détective Terry Blake, travailler à Venice Beach relevait à la fois de l'hallucination, du cauchemar et de l'absurde. Trop de contrastes, corps dénudés enduits d'huile solaire, pauvres hères aux lèvres craquelées de chaleur mendiant quelques piécettes, superbes surfeurs à la silhouette musclée, vieilles millionnaires dont on pouvait reconnaître l'âge, non aux rides, mais à l'extrême tension de leur peau... Et policiers en short et rollers patrouillant le long de ces rues déformées par une architecture aussi bizarre qu'indifférente à la plus petite notion d'harmonie urbaine.

C'était surtout les rollers et les shorts qui le dérangeaient.

Selon Terry, un policier se devait d'être propre et respectueux de l'uniforme. Lui-même, depuis la création de la division COPS, mettait un point d'honneur lorsque sa mission n'exigeait pas une parfaite discrétion, à le porter tous les jours et s'assurer qu'il soit toujours impeccable. Ses collègues le surnommaient « Tidyman », mais il s'en moquait. Il se savait bon flic, efficace, calme. Toujours rester calme. C'était ce qui manquait aux jeunes recrues. La pondération. Lorsqu'il les voyait s'agiter autour de lui, criant pour un rien, prêts à faire feu à la moindre alerte, il se sentait bien plus vieux que ses quarante ans. Ces jeunes, qui traquaient les gang-bangers, les braqueurs et autres gangstas de la ville se rendaient-ils compte à quel point ils leur ressemblaient ? Prompts à s'énerver. Prompts à la gâchette. Prompts à mourir.

Elles finirent par déboucher dans une gigantesque salle à peu près circulaire, taillée dans le roc au fond de laquelle on avait installé une énorme sono. Il y avait déjà beaucoup de monde, dans la pièce – des étudiants en vacances, des adolescents du coin – tous d'origine afro-américaine. La plupart d'entre eux s'interpellaient les uns les autres, les canettes de bière et les joints passaient de mains en mains et quelques-uns avaient déjà commencé à danser. En regard de leurs mouvements, de la transe dans laquelle ils

semblaient plongés, elle en conclut qu'ils avaient pris des acides. Dona lui lâcha très vite la main, alla saluer des connaissances, des amis... Lenora essaya bien de la suivre, mais bientôt, il y eut trop de monde, trop peu de lumière. Alors elle s'abandonna elle aussi au rythme tribal des basses et des percussions.

D'un autre côté, il devait bien reconnaître qu'ils faisaient preuve d'un enthousiasme et d'une énergie dont il ne se sentait plus capable – quels que soient les services du LAPD auxquels ils appartenaient. Comme le sergent Morgenstern. Terry devait reconnaître que le jeune officier qui rampait devant lui dans un tunnel tout juste assez large pour laisser passer un homme de bonne carrure avait de l'étoffe. Ses subordonnés le respectaient – ce qui était un bon point – et il savait aussi bien donner des ordres qu'en recevoir. Morgenstern s'était porté volontaire pour aider Terry à évacuer la trentaine d'adolescents qui s'étaient donnés rendez-vous dans les souterrains de Venice Beach, cette nuit-là et y faire la fête et le vétérinaire avait apprécié le geste.

La musique était forte, de plus en plus forte, les danseurs avaient atteint le paroxysme de l'excitation, s'agitant de manière fiévreuse, frénétique, pressés les uns contre les autres comme s'ils n'étaient plus qu'un gigantesque cœur nourri du sang de la sono. Lenora avait renoncé à retrouver son amie. Lasse, elle s'était appuyée contre la paroi rugueuse de la grotte et laissa dériver ses pensées, quand soudain, elle remarqua quelque chose d'anormal – une odeur d'essence, de la fumée... Plissant les yeux, elle s'avança pour tenter de comprendre d'où cela venait. C'est alors qu'elle les vit. Ils étaient une dizaine à l'entrée, des décaisés aux crânes rasés, armés de Tsunami, à tenir la foule en joue. Ils allaient mourir ici, pris au piège! Elle tourna les talons, chercha une autre issue – en vain. Alors elle hurla.

Au même instant, du centre de la salle vint le premier cri de douleur...

La lueur jaune d'une lampe torche pointée dans leur direction arrêta leur marche. C'était le signal convenu. Les éclaireurs revenaient faire leur rapport. À leur démarche le détective comprit que quelque chose n'allait pas.

Sans un mot, ils tendirent un bout de chiffon à leur supérieur direct... Morgenstern l'examina et le donna à Terry.

Tracée au charbon sur un brassard rouge, il y avait une simple croix gammée.

RESSOURCES
HUMAINES

160

CHAPITRE Cinq

bien le rabbin Bernheim, le fait qu'à trente ans il habite toujours avec elle ne fait rien pour arranger les choses. Mais malgré la sélection que la veuve opère sur ses fréquentations (surtout les femmes), Auriel n'a toujours pas franchi le pas. Il le faudra pourtant bien s'il souhaite un jour concrétiser la relation qu'il entretient avec une actrice tout ce qu'il y a de plus gay.



ANNIA BRONNER « PICSOU », OFFICIER DE POLICE II

Ce n'est pas parce qu'on est l'épouse d'un chirurgien de Bel Air et la mère de deux bambins que l'on doit baisser les bras devant les horreurs que les enfants subissent quotidiennement dans la rue. C'est sur ces arguments que cette ancienne institutrice en zone difficile a convaincu son entourage avant de s'inscrire au concours du LAPD. Reconnue pour ses qualités de psychologue et son aisance avec les enfants, Annia est donc venue gonfler les rangs de la brigade des mœurs. Spécialiste des affaires de pédophilie et de prostitution infantile, ses collègues recourent souvent à ses services quand il faut interroger un enfant. Annia s'est jurée de démanteler les trafics de Little Korea, et pour augmenter ses chances elle suit des cours de coréen depuis près d'un an. Mais cette femme n'est pas exempte de défauts, le plus marquant d'entre eux étant l'avarice. Annia a en effet beaucoup de mal à sortir son portefeuille, à tel point qu'elle discute même le prix de son repas à la cantine. Plusieurs collègues refusent d'ailleurs de lui parler depuis qu'elle a refusé de participer à une quête organisée en l'honneur d'un flic tué dans l'exercice de ses fonctions, sous prétexte qu'elle ne le connaissait pas.

ERNESTO CRUZ « TAPAS », OFFICIER DE POLICE II

Ce chicano âgé de trente ans est issu de la rue, et a grandi dans le quartier de South Central. Après la mort de ses parents, sa grand-mère s'est occupée de lui, le forçant à rompre avec les gangs et à tenter sa chance pour gagner sa vie comme un honnête citoyen. Il réussit alors un concours lors d'un recrutement de terrain organisé par le LAPD. Après une période à la Trafic Division, il a réussi à intégrer la division CRASH il y a plus de deux ans. Ses origines en font un des meilleurs spécialistes du service des gangs chicanos et du quartier de South Central en général, ce qui lui porte aussi préjudice, certains de ses collègues le soupçonnant de continuer à entretenir des relations avec ses anciens amis d'enfance voire de leur rendre des services. Il veut réussir à grimper dans la hiérarchie afin de montrer aux siens qu'il est possible de réussir en dehors de la délinquance. Pour cela il travaille hors de ses heures de service afin d'améliorer son niveau scolaire. Il arrive encore à trouver le temps de donner des cours de soutien à de jeunes chicanos afin de les sortir de la misère. Marié depuis peu avec une jeune mexicaine, il est le père de deux enfants (d'un et trois ans). Ernesto est un collègue de bonne compagnie qui a toutefois le sang chaud et il lui est arrivé à plusieurs reprises de corriger certains collègues dont les propos anti-chicanos lui avaient chauffé le sang. Il pense sérieusement à quitter le quartier afin de mettre sa famille à l'abri des repréailles des gangbangers.



TROY WATTS « LOCO », OFFICIER DE POLICE II

Depuis quand un black qui vit à South Central n'a aucune chance de s'en sortir ? Élevé dans la plus pure tradition religieuse par le révérend Riley, cet enfant discret a grandi aux côtés des gangs sans jamais en faire partie. Partageant son temps entre la messe, l'école et les petits



boulots, il a finalement rejoint le LAPD pour œuvrer à sa façon contre la violence et la drogue. Troy parle peu, mais quand il le fait c'est souvent pour corriger les propos injurieux ou discriminants de ses collègues. Il est aussi réputé pour garder son sang-froid en toutes situations. Ses supérieurs l'ont souvent interrogé sur la raison qui le pousse à se lever et à avancer calmement sur l'ennemi en pleine fusillade. Troy s'est toujours contenté de répondre : « qu'importent les risques pris, Dieu ne changera pas l'heure de ma mort ». Il n'empêche que cette attitude n'est pas du goût de tout le monde, et la mort du précédent coéquipier de Troy y est certainement pour beaucoup. Quoi qu'on en dise, Loco connaît très bien la rue et les rapports qu'il entretient avec la communauté religieuse de South Central lui ont déjà permis d'aider des cops à démanteler plusieurs trafics.



Troy Watts

JENNIFER WATSON « CHASSE LARVÉE », OFFICIER DE POLICE II

Depuis l'enfance Jennifer n'avait qu'une idée en tête, le mariage. Courtisée plus pour son physique que pour ses idées, elle accumulait un nombre impressionnant de conquêtes sans jamais trouver le bonheur. La chance lui sourit finalement à l'université où elle rencontra un étudiant de bonne famille, drôle et attentionné. Heureuse d'avoir trouvé l'âme sœur, ils se marièrent sans plus attendre. Ce n'est qu'à son entrée au LAPD que les choses ont commencé à se gâter. Philip s'est en effet révélé d'une jalousie maladroite, à tel point qu'il interroge son épouse au moindre retard, que celui-ci soit dû à de la paperasserie ou à une vulgaire grève des transports en commun. Jennifer le vit très mal, d'autant qu'elle n'est jamais allée voir ailleurs. C'est évidemment loin d'être le cas de Philip qui multiplie les aventures avec les secrétaires du cabinet d'avocats auquel il appartient. Depuis peu, la situation est devenue explosive. Cela se ressent sur l'humeur de Jennifer qui est de plus en plus prudente dans ses relations avec ses collègues de la gent masculine. Pour sauvegarder son couple, elle mange désormais seule à la cantine et décline toute proposition d'aller boire un verre après le service.

3.1. Les sergents du commissariat de Downtown LA

Ces personnages sont membres du LAPD mais ne sont pas des cops. Ils sont toujours en uniforme.

NICK BENOWSKI « BIG NICK », SERGENT I

Big Nick, le chef de poste du commissariat, est un énorme black avec qui personne ne plaisante. Il est le *dispatcher*, alors si quelqu'un lui parle mal, il se fera un plaisir de lui envoyer tous les « casse-couilles » qui viennent au commissariat. Il est passé par tous les échelons de la police, de simple coordonnateur de la circulation à enquêteur sur les crimes les plus sordides. Mesurant près de deux mètres pour cent cinquante kilos, âgé de 53 ans, cet homme a vécu de telles expériences et côtoyé des situations tellement extrêmes que le capitaine a décidé de le garder dans ses rangs malgré son âge avancé. Il connaît pratiquement tout le monde et tout le monde le connaît ! Il vaut mieux être ami avec lui sinon vous risquez de vous retrouver avec les plus improbables visiteurs dans votre service. Sa corpulence imposante lui a parfois joué des tours, notamment au cours d'arrestations ou d'interrogatoires musclés. Il vit seul, mange tout ce qui lui tombe sur la main et bénéficie d'un VC privé (personne n'ose passer après ou avant Big Nick).



Nick Benowski

BLIZZARD BULTON « LE ROCKE », SERGENT I

Né au Dakota, Bluebear a toujours milité pour les droits des amérindiens. Ce sioux lakota a rejoint l'AIM, militant pour un rapprochement de toutes les cultures indiennes. Il souhaitait la création d'un État indien indépendant. Il s'enthousiasma pour l'indépendance californienne et tenta

avec ses camarades de proclamer la création de la première République amérindienne. L'expérience tourna court, l'armée s'étant chargée de rappeler la dure réalité du monde blanc. Il dut fuir la répression et émigra en Californie. Il vivota de petits boulots jusqu'à ce qu'il s'engage dans l'armée. Après cinq années de missions en Amérique du Sud, il suivit une formation pour pouvoir être intégré au LAPD. Le rouge, comme le surnomment ses collègues, est un homme solitaire qui parle peu, préférant travailler en solo. Il a conservé sa longue chevelure qu'il natte, arborant de nombreux bijoux afin d'affirmer sa culture. Il met un point d'honneur à respecter les traditions de son peuple. Il n'a pas complètement abandonné la cause indienne, il continue à militer pour la constitution d'un État amérindien. Il est ainsi en contact avec la communauté et pense s'investir encore plus à fond dans la lutte en reprenant une activité politique.



TANYA ROBERTS « LADY », SERGENT I

Tanya Roberts est née dans un des puits du quartier de Norwalk. Malgré une enfance difficile entre une mère alcoolique et un père qui la battait, elle a réussi à obtenir l'unique bourse de son collègue lui permettant de quitter « la Tumeur » pour rejoindre Pasadena afin de suivre des cours de droit. Élève acharnée et compétitive, n'hésitant pas à recourir à la manipulation pour éliminer ses rivaux, elle a accompli un parcours universitaire parfait quoique rendu difficile par les quolibets de ses camarades plus fortunés. Malheureusement son origine a été une gêne pour son parcours professionnel. Insatisfaite de sa situation, se sachant quoiqu'il en soit bloquée, elle a décidé d'intégrer le LAPD. Lors de ses trente-cinq ans, elle a fait une demande d'intégration à l'unité COPS espérant ainsi relancer sa carrière. Aujourd'hui, elle est un élément brillant mais frustré car elle n'a pas encore reçu son affectation. Elle n'accepte pas sa situation actuelle, elle en veut aux hommes qui la

rejetent à cause de son physique quelconque. Célibataire entourée de chats, Tanya espère réussir à grimper dans la hiérarchie. Mais jusqu'à aujourd'hui son attitude hautaine ainsi que son dédain pour les hommes lui ont fermés de nombreuses portes. Elle reste particulièrement touchée par les affaires impliquant des mineurs sachant quel enfer peut être leur vie et fait souvent son maximum pour récupérer ces dossiers afin de les traiter elle-même.

GERARDO MEJIA « PROF », SERGENT I

Gerardo est un exemple pour beaucoup, en commençant par sa famille qu'il a sortie de South Central en s'endettant jusqu'au cou. Ses collègues du LAPD l'admirent tout autant même s'ils n'en laissent rien paraître. Il faut bien avouer que l'expérience de cet homme de terrain en a sauvé plus d'un. Les nouvelles recrues ont un avis très différent sur ce quinquagénaire sale, grossier et colérique. Cela n'a rien d'étonnant puisqu'il ne leur laisse aucun moment de répit et ne leur fait aucun cadeau. Tout ceci n'est évidemment qu'une façade que Gerardo ne tombe qu'en présence de ses proches, au premier rang desquels le sergent Hobs, l'octogénaire qui lui a appris toutes les ficelles du métier. Gerardo n'a jamais été ni mari ni père et il a toujours refusé de prendre des vacances. En y réfléchissant bien, sa vie se résume au LAPD qu'il fréquente quotidiennement depuis plus de trente ans. S'il ne s'était pas autant endetté, Gerardo ne dormirait pas aujourd'hui encore dans la réserve d'une laverie automatique, et ne serait pas forcé de se doucher au commissariat. Mais ce n'est pas non plus le genre d'homme à regretter quoi que ce soit qu'il ait pu faire.

NANCY COWRINGHAM « GRANMA », SERGENT II

Cette femme âgée d'une quarantaine d'années est une des plus anciennes policières du commissariat central. Son histoire est une vraie tragédie, elle a perdu son mari membre du LAPD lors d'une fusillade avec des bangers chicanos où elle-même a été blessée gravement à la jambe, et elle est condamnée à claudiquer à vie. Quant à son fils membre du COPS, il est décédé, tué par le dangereux serial killer Derek Manson. Elle s'est retrouvée affectée au service du chef de la division COPS Jason Skipnick. Outre son rôle de secrétaire, elle joue aussi le rôle d'assistante sociale auprès des membres de l'unité COPS, au plus grand déplaisir d'Anna Foster, membre de la cellule psychologique. Chacun y va de son bobo ou de son chagrin et elle met un point d'honneur à mater ses « enfants » comme elle les appelle. Elle est un exemple pour tous les policiers et une image forte du service. Dans la vie privée, Nancy a depuis longtemps basculé dans la folie. Elle croit que son fils est toujours vivant, faisant endosser le rôle à un mannequin qu'elle lave, habille et auquel elle fait la conversation. Elle a de plus en plus de mal à dissimuler sa folie, et petit à petit elle se met à reprocher à tout le monde la mort de son mari ainsi que celle de son fils. Elle est persuadée qu'il a été abandonné par le service. Il se pourrait qu'un jour elle commette l'irréparable : se mettre à abattre des membres du LAPD en se servant des petits secrets qu'elle connaît sur les agents.





Nancy

James O'Flaherty « L'ours », sergent II

Cet irlandais de cinquante ans règne en maître sur l'armurerie du commissariat. Il est en contact direct et fréquent avec Muhammad Rewhan. Il est chargé de gérer le stock d'armes ainsi que de remettre les dotations en munitions aux différents agents du commissariat. En outre, il est aussi responsable de l'organisation des exercices de tir auxquels sont soumis tous les agents de police. Rares sont les personnes du commissariat qui l'ont déjà vu sourire, il est souvent d'une humeur bougonne et toujours très à cheval sur le règlement. Malheur à celui qui ne remet pas son bon de munition correctement rempli ! James est un ami d'enfance de Jason Skripnick, le chef de la division COPS ; ils sont entrés ensemble au LAPD, passant même leurs premières années de service comme coéquipiers. Ils sont très liés et en cas de problème, le chef aura tendance à donner raison à l'ours. L'armurerie est réellement l'univers de James, nulle personne étrangère au service ne peut y rentrer. Dans la vie privée, le sergent est un fanatique d'armes à feu, il collectionne toutes les armes possibles. Fêru de balistique, il s'est même essayé à la création d'armes à feu. Aussi bizarre que cela puisse paraître le sergent sera toujours l'interlocuteur des joueurs quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit à laquelle ils se présenteront à l'armurerie. Actuellement il est sur les nerfs car il a présenté un modèle de sa création à une fabrique d'armes, et attend de savoir si son projet sera commercialisé, lui permettant ainsi d'obtenir la consécration de sa carrière.

Tchikara Hideo « Bol de riz », sergent II

Cet homme de quarante ans travaillait pour la CIA. Il était chargé du contact avec les services japonais dans le cadre de la lutte contre les yakusa. Lors de l'indépendance de la Californie, il choisit de rester et de servir le nouvel État. Il passa avec succès les différentes enquêtes de moralité. Il put intégrer la brigade spéciale de lutte contre la pègre japonaise

du quartier de Little Tokyo. Toutefois durant la réorganisation de la brigade, on lui signifia que sa présence n'était plus requise, et il choisit alors de rejoindre le commissariat central. Cela fait déjà trois ans. Il fut reçu froidement avant de réussir à se faire accepter de ses collègues. Tchikara est un homme qui parle peu, son visage est sans expression sauf lorsqu'il cède à l'hilarité, alors celui-ci s'orne d'un sourire. Sa connaissance des yakusa ainsi que ses contacts au Japon ont été d'une grande utilité pour le service. Pour lui ce fut un drame, car ayant permis l'arrestation de membres de la pègre japonaise, il dut subir la vengeance des yakusa. Sa femme et sa fille furent abattues. Sous ses dehors zen, le sergent Tchikara bout littéralement, ruminant sa vengeance. Depuis, le chef du service évite toute implication du sergent dans quelques affaires que ce soit impliquant des yakusa. Toutefois le sergent reste une source inestimable de renseignements et un interprète hors pair.



3.2. Les détectives du commissariat de Downtown LA

Tous ces flicards sont membres du COPS. Ils ne sont que très rarement en uniforme.

Samuel Romelius Junior « Bani », détective I

Masque : entièrement blanc avec une larme rouge qui coule de l'œil gauche.

Cet agent afro-américain d'une trentaine d'années est le spécialiste de l'infiltration chez les cops. Il s'est créé un panel de personnages allant du clochard au toxicomane qui traînent dans les différents quartiers de LA en fonction des enquêtes

que l'on lui confie. Il vient peu au commissariat et la plupart des informations lui sont communiquées via une boîte à lettres. Parfois, certains collègues l'arrêtent pour connaître l'avancement de son enquête sans faire tomber ses couvertures. Rien ne prédestinait Samuel à choisir cette voie. Il est rentré dans la police pratiquement par hasard il y a douze ans. Il y a trois ans il a intégré l'unité COPS, devenant le gendre du chef de la division COPS avant de perdre sa femme lors d'un banal braquage il a un peu plus d'un an. Il a remué ciel et terre pour mettre la main sur les assassins en infiltrant les bas-fonds. Malheureusement sur les trois meurtriers, il n'a réussi à en arrêter que deux, le dernier courant toujours dans la nature. Depuis il n'en démont pas, il reste sur le terrain menant une existence difficile mais qu'il n'abandonnera pas tant qu'il n'aura pas mis la main sur le dernier tueur de sa femme. Samuel Romulus Junior est le spécialiste des bas-fonds du service et il a rendu plus d'un service à ses collègues. Il est à l'heure actuelle le seul agent de l'ensemble du service COPS à être exempté des semaines de rondes. Le chef Jason Skripnick aimerait réussir à le faire réintégrer le service afin qu'il quitte le monde interlope de LA tout en reconnaissant qu'il a rempli plus que sa part du travail.

SÉLÉNA HARTWOOD « CAN », DÉTECTIVE I

Masque : entièrement noir avec des colonnes de zéro et de un en vert fluo.

Elle aurait pu être un génie de l'informatique ; toutefois la vie en a décidé autrement. Née dans le quartier d'Ontario de parents informaticiens, elle s'est initiée à l'informatique en se passionnant pour le *hacking*. Son père alcoolique la battait régulièrement, comme il battait sa mère. Le jour de ses vingt ans la mère de Séléna décida de mettre fin à cet enfer en abattant son mari. Profondément marquée par cette épreuve, Séléna s'est mise à boire afin d'oublier, délaissant ses études. Elle s'est lancée dans la vie nocturne de LA à la recherche de l'ivresse durant cinq ans avant d'être gravement malade. Elle fut obligée de suivre une cure de désintoxication à l'issue de laquelle elle passa le concours d'entrée de l'Académie de police. Policière brillante, Séléna Hartwood a rapidement passé les échelons. Durant ses années au LAPD, elle a fait la connaissance d'un officier de police avec lequel elle s'est installée. En même temps, elle a retrouvé la violence conjugale. Cette situation a pris fin avec la mort de son copain abattu par des bangers, et depuis elle s'est remise à boire. Elle a été transférée à l'unité COPS il y a deux ans où elle est fortement utile car elle reste une hacker de niveau honorable. Depuis elle s'est illustrée en résolvant plusieurs affaires d'importances. Séléna est une femme usée et fatiguée. Elle est bien souvent cynique et n'attend plus grand chose de la vie. Par contre, elle est toujours prête à aider un nouveau venu dans le service pour le briefier et l'aider à faire ses premiers pas chez les cops.

JEAN METRAUX « BARON », DÉTECTIVE I

Masque : un christ noir sur la croix. Du sang coule de ses stigmates.

Il a fui Haïti à l'âge de vingt ans avec ses parents. Sa mère décéda durant le voyage les menant en Californie. Capturés, ils échouèrent dans le camp de réfugiés de

Il y a des fois où vraiment, je me dis que notre combat est une perte de temps ! Depuis des décennies, les camarades de tous les pays du monde dénoncent le capitalisme, luttent contre le libéralisme économique et défendent les valeurs de la liberté et de la solidarité. Mais parfois, trop c'est trop ! Les masses bêlantes de notre pays « démocratique » pourront-elles un jour voir la réalité en face ? Non contents d'être fichés, scrutés par les satellites espions, d'avoir leur ligne téléphonique sur écoute, leurs conversations sur portables épluchées et leurs e-mails passés en revue par les différents services de renseignement (NSA, CIA, etc.), nombres de nos concitoyens se jettent eux-mêmes dans la gueule des loups...

Le PMS, inventé par des Japonais (venant de leur part, ça n'a rien d'étonnant), connaît en effet un succès de plus en plus grandissant, avec pas moins de 55 000 utilisateurs en Californie. Car le Personal Monitor System est une puce électronique pleine de ressources : régulation électronique du corps, gestion des rendez-vous, réception des appels téléphoniques, radio FM, biorhythmes, horoscopes, etc. Cerise sur le gâteau, le positionnement par satellite qui permet – par exemple si la puce détecte un malaise – aux services de secours de venir vous chercher immédiatement. C'est également un bon moyen de se guider quand on cherche une adresse ou une route.

Si vous appréciez l'article que je viens de vous faire sur le PMS, vous ne valez guère mieux que les moutons capitalistes ! Saviez-vous que tous les déplacements des détenteurs de PMS sont répertoriés, notés, et analysés ? Que les statistiques qui en sont tirées sont revendues à des organismes publicitaires ? (Par exemple si vous fréquentez souvent la plage, vous recevrez des tonnes de publicités ciblées).

Saviez-vous qu'une femme dans le New Jersey a obtenu gain de cause dans son divorce en utilisant les relevés PMS pour prouver que son mari se rendait chez sa maîtresse !

Saviez-vous que la police de New York a arrêté, pour interrogatoire poussé, douze personnes qui avaient fréquenté l'appartement d'un écrivain libertaire ? Douze personnes équipées de PMS, bien sûr.

Si la loi californienne n'autorise pas encore l'usage des données du PMS, nul doute que la police et les renseignements les consultent déjà allègrement.

Alors pour que vive la liberté individuelle, je vous le dis camarades, dites non au PMS. Refusez la technologie japonaise et impérialiste.

Internationale californienne socialiste



Monrovia. Ils réussirent à obtenir rapidement les papiers mais pour finalement intégrer le bidonville 't'it Port-au-Prince. Son père eut la bonne idée de vouloir fédérer les habitants de Duarte contre le pouvoir du Docteur Toussaint Laclelle. Il fut assassiné par les tontons macoutes, Jean réussit à leur échapper. Avide de vengeance, il se tourna vers l'Académie de police. Il intégra la police et demanda son intégration au COPS dès sa création. Depuis il tente d'accumuler des preuves contre le parrain des Haïtiens. Il n'a pas pour l'instant réussi à trouver quoique ce soit de probant. Le détective Jean Mettraux se fait appeler Baron par ses collègues en référence au Baron Samedi car il est adepte du vaudou. Il est vrai qu'il aime à traîner dans toutes les boutiques, les squats et réunions ésotériques. Il est une vraie bible pour le service concernant la carte mystique de LA. Lui-même se protège contre les sorts et connaît très bien une mambo nommée madame Lucette Delorge-Rigaud. Il fait peur à certains agents du service. Ce grand black de plus de deux mètres se vêt de façon excentrique, arborant fièrement de superbes dreadlocks. Il a le visage scarifié et l'on devine de nombreux tatouages sur son corps. Il parle peu et fixe les gens dans les yeux, ce qui les rend la plupart du temps mal à l'aise.



Jean Mettraux

PiTRA Solo « Pierre », détective I

Masque : décoré à la façon d'un vitrail. Représente Jésus Christ pardonnant à Judas.

L'affaire fit scandale à l'époque. Les journaux firent les gros titres sur la relation secrète du curé avec le fils aîné du notaire, âgé de dix-sept ans. Malgré la pression de l'Église, le shétif n'engagea aucune poursuite contre le père Solo. Ce dernier se contenta d'abandonner le froc et de quitter ce village du Texas où il était désormais considéré comme un paria. Dix années ont passé depuis ces événements. Piotr a refait sa vie

à Los Angeles où son compagnon l'a rejoint. Écœuré par la réaction de cette Église qui condamne l'homosexualité consentante et couvre toutes sortes de crimes bien plus graves (pédophilie, blanchiment d'argent, etc.), il a tenté sa chance au LAPD. Ses connaissances ont ouvert de nouvelles perspectives au service qui dispose désormais d'un véritable expert en affaires religieuses. Bien qu'il ne fréquente plus d'église depuis une dizaine d'années, Piotr n'en a pas pour autant perdu la foi. Il continue de prier et récite le béatificat qu'il soit chez lui ou à la cantine du commissariat.

Thomas O'Doole « Sniper », détective I

Masque : une cible avec le centre entre les deux yeux. Héritier d'une longue tradition de militaires, Thomas a servi son pays pendant une bonne dizaine d'années avant de rejoindre les observateurs du SWAT de Los Angeles. Blessé au bras gauche, il suivit une formation à l'Académie de police avant d'être transféré à la criminelle. C'est dans un commissariat d'Ontario qu'il rencontre Fiona, la femme qu'il épouse en avril 2024. Bien qu'ils ne réussissent pas à avoir d'enfant, nos deux flics s'accrochent. En attendant que leur demande d'adoption soit acceptée, ils achetèrent une petite maison. Puis soudainement, la catastrophe. Un matin de septembre 2027, Fiona abat un enfant qui la menace avec une arme factice. À son retour au domicile conjugal, elle se tire une balle dans la tête avec son arme de service. Thomas est dévasté, son petit monde s'écroule autour de lui. Pour lui permettre de remonter la pente, il est suivi par un psychologue. Son traitement dure un peu plus de six mois au terme desquels il est muté au COPS. Bien qu'il consacre autant d'énergie que ses collègues à son travail, le mal semble bien plus profond que les médecins ont bien voulu le voir. Chaque soir, Thomas rentre chez lui et nettoie la plaque et l'arme de service de sa femme. Combien de temps tiendra-t-il à ce rythme ?

Thomas O'Doole



RESSOURCES
HUMAINES

266

CHAPITRE CINQ

ARNOLD LOMMAN « BONS TUYAUX », DÉTECTIVE II

Masque : un test de Rorschach.

Cet afro-américain de trente-sept ans a toujours dû apprendre à se débrouiller seul pour pouvoir s'en sortir. Depuis l'âge de douze ans, il pourvoit aux besoins de sa jeune sœur, de son frère et de sa mère gravement malade. Il a commencé par quelques vols avant de se mettre à dealer pour finalement se spécialiser dans le recel et la contrefaçon. À l'âge de seize ans, alors qu'il tombe pour trafic, il réussit à convaincre les flics de ne pas l'amêner. Inquiet de ne plus pouvoir entretenir la famille, Arnold tente de travailler mais retombe très vite dans l'illégalité. Il y a dix ans, profitant d'un recrutement de terrain, Arnold rejoint le LAPD, s'assurant une sécurité. Depuis deux ans il travaille au service COPS. Pour arrondir ses fins de mois, Arnold est toujours à la recherche de bons plans (ventes de produits saisis par les douanes, liquidation de stock, faillite) qu'il propose au service ; cela peut aller des vins aux vêtements en passant par les briquets. Il lui arrive aussi de prendre des commandes de ses collègues, qu'il met un point d'honneur à honorer. La hiérarchie est au courant mais ferme les yeux car Arnold, grâce à ses nombreux contacts dans le milieu du recel, a permis la résolution de nombreuses affaires. D'abord débonnaire, Arnold est une personne sympathique toujours prête à rendre service. Il préfère tenter d'aider les petits truands qu'il croise plutôt que de les envoyer en prison.

ANITA GARCIA « PROX », DÉTECTIVE II

Masque : la moitié gauche du masque est peinte en noir. Une clef de sol y est inscrite en blanc.

Depuis son plus jeune âge, Anita n'aspire qu'à suivre les traces de son père, un lieutenant de police à la retraite qui a laissé son empreinte à Little Korea. De brillantes études de droit lui ont rapidement ouvert les portes du COPS où, contrairement à d'autres officiers, elle travaille main dans la main avec le bureau du procureur. Anita va même jusqu'à proposer une plaidoirie pour chaque dossier dont elle s'occupe. Son efficacité est telle que le procureur général lui a déjà proposé de rejoindre son service, en vain. Mais depuis quelques mois, le calme et le sérieux d'Anita sont peu à peu ébranlés. La fatigue et le stress gagnent chaque jour un peu plus de terrain. Bien qu'elle ne s'en soit pas encore ouvert à ses collègues, Anita va très bientôt devoir choisir entre son boulot et sa passion. Chanteuse dans un groupe de seconde zone, elle a en effet été remarquée par le découvreur de talents le plus en vue de LA. Mais si elle signe ce contrat, elle sera forcée de démissionner pour passer en studio et partir en tournée. La situation est d'autant plus difficile à supporter qu'elle se réveille toutes les nuits avec des paroles de chanson en tête. Les retards à répétition que lui a valu cet élan créatif ne sont pas du goût de ses supérieurs, et encore moins de son père qui est persuadé qu'elle a l'étoffe d'un commandant.

VINNY BONACELLI « ORIENTA », DÉTECTIVE III

Masque : les impacts d'une rafale de balles en travers du visage.

La quarantaine passée, cet italien aux cheveux toujours soigneusement gominés est d'une prudence maladroite, et pour cause, la mafia étant à ses basques depuis une bonne quinzaine d'années. Élevé à New York, Vinny a fait ses classes

comme comptable d'un puissant capo. Expert du blanchiment de l'argent sale, sa carrière a soudainement basculé le jour où son chef a fait abattre son frère Sonny, qui n'avait rien trouvé de mieux que de séduire la fille unique du capo et de la mettre enceinte. Bien décidé à venger sa famille, il s'adresse alors à la police qui lui fait bénéficier du programme de protection des témoins jusqu'à l'indépendance de la Californie. Une opération de chirurgie esthétique et quelques changements d'identité plus tard, il décide de tenter sa chance au COPS. Son expérience des techniques mafieuses permet le démantèlement de plusieurs trafics et lui valut une ascension fulgurante dans la hiérarchie. Vinny n'en demeure pas moins conscient des risques qu'il court, c'est pourquoi il se refuse à entretenir des relations suivies avec une femme. Le réconfort, c'est dans les bras des prostituées qu'il le trouve.

JENNIFER KELLER « JEN », DÉTECTIVE III

Masque : aucune décoration.

Il s'agit de la taupe du SAD. Depuis peu des rumeurs sont remontées au niveau de l'inspection générale des services faisant état de corruption et de trafics organisés au niveau du commissariat central dans le service COPS. Pour une fois, la police des polices a décidé d'agir en douceur en intégrant un de leurs membres dans l'unité COPS sans prévenir les autorités de la division. Leur choix s'est porté sur une femme de vingt-huit ans qui allie une solide formation juridique à une très bonne pratique du terrain. Elle est arrivée au COPS il y a moins de trois mois. Jusqu'à présent elle est restée plutôt réservée, le temps de prendre ses marques. Elle a toute latitude pour mener à bien cette enquête, devant juste informer ses supérieurs régulièrement. Jennifer Keller est prête à tout pour faire aboutir ses investigations. En effet cette mission est une opportunité pour gravir les échelons de la hiérarchie. Aussi s'applique-t-elle afin d'avoir un dossier irréprochable. Pour le service COPS, il s'agit d'une détective qui réintègre la police après un arrêt de maladie. Elle a été blessée lors d'un affrontement avec des bangers, au cours duquel son co-équipier a été abattu. Son arrivée à la division est justifiée par son incapacité à retourner travailler dans son ancien service. Afin de compléter sa couverture, Jennifer est divorcée et sans enfant.

Jennifer

Keller



VA ME CHERCHER LE
MARTEAU À BOMBER LE
VERRE !

Dans tous les commissariats de Californie (et du monde entier je pense), on peut trouver toute une série d'histoires faites sur mesure pour attraper les gogos et faire enquêter sérieusement sur une affaire qui n'est rien d'autre qu'une pauvre légende urbaine. Alors, messieurs les rookies lorsque vous entendrez parler de ces affaires, haussez les épaules et faites comme si vous étiez flicards depuis dix ans, ça aide à se donner de la contenance.

Le coup du tueur en série qui appelle la baby-sitter et lorsqu'elle demande au type où il est, elle se rend compte qu'il appelle de la chambre où se trouvent les enfants... A quelques mètres d'elle.

Un doberman s'étouffe lorsque ses maîtres reviennent d'une soirée en ville. Emmené d'urgence chez le vétérinaire de garde, le médecin lui enlève de la gorge... Le doigt coupé du cambrioleur qui se trouvait encore chez eux lorsqu'ils sont rentrés.

Un maniaque se cache sous des voitures et coupe les chevilles de ses victimes lorsqu'elles essayent d'ouvrir la portière de leur voiture.

Une femme est attaquée par un violeur dans sa propre chambre. Elle le met en fuite après l'avoir blessé à la main. Elle a très peur et n'ose pas rester seule. Elle se rue chez son voisin, un homme très calme et très réservé pour que ce dernier la protège. Lorsqu'il lui ouvre la porte en pleine nuit, elle s'aperçoit qu'il vient de se soigner une blessure à la main...

Un type se gare et cartonne la voiture garée devant lui. Il y a de nombreux témoins. Il prend un air très malheureux et griffonne un truc sur un papier et le glisse derrière l'essuie-glace. Il s'en va ensuite comme si de rien n'était. Lorsque le propriétaire de la voiture abîmée revient il trouve le papier et lit ces quelques mots : vu le nombre de personnes qui sont en train de regarder, je suis obligé de faire croire que je vous laisse mon adresse. Mais non. Je me barre comme un voleur.

Et la dernière pour la route, bien salace : un jeune flic et un vieux flic sont en patrouille. Ils chopent un jeune couple en train de faire du camping sauvage. Le vieux flic dit à la jeune fille (restée dans la tente) que si elle n'est pas très très gentille avec eux, il la jette en prison. Elle accepte. Le jeune flic passe en premier. Lorsque c'est le tour du vieux flic, il entre dans la tente et s'aperçoit que la nana est... sa propre fille.



TOD HAWKINS, LIEUTENANT II

Masque : aucune décoration.

Tod est un grand gaillard de trente-huit ans taillé dans un bloc de granit. Son regard d'acier a déstabilisé plus d'un gangsta (et même certains flics débutants qui croyaient pouvoir se la jouer devant leur supérieur). Tod sera sans aucun doute le premier chef auquel les joueurs seront confrontés à leur arrivée au commissariat de Downtown. C'est un meneur d'hommes charismatique, qui respecte ses hommes et qui est toujours prêt à les soutenir en cas de coup dur. Il déteste les ripoux en général et les cops qui blâment le règlement en particulier. Pour lui, il n'y a pas que le résultat qui compte mais les cops doivent, avant toute chose, respecter les lois du métier et arrêter les criminels sans utiliser les mêmes moyens qu'eux. Il déteste au plus haut point l'expression « combattre le feu par le feu ».

JASON SHIRPNICK, CAPITAINE II

Masque : aucune décoration. Le masque porte le 001 et appartient à Andrew Paone.

Le capitaine Shirpnick porte toujours des lunettes noires, pour masquer la cicatrice qui court horizontalement sur son œil droit. Il n'aime pas que l'on regarde son œil en essayant de discerner la cicatrice. Il apprécie pas non plus que l'on pose des questions sur la cicatrice dans son dos. Le capitaine est un homme d'une quarantaine d'années, tiré à quatre épingle dans son uniforme du COPS. Il est responsable de la communication de l'unité. Très bon diplomate, il manie aussi bien la langue de bois, la flatterie et les menaces, que le langage plus commun et fleuri de la rue. Passionné par son métier et son uniforme, il ne supporte pas les gens qui dénigrent le travail de la police sans voir plus loin que leurs petits intérêts minables et égoïstes. Shirpnick est un ancien SWAT, qui s'est jeté à corps perdu dans le COPS dès sa création pour faire de cette unité le flambeau qui redorerait le blason de la police. Que ce soit sur le terrain (rarement), ou dans les bureaux enfumés des politiciens, il s'évertue toujours à promouvoir une image méritoire et respectable du COPS et du LAPD.

3.3. Quelques individus remarquables

Ces personnages ne font pas partie du COPS ou du LAPD mais en sont très proches. Ils œuvrent tous dans Downtown LA, non loin du commissariat central.

PEDRO RAMIREZ, INDIC GARS ET SALE

Pedro Ramirez, dit le « suinteur », est selon lui l'induc le plus recherché par les gangs de LA. Pedro obtient la majorité

de ses informations de la bouche des femmes « offertes » (les putes quoi...). Il faut dire que Pedro n'a pas un physique facile avec son pied-bot et ses coquetteeries aux yeux, sans parler de ce qui lui a valu son surnom « le suinteur ». Âgé de trente-cinq ans et arborant une grosse bedaine où se déversent tous les aliments portés à sa bouche, Pedro considère que l'eau et le savon attaquent ses défenses naturelles. Il est redouté au commissariat, non pour ses informations soi-disant d'extrême urgence mais à cause de l'odeur qu'il laisse dans les bureaux où il passe. Cependant, les officiels l'écoutent toujours, car ses informations sont parfois utiles et permettent de corroborer les autres renseignements qu'ils obtiennent par des moyens moins détournés. Il est même utilisé pour des planques glauques. Vicieux et sorniois, il a le profil parfait pour se cacher dans les endroits les plus repliés de la ville. Il bénéficie parfois des largesses du com-

missariat dont le budget noir lui sert à se payer quelques filles de meilleure qualité en récompense de menus services.

CHRISTOPHER « L'ANIMAL », PROPRIÉTAIRE D'UNE ANIMALERIE

C'est un gentil commerçant qui tient une animalerie. Âgé de quarante ans, mesurant un mètre soixante pour cent trente kilos, il est le spécialiste des virus délivrés par les animaux. Bourru et peu communicant, certains l'accusent même de zoophilie. Il est doté d'un QI au-dessus de la moyenne ; il connaît pratiquement toutes les races d'animaux évoluant sur la planète et même certaines soi-disant disparues. Très souvent entendu par la police dans les meurtres dont des animaux se rendent coupables, il est aussi le protégé des services scientifiques pour ses connaissances sur les virus. Il n'aime pas les gens et préfère les animaux aux humains. Souvent courtisé pour rejoindre les

•• "Is the dark side stronger?
- No... no... no. Quicker, easier,
•• more seductive."

L'inévitable battage médiatique qui a entouré la sortie, il y a deux ans, de *The Final Challenge : The Pacified Star*, est retombé mais l'événement n'en finit plus d'avoir des prolongements cocasses on pitoyables.

À moins de vivre dans un abri antiatomique (et nous en profitons pour saluer d'un joyeux "Hi!" tous nos amis paranoïaques de ce qui reste des États-Unis d'Amérique - *God Burst America!*), vous ne pouvez pas ignorer que le 10 mai 2027, soit un demi-siècle après la sortie de *Star Wars : A New Hope*, le dernier volet de la troisième trilogie de la saga intergalactique (dans lequel, rappelons-le, les trois fils de Luke Skywalker doivent aller affronter leur grand-père, puis leur père dans une espèce d'univers matriciel) était enfin diffusé sur les mini-rézos dédiés.

Vous savez déjà que, dans le film, 6PO était un véritable robot et pas une saloperie radioguidée, que Harrison Ford était le seul acteur historique à incarner son rôle (un Yan Solo de 85 ans au début du tournage quand même - *vas-y Indie!*), que de toute façon tout le monde s'en fout puisqu'on peut confier le rôle titre de n'importe quel film à l'acteur de son choix, mort ou vif, si l'on dispose d'une base de données cinématographiques suffisamment importante et des outils de modélisation requis.

Vous avez peut-être oublié en revanche que les épisodes II et III de la première trilogie sont sortis en 2003 et 2009, que Georges Lucas est mort accidentellement sur le tournage du premier épisode de la dernière trilogie en 2016, que sa veuve a préféré s'asseoir sur le tas d'or des droits dérivés des films

plutôt que de trouver un producteur capable de prendre la relève, et enfin, qu'après un procès retentissant opposant cette brave femme et les enfants du couple, les épisodes I et II de la troisième trilogie ont fini par sortir en 2020 et 2022.

Mais vous ce que vous ignorez sûrement, c'est qu'une rumeur - propagée en avril 2001 sur le net à l'occasion d'un recensement en Grande-Bretagne - a donné l'idée à une poignée de fans de créer une « Église unifiée des chevaliers Jedi de la Terre ». Communauté bon enfant rassemblant autour de leur passion deux générations d'inconditionnels (les historiques, de 1977, et ceux de 1999, arrivés dans la foulée de la sortie de *The Phantom Menace* et du jeu vidéo *Jedi Knight: Dark Forces II*), ce bazar informe et plutôt sympathique s'est vite transformé, sur l'initiative de quelques accros idéalistes de la première heure (des gourous sexagénaires aujourd'hui) en une espèce de confrérie aux objectifs chevaleresques et délirants (la maîtrise des pouvoirs de l'esprit sur la matière) avec uniforme, rites d'initiation, épreuves initiatiques et code de conduite très strict. Patatras ! On vient d'apprendre qu'à la suite de violents débats, suscités par la sortie du dernier volet de la troisième trilogie, sur la nature exacte de la Force, un groupe de disciples - que l'on dit très puissants et très influents (relativisons quand même : puissants et influents dans la galaxie des trois générations de fans de la saga) - ont quitté l'EUJTI pour créer une chapelle schismatique, baptisée « Le cercle secret des enfants des disciples du Maître ». Espérons que ces braves gens ne seront pas attirés par le côté sombre de la Force...

E. « Taurus_full » Goatittle

(Article du 29 avril 2029 tiré des news de SICNY, mensuel cinéphile numérique diffusé sur le mini-rézo 147)



forces de police, il a toujours refusé et n'a jamais voulu quitter ses « amis ». Très peu de malfaits ont essayé de le dépouiller : il faut dire les assauts combinés d'un croisement improbable entre un dogue argentin et un pitbull et d'un vautour dressé à l'attaque peuvent en refroidir plus d'un.



Chr.I.Stopher

guêpe qui fait tant de ravages auprès de la gent masculine. Au travail, Crystal est organisée, rigoureuse et très bien notée par ses supérieurs. Sur le plan humain, c'est une concierge qui suit toutes les aventures du service. Elle a semble-t-il un don pour remarquer l'attraction qu'exercent les femmes sur les représentants de l'autre sexe. Belle comme elle est, Crystal n'en demeure pas moins complexée. Confrontée à des femmes plus jeunes et tout aussi sensuelles, elle se fait un devoir de les dénigrer et profite de leurs erreurs pour se mettre en valeur auprès des bons partis. Ce comportement a évidemment une explication : sa meilleure amie n'a rien trouvé de mieux que de lui piquer son prince charmant. Depuis ce jour, elle cherche en vain à le remplacer par un homme qui ne s'intéressera pas uniquement à son physique.

ISAAC, LIVRIER

Isaac n'est pas un adolescent comme les autres, c'est LE livreur attiré du COPS. Pizza, sushi, chili con carne, il fait dans toutes les cuisines. Débrouillard et travailleur comme il est, les commerçants du quartier ont rapidement compris tout l'intérêt qu'ils avaient à aider ce jeune orphelin muet. Quel meilleur émissaire en effet que ce garçon au visage angélique dont le handicap attire immédiatement la sympathie du client. Isaac vit dans un foyer pour jeunes du quartier. Il travaille depuis l'âge de huit ans dans un seul et unique but, celui de se payer l'opération qui lui rendra la parole. En attendant ce jour, il ne se sépare jamais de son bloc-notes et de son crayon, par le biais desquels il communique. Il fait également très attention à cacher qu'il sait parfaitement lire sur les lèvres. Depuis qu'il travaille avec le LAPD, Isaac s'est rapproché de l'officier Troy Watts, qui fait de son mieux pour lui offrir un semblant de famille. La relation fraternelle qu'ils entretiennent est si forte qu'un simple regard leur suffit désormais pour se comprendre.



Isaac

MAMIE MOON, BARMAID

Rares sont les femmes qui peuvent se vanter d'avoir vu autant de choses que Mamie Moon. Émigrée ukrainienne du début des années 60, la jeune femme passa près de la moitié de sa vie à arpenter les trottoirs de Los Angeles avant qu'un flic ne l'aide à s'en sortir. La belle vie ne dura malheureusement pas puisque son mari fut abattu dans une fusillade nocturne. Rassemblant toutes ses économies, l'ex-prostituée décida alors de racheter un vieux local qu'elle retapa entièrement. Ce petit bar, baptisé affectueusement *Le Moulin Rouge*, est, aujourd'hui encore, le rendez-vous des anciens du quartier du commissariat central. On y vient évidemment pour boire et pour manger, mais surtout pour ressasser le passé. La décoration participe grandement à l'activité puisque le bar est truffé de souvenirs appartenant à Mamie Moon ou offerts par les clients. La patronne n'est pas du genre à s'en laisser conter. Malgré son vieux âge, elle est toujours capable de mettre dehors les clients éméchés, parmi lesquels « le Russe », un habitué qui prétend être un ancien membre du KGB. Elle n'a pas non plus perdu de son charme ni de sa répartie. À en croire la rumeur, Mamie Moon entretiendrait une liaison avec Mario le kiosquier. Personne ne connaît aussi bien le milieu de la prostitution qu'elle.

CRYSTAL JENNINGS, SECRÉTAIRE

Le cap de la trentaine n'a jamais été facile à franchir, surtout pas pour une femme aussi belle que Crystal. La quarantaine approchant à grands pas, elle pratique l'aérobic tous les midis et multiplie les régimes pour conserver cette taille de

RESSOURCES
HUMAINES

170

CHAPITRE CINQ

GARRETT WHISLEY, SUBSTITUT DU PROCUREUR

Comment peut-on autant détester ses parents sous prétexte qu'ils ont bâti un vaste empire financier en partant de rien ? Une chose est sûre, Garrett n'aimera ses géniteurs que lorsqu'il aura réussi à les écraser. Pour ce faire, il a entrepris de brillantes études d'avocat avant de rejoindre le bureau du

procureur. Bien décidé à gagner toutes les affaires qu'on lui confie, il étudie chaque dossier en n'écartant aucune piste. Il consacre également énormément de temps à identifier les failles des textes de loi qu'il pourra exploiter durant l'instruction. L'innocence ou la culpabilité de l'accusé a toujours été le cadet de ses soucis. Tout ce qui compte pour lui c'est

(REPORTAGE DIFFUSÉ LE
4 SEPTEMBRE 2029)

— « Bonsoir.

Nous nous retrouvons comme chaque semaine pour découvrir un de ces individus au destin façonné par la dure réalité de la côte ouest. Ce soir, nous sommes à Freetown avec M Jacob « TCW » Vaughan, un personnage atypique venu nous parler de l'endroit qu'il connaît le mieux : le centre de détention bâti non loin de cette charmante bourgade – au nom si ironique... Mais laissez-moi vous présenter M Vaughan...

[Voix hors champ puis gros plan]

— Appelez-moi Cob. Tout le monde m'appelle Cob.

— Bien, Cob. Pouvez-vous nous parler un peu de vous et nous dire pourquoi vous nous avez amenés ici ?

[Panoramique rapide du paysage champêtre aux alentours et plan enchaîné sur la façade grise de l'établissement pénitentiaire ; puis plan sur les tours de surveillance ; zoom sur le visage fermé d'un garde de faction, ses Sun-Shield modèle « Warden » et le reflet du fusil à canon scié dans les verres miroir]

— Mon nom, c'est Jacob Vaughan, mais tout le monde m'appelle Cob. J'ai trente-neuf ans et je suis du signe de la Vierge. La prison, c'est ma maison voyez-vous. Dedans, je me sens bien : j'ai mes petites habitudes. La routine ça me rassure. Et puis, je connais tout le monde : les gardiens, les détenus, les gens de l'administration. Ils sont tous très gentils avec moi.

— Jacob... pardon, Cob. Vous savez que la privation de liberté est une peine ? Que ce n'est pas l'état normal d'un citoyen dans un État démocratique dont la Constitution garantit les droits et les libertés ?

— Tout votre beau jargon, moi, je m'en moque, sauf votre respect M'dame. Vous voyez, j'ai bientôt quarante ans et j'ai déjà passé presque vingt années ici – à part quelques mois dehors, par-ci par-là. Avant, ça a été les centres en milieu ouvert, puis fermé, et les unités pour mineurs délinquants. Et tout ce que j'en ai tiré comme leçon, c'est que je suis mieux dedans que dehors. Voilà.

— Et à quoi attribuez-vous cet état de fait ?

— Y en a qui disent que c'est la faute à la société qu'est trop dure. À la vie, qu'est si difficile de nos jours dans notre belle république de Californie – que l'Seigneur veille toujours sur le gouverneur et toute sa famille. Des gens en blouse blanche avec un carnet m'ont dit que la prison c'était ma maison parce que je suis né en prison et que je n'ai pas connu d'autre maison. Et que c'est pour ça que, dès j'en ressors, je fais des bêtises dans la rue ou que je m'accuse des bêtises des autres. J'connais presque tout le monde au commissariat du secteur 4, mais y sont pas aussi gentils avec moi qu'à la prison.

— Nous sommes justement en duplex avec l'officier responsable du desk du precinct 4.

[Incrustation d'image : une femme qui, à vue de nez, doit faire 1,90 m et 120 kg, lève la tête, balance un regard mauvais à la caméra et laisse tomber : « Aucune déclaration à la presse. »]

— Une illustration de la légendaire politique de communication bien comprise des forces de l'ordre... Mais revenons à vous, M Vaughan... Je veux dire Cob...

— Tous vos beaux discours y changeront rien, sans offense M'dame. Vous savez, en vingt ans de cabane, j'ai appris deux ou trois choses sur la télé. Je sais bien que vous, votre équipe, votre patron et votre satanée chaîne câblée, vous en avez rien à foutre de moi : pour vous je ne suis pas un être humain, juste un sujet de reportage. Vos téléspectateurs m'auront oublié quand la pub commencera ; dès que vous aurez rendu l'antenne, vous n'aurez plus besoin de faire semblant de vous intéresser à moi et la semaine prochaine, vous ferez un reportage sur un nouveau sujet – une femme qui couve des œufs de tortue chez elle ou un type qui taille des flûtes dans des tibias.

Voyez-vous, nous ne sommes que des pions. Poussés par d'autres pions. Des clous. Remplacés par d'autres clous. Je le sais ; vous, vous tâchez de vous le dissimuler. Et vous êtes payée pour le faire oublier à vos téléspectateurs. Alors laissez-moi.

Laissez-moi juste rentrer dedans.

[Silence abasourdi de la présentatrice, puis une voix hors champ : « Enchaîne bordel ! »]

— C'était Helen J. Matthews en direct de la prison de Freetown, pour NORC, sur le canal 031. »

271

d'inscrire une nouvelle victoire à son tableau de chasse. Et en deux ans d'exercice, des victoires il n'a pas arrêté d'en accumuler, à tel point qu'il est devenu une sorte de légende au sein des forces de l'ordre. De nombreux policiers en uniforme l'admirent car c'est grâce à lui si autant de criminels croupissent aujourd'hui en prison. Garrett méprise secrètement ces gens, mais n'hésite pas à recourir à leur aide quand le besoin s'en fait sentir. Garrett n'a jamais été motivé que par une seule chose, celle de devenir le plus célèbre des procureurs et à ce rythme son objectif sera très bientôt atteint. Il pourra alors se lancer dans une carrière politique et briguer à terme le poste de maire.



MARIO GIACOMELLI, KIOSQUIER

À quoi bon connaître l'âge de ce vieux kiosquier italien puisque même Mamie Moon l'ignore. Tout ce que les gens ont besoin de savoir sur son compte c'est que de toute sa vie, aucune maladie ne l'a jamais empêché d'ouvrir son commerce à six heures précises tous les matins. Et c'est bien là tout ce que ses clients lui demandent, même si certains ont plaisir à entendre les perpétuelles anecdotes qu'il débâture sur sa jeunesse et les innombrables professions qu'il aurait exercées. Grand physionomiste devant l'éternel, Mario a un don pour présenter le journal voulu avant même que ses clients ne le lui aient réclamé. Sa prodigieuse mémoire lui permet non seulement de retenir leurs prénoms mais aussi leurs habitudes. Il sait grosso modo à quelle heure ils viennent acheter le journal et remarque d'éventuelles absences. Depuis sa plus tendre enfance, Mario se passionne pour les courses de chevaux. Bien qu'il ne parle jamais, il n'en demeure pas moins un excellent conseiller. Quelques habitués ont gagné de grosses sommes grâce à lui. Mario est un homme désintéressé qui n'hésite pas à faire crédit. Il laisse aussi les enfants lui emprunter des revues et bandes dessinées à condition qu'ils les lisent sur un banc du parc voisin et qu'ils en prennent le plus grand soin.

IVOR, CHAUFFEUR DE TAXI

Quelle raison peut bien pousser un chauffeur de taxi à stationner tous les jours entre 12h00 et 12h05 en bas des marches du commissariat central ? Ce barbu au fort accent russe refuse autant de s'expliquer que de prendre des clients pendant cette pause qu'il passe derrière le volant à marmorner les yeux fermés. Si quelqu'un faisait l'effort de suivre le taxi laiteux dans ses péripéties quotidiennes, il remarquerait qu'Ivor marque des pauses similaires dans quatre autres rues de Los Angeles. La signification de ce manège n'a semblé-t-il rien de mystique. Pour Ivor, son métier s'apparenterait à un exercice de plongée sous-marine et, pour sortir indemne de sa journée de travail, il devrait marquer des paliers de cinq minutes dans certains lieux clés pour éviter d'être broyé par la pression locale. « L'énigme Ivor » ne s'arrête pas là. Malgré ses qualités indéniables de conducteur, son véhicule est parfois victime des aléas de la circulation. Or, à chaque choc, les clients ont observé les stigmates de la douleur se dessiner sur le visage de ce fervent bouddhiste. Ses amis s'étonnent quant à eux qu'il accumule autant de bobos et de blessures. Ivor leur répète sans cesse que ce sont les risques du métier.

JULIO MACARENAS, HISPANO D'UNE TRENTAINE D'ANNÉES

Il tient le kiosque à hot dog depuis plus de cinq ans devant le commissariat. Connu de tous les flics, Julio bénéficie de la protection du commissariat. Julio est « les oreilles » du commissariat dans la rue et a accepté que les forces de police cachent une caméra à l'intérieur de son kiosque. Mais Julio aime avant tout l'argent, et il a souvent rendu pour cela des services à des personnes recherchées. Il faut bien qu'il nourrisse ses cinq enfants, sa femme et sa mère. Il a été racketté une fois et depuis son fidèle ami Chorizo (un croisement de pit bull et de rottweiler) le suit et garde le kiosque. Il a aussi un flingue sous sa chemise bariolée qui lui a été foumi par un ami du commissariat. Julio est petit, il mesure un mètre cinquante-cinq pour cinquante kilos. Certains le surnomment même le Nachos, mais il est capable de courir le cent mètres en moins de dix secondes. Sa rapidité lui a permis d'éviter certaines querelles dans lesquelles sa grande gueule l'avait conduit. Il se complait à parler un mélange d'américain et d'espagnol pour brouiller sa véritable connaissance de ces deux langues.



MINH TAO WANG, PLUS SOUVENT APPELÉ « SASH »

Il est le patron du restaurant chinois situé en face du commissariat. Âgé de cinquante ans, mesurant un mètre cinquante pour un poids de cinquante kilos, Minh Tao est un restaurateur respecté. Le Robin des bois des asiatiques a souvent aidé bon nombre de familles, tant par ses relations que par ses dons. Grand maître de tae kwen do, il a créé une école où il forme les jeunes. Il est apprécié des forces de police à cet égard et pour la nourriture qu'il leur sert à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Il a perdu un fils lors d'un règlement de comptes entre gangs et s'est juré d'aider les jeunes pour qu'ils évitent à tout prix de rentrer dans des gangs. Il aide les plus démunis en leur donnant des plats lorsque l'hiver est rude. Il dort peu, et consacre sa vie à son restaurant et à son école de tae kwen do. Par ailleurs, Minh Tao parle plusieurs langues : l'américain, le chinois, le coréen, le japonais et d'autres dialectes cantonnais.



Tao Wang



Un autre regard à la dérobée, rempli de défiance, s'écrase sur ma bonne humeur matinale. Merde, ils ont encore peinturluré d'un gros traïtor en lettres jaunes ma voiture. Un jour l'administration américaine refusera de me rembourser les factures du carrossier. Ma femme, Sarah, aura tenu moins longtemps, voilà plus de deux ans qu'elle a abandonné, qu'elle est repartie aux États-Unis. Souvent elle me manque, mais sa fuite n'a pas été une surprise, quelqu'un qui avait voté pour Hillary... Finalement son départ a même été une bonne idée pour nous tous, surtout pour les enfants. Combien de soirs passés à essayer de les consoler, combien de disputes avec Sarah, de cris et de heurts parce qu'ils étaient les enfants du traïtor, de l'enfoiré d'espion américain ?

Au moins, une fois dans ma voiture, j'ai presque une impression de sérénité. Si ce n'est la belle inscription en jaune, je suis un conducteur parmi les autres, un simple citoyen. Dans les embouteillages, dans le smog, tout le monde se fout de savoir de quelle nationalité je suis. Je ne suis qu'un automobiliste. Pouvez-vous comprendre que c'est presque une sensation de paradis ?

Il est 6h30 a.m., j'arrive en vue du parking du Los Angeles Californian Administration Office, une heure en avance comme chaque matin. Une heure, c'est le temps qu'il faudra aux officiers de sécurité pour vérifier ma carte d'accréditation 12 fois, fouiller

mon véhicule de fond en comble, me passer à différents détecteurs, puis pour que je franchisse les différents contrôles de sécurité jusqu'à mon bureau. Chaque jour je reste stoïque, indifférent, je me demande si les agents de sécurité me prennent pour un demeuré. S'imaginent-ils que je ne vois pas leur sourire narquois ? Que je n'entends pas leurs sarcasmes chuchotés juste assez fort ? Ce qu'ils ne savent pas c'est que je puise ma force auprès d'eux. Que leur bêtise bornée et leur aveuglement m'ont permis de rester ici, de faire mon boulot, de continuer à aimer la Californie tout en restant fidèle à mon pays. Aujourd'hui il y a un nouveau, je souris en moi, encore un qui est parti, qui s'est lassé avant moi et a demandé sa mutation.

J'entre enfin dans mon bureau. Je fais un petit signe bonjour à la caméra de surveillance des services secrets de la république de Californie. Aujourd'hui comme tous les jours, mes conversations, mes gestes, mes écrits, tout sera passé en revue. Tout sera épluché par des spécialistes qui n'ont rien à envier à la NSA. Je suis une « bombe », un élément susceptible d'espionner, un traïtor.

Je suis Américain, en 26 j'ai choisi de rester américain et de continuer à travailler en Californie. Ça m'a coûté cher, très cher, mais j'ai choisi. Qui saura comprendre que l'on peut aimer une femme tout en restant fidèle à la sienne ? Qui sait, dans quelques mois, dans quelques années peut-être, sauront-ils me considérer comme autre chose qu'un traïtor.



CHAPITRE
301

LA FEMME DE MON
MEILLEUR AMI



274

CHAPITRE SIX

LA FEMME DE MON MEILLEUR AMI



NOM

Sanchez
PRENOM

Hugo
TAILLE

1m74
POIDS

76kg
PSEUDO

quetzal
NAISSANCE

15.11.2003

MATRICULE

003122

INCORPORATION LAPD

02.06.2025

DOSSIER

54656k13hdr

MISSION

investigations sur les narcos-
trafiquants d'Amérique du sud

« D'un autre côté, mieux valait se prendre une bastosse en protégeant les arrières fort séduisants de la petite Naomi plutôt qu'étendu entre les couches pour bébés et les rouleaux de papier hygiénique se dit-il tout en dégainant son arme... »

Une balle vint faire exploser un paquet de couches pour bébés au-dessus de la tête du détective Sanchez.

Cinq minutes plus tôt, ce cops décoré et honoré faisait tranquillement ses courses dans son supermarché de quartier.

Quatre minutes plus tôt, il contemplait les fesses généreuses et musclées de sa partenaire, la détective Naomi Massounda.

Trois minutes plus tôt, il se félicitait de la manière dont, un peu plus tôt dans l'après-midi, il était parvenu à la convaincre de venir manger chez lui ce soir après deux longues années de travail en équipe.

Deux minutes plus tôt, il réfléchissait encore à la manière dont il pourrait la convaincre de coucher avec lui.

Une minute plus tôt, il vit ces quatre types vêtus de longs pardessus gris entrer dans le supermarché et se diriger vers les caisses.

De si longs pardessus alors que, dehors, le thermomètre menaçait de dépasser le quarante à l'ombre en cette fin de journée. Et tandis qu'il se faisait cette réflexion, presque par réflexe, sa main se porta vers la crosse de son arme de service. L'un des hommes se mit à ouvrir le feu au-dessus de la tête des clients avec son fusil à pompe. Eh merde... Quatre camés en manque de thunes n'ayant rien trouvé de mieux que de braquer un supermarché où se trouvaient deux cops. Avec un peu de chance, les quatre tarés allaient piquer quelques cartes monétaires et quelques dollars en pièces avant de se barrer tranquillement. Il suffisait d'attendre.

C'est alors que Sanchez aperçut les ravissantes fesses de sa coéquipière se diriger discrètement vers les braqueurs à la petite semaine. Et merde, encore à jouer les héroïnes de série télé. Il allait être contraint de réagir.

D'un autre côté, mieux valait se prendre une bastosse en protégeant les arrières fort séduisants de la petite Naomi plutôt qu'étendu entre les couches pour bébés et les rouleaux de papier hygiénique se dit-il tout en dégainant son arme...



Ce scénario est une petite introduction à l'univers de COPS. Il peut bien évidemment être joué tel quel, mais je ne saurais trop vous conseiller de l'entrecouper de petites scènes annexes, voire de l'imbriquer dans un autre scénario de votre facture. Il est rare que des cops n'enquêtent que sur une seule affaire à la fois. De fait, dans la plus grande majorité des cas, chaque cops travaille simultanément en enquêteur principal sur une ou plusieurs affaires et en enquêteur secondaire sur une multitude d'autres pour lesquelles il se contente d'aider ses partenaires. En bref n'hésitez donc pas à mélanger les scénarios... Vous ne voulez tout de même pas que vos personnages aient la vie trop belle non ?

1. Prélude

Avant de prendre leur service, vos cops ont décidé d'aller s'acheter quelques trucs à boire et à grignoter au supermarché en bas de chez eux.

Cette scène peut n'impliquer qu'un ou deux de vos personnages mais, en guise de toute première introduction, il serait plus sympa qu'elle concerne tout le groupe.

Certains traînent au rayon petites culottes tandis que d'autres remplissent des sacs de chips, café, coca et autres aliments de base indispensables à un flic. Vous entendez le bruit caractéristique d'un fusil à pompe que l'on arme immédiatement suivi du bruit encore plus caractéristique d'une détonation de fusil à pompe qui vient mettre un terme à la vie de petits pois qui se croyaient tranquillement à l'abri dans leur conserve en feraille. On vous l'avait pourtant dit : rien ne vaut le kevlar...

En fonction du nombre de cops de votre équipe, un groupe de quatre à six braqueurs ont décidé de s'en prendre aux caisses du supermarché. Ce combat n'est certainement pas destiné à handicaper vos personnages avant que le scénario ne commence réellement. Il est juste destiné à les plonger dans le bain au plus vite. Profitez-en pour leur rappeler qu'il pourrait être bien pour leur santé de penser à sortir leur masque de combat (du moment qu'ils ne les ont pas oubliés dans la voiture !). Pour une description des lieux, inspirez-vous du supermarché d'à côté de chez vous. Prenez ensuite plaisir à y placer quelques camés à la gâchette facile, des mères de famille et leurs mouflets et deux trois gusses en costume cravate. En bref tout pour faire une petite fiesta des plus sympathiques.

La première priorité des personnages devrait être de protéger les civils... Admettez que cela la foutrait mal sur leur dossier si dès leur première aventure ils recevaient un blâme !

Vous pourrez trouver les caractéristiques de gangers typiques en fin de scénario.

2. Lundi 10 juin 2030.
Jne journée comme
tant d'autres

Après ce premier intermède rythmé en musique par les bruits de fusillade dans le supermarché, il ne reste donc plus à nos cops qu'à se rendre au commissariat, leur tour de garde (23h00-7h00) débute aujourd'hui et ce jusqu'à la fin de la semaine. En arrivant, les personnages pourront croiser certains de leurs collègues qui viennent de finir leur tour de garde.

Profitez de cet instant pour faire goûter à vos cops l'ambiance du commissariat. Pensez à utiliser tous vos sens : la chaleur moite qui d'emblée colle les chemises à la peau de vos flics, l'été approche et s'annonce particulièrement chaud ; l'odeur des produits ménagers, du tabac froid et du

café ; le bruit des conversations téléphoniques, des discussions entre collègues, des récits de guerre sur les zones de conflits entre gangs, le cliquettement des touches des ordinateurs ; les cops, tantôt avachis sur leurs chaises les pieds reposant sur le plastique pro-clean® de leur bureau, tantôt affairés à fouiller dans des piles de dossiers...

C'est aussi le moment de permettre à vos cops de faire la connaissance de certains de leurs collègues, ceux qu'ils aiment et ceux dont ils pourraient se faire des ennemis pour la vie...



Une vraie boucherie.

Dans l'aquarium le lieutenant Tod Hawkins les attend. Après l'engueulade d'usage sur leur tenue, leur retard, leur haleine, leurs précédents rapports, Hawkins leur tend une enveloppe en papier kraft. Une de ces enveloppes dont ils ont l'habitude. Une de ces enveloppes généralement bourrées de rapports de flics de rue sachant à peine écrire Californie sans faire de faute d'orthographe, une de ces enveloppes pleines de photos destinées à leur faire vomir leur déjeuner. Bon allez... Sait-on jamais, avec un

peu de bol ce sera peut-être des photos de nus de Karina Millianovitch, le dernier top-model à la mode... Perdu, c'est bien des nus mais plutôt du genre désossage au couteau de boucher.

Visiblement une femme blanche qui a consciencieusement été découpée en morceaux avant ou après avoir été accrochée par la nuque à un croc de boucher.

« Je compte sur vous pour expédier cette affaire au plus vite. Les stup's n'en veulent pas, la crim n'en veut



277

pas... En bref c'est pour not' pomme. Il faut croire qu'ils sont persuadés que personne ne pourra jamais trouver son meurtrier à cette pauvre fille. Il faut bien admettre qu'un meurtre de ce genre en plein territoire des gangs dans Skid Row c'est pas gagné d'avance. Enfin bon, si ces faignants ont peur de faire chuter leur moyenne de crimes résolus en acceptant cette affaire, ce n'est certainement pas notre cas. Vous prenez donc vos cliques et vos claques et vous allez me résoudre cette affaire fissa. Les flics de Skid Row vous fileront un bureau si vous préférez bosser sur place. Vous verrez ce sont des types à la cool, des durs qui ne crachent jamais sur un peu d'aide. C'est pas si souvent qu'ils en ont. Enfin, il faudra vous démerder seuls, Padre, Omerta et Jen sont coincés sur une affaire de pots-de-vin et la plupart des autres membres de l'équipe sont débordés d'affaires non-résolues. En bref à vous de remonter le niveau mes p'tits gars. »

3. Une vraie boucherie

S'enfoncer dans Skid Row c'est comme mettre volontairement le pied dans une merde de chien... Pas sûr que ça portera bonheur mais certain que ça ne sentira pas très bon. Après avoir franchi le *no man's land* récemment ouvert par les bulldozers vous vous retrouvez à rouler sur des routes plus proches de ce qui se fait dans les bidonvilles d'Amérique du Sud ou d'Afrique que de ce que l'on pourrait attendre de l'une des plus riches mégapoles d'Amérique du Nord. Partout autour de vous ce ne sont que bâtiments délabrés, graffitis, criblés d'impacts de balles et de traces de cocktails Molotov. Par endroits certains pâtés de maisons semblent tenter de résister désespérément à ce délabrement généralisé, de braves citoyens tentent de faire pousser quelques arbres, d'entretenir quelques mètres carrés de gazon. Ce n'est qu'après un certain temps que vous pouvez mieux discerner ces espoirs d'une vie nouvelle, cette guerre silencieuse menée par ces hommes et ces femmes qui rêvent de redonner un jour à leur quartier un visage humain. Mais la tâche paraît des plus irréalisables.

À intervalles réguliers vous êtes suivis par de lourdes voitures pleines de gamins au regard de tueurs. Il ne s'agit pas là d'une simple attitude comme dans la plupart des autres quartiers, ici les mômes ont le regard de ces enfants que vous avez pu voir à la télé. Ces gamins qui combattent au Pakistan, en Afrique ou en Amérique Centrale, ces mômes qui, avant même de vieillir, ont appris à perdre tout espoir.

Le « bunker » du LAPD est un lieu tout aussi inhospitalier que le quartier où il se trouve. Effectivement, les cops y seront bien accueillis, il est rare d'obtenir de l'aide ici.

La jeune femme photographiée n'a pas encore pu être identifiée, ses doigts ayant été tranchés (ils n'ont pas été retrouvés) et toutes ses dents ayant été soigneusement brisées. Ce sont les flics locaux qui ont été prévenus par le patron de la boucherie.

4. Un peu de géo-criminalistique locale

Voici le topo que les flics de Skid Row pourront faire aux personnages.

Le propriétaire de la boucherie est un gars tranquille et sans histoire dénommé Michael Santestiago. Père d'une



Les anges déçus de Skid Row.

famille de cinq enfants et mari heureux, il est le patron de quatre jeunes pour la plupart originaires du quartier. C'est lui qui, en arrivant tôt le matin à sa boucherie, a pu découvrir que la porte extérieure donnant sur la salle réfrigérée avait été fracturée. Il a ensuite découvert le corps et appelé les flics aussitôt.

Le pâté de maisons où a été retrouvé le corps se situe sur la frontière territoriale séparant deux gangs particulièrement violents : un posse jamaïcain, les Chasseurs de dragon, et une clique latino issue du Dieciocho, les Lames noires. Leur affrontement perdure depuis maintenant deux ans et il a

provoqué de nombreuses morts civiles de manière classique pour les gangs : *drive-by shooting* et attaque de rétribution. Ce pâté de maisons est composé d'une dizaine de petits immeubles, d'un centre commercial, d'un hôpital pour démunis, d'un garage et d'un petit parc.

N'hésitez pas à préparer un petit topo sur les employés de la boucherie ainsi que sur le patron. Gardez alors à l'esprit que rares sont les vies qui peuvent supporter sans mal une enquête policière poussée. Tout le monde a quelque chose à cacher. En l'occurrence n'hésitez donc pas à lancer vos personnages sur des fausses pistes. Voici quelques



279

idées rapides : l'un des bouchers est originaire de Duarte et ses parents étaient des adeptes connus d'un culte vaudou particulièrement sanglant ; le patron entretenait des relations sexuelles avec nombre de femmes mariées du voisinage, sa femme l'aurait tué si elle avait su ; un des employés est un ancien gangster qui a décidé de faire table rase du passé...

5. Un ange tombé du ciel

Au cours des jours qui suivront, la tension entre les gangs ne cessera de s'intensifier. Des assauts de plus en plus violents seront effectués quotidiennement et bientôt les morts civils se compteront par dizaines. Au cours de leurs investigations les personnages pourront finir par se rendre compte qu'ils sont suivis par des types d'apparence plutôt anodine. Il s'agit en fait de membres des Gardes rouges, un gang russe Autorité influent dans tout Skid Row.

Il sera éventuellement possible de retourner la poursuite contre eux et de les prendre en chasse (reportez-vous aux règles de poursuite en voiture : distance moyenne 5 dés / 5 dés, toutes les caractéristiques du pilote sont à 3 et sa compétence de conduite est de 6+). Finalement, que ce soit à l'issue d'une course poursuite ou en les arrêtant dans la rue, les cops auront la possibilité d'interroger ces joyeux drilles. Pour les caractéristiques des Gardes rouges, reportez-vous aux notes techniques en annexe du scénario.

Après un court interrogatoire, ces pitoyables hommes de main devraient se mettre à table : la femme assassinée se nommait Marlana Valenko et elle était l'épouse de Piotr Valenko, le *pakhan* des Gardes rouges. Ce dernier espérait bien que les cops le mèneraient au meurtrier.

Maintenant qu'ils ont un nom, les cops devraient pouvoir relancer leur enquête. Une fois encore n'hésitez pas à les lancer sur de fausses pistes. Quoi qu'il en soit, comme tout bon flic qui se respecte, ils devraient s'intéresser aux bruits de la rue. Les prostituées sont nombreuses dans Skid Row où les contrôles de police sont moins fréquents qu'ailleurs. Il est donc possible d'y travailler sans les fameux préservatifs LAPD (« les capotes LAPD qui assurent votre sécurité »). Finalement, après de nombreux refus et insultes, les cops vont rencontrer des membres des Veilleurs. Ces jeunes ont organisé une sorte de service de sécurité pour les commerçants de leur pâté de maisons (y compris les prostituées). Ils ne font pas de racket et semblent réellement appréciés par les gens du quartier. Si les cops sympathisent avec leur chef, Lucas Takeshi, ce dernier leur présentera Azur, une jeune prostituée sino-occidentale. Interrogée, la jeune femme pourra enfin expliquer le fin mot de l'histoire : Marlana Valenko vivait une aventure torride et secrète avec Emilio Bonaventura, le chef des Lames noires. Brahim Newma parvint à l'apprendre et il s'arrangea pour kidnapper la jeune femme tandis qu'elle quittait la zone des Lames

noires. Convaincu de ne s'attaquer qu'à la petite amie de son rival, il s'occupa d'elle à la machette comme il sait si bien le faire (des soldats du posse ayant assisté à la scène se sont ensuite confiés à des putes).

6. Dénouement

Maintenant que les cops ont le fin mot de l'histoire le plus dur reste à faire. Maintenant qu'Azur a parlé les choses vont se précipiter. Les Chasseurs de dragon vont tenter de l'éliminer et de protéger leur chef. La vérité va remonter aux oreilles de Piotr Valenko qui va donc décider d'étriquer tout à la fois les Lames noires et les Chasseurs de dragon. Les Lames noires vont pour leur part tout faire pour tenter d'éliminer Brahim Newma.

Il ne reste donc plus aux personnages qu'à empêcher une guerre des gangs et trouver des témoins susceptibles de faire enfermer Brahim (s'ils réussissent à le prendre vivant).

... Au fait. Si vos personnages sont tatillons et qu'ils puissent leurs investigations un peu plus loin, ils pourront alors découvrir les choses suivantes : l'assaut des Gardes rouges finira par provoquer la disparition des deux petits gangs, la place sera ensuite reprise par les Veilleurs qui s'occuperont d'empêcher tout nouveau gang de s'installer sur place ; Marlana Valenko avait eu une relation passionnelle avec Lucas Takeshi ; capturé vivant Brahim Newma clamera son innocence mais sera accablé par le témoignage de trois de ses lieutenants ; ces trois lieutenants, après avoir dépensé d'importantes sommes d'argent, seront finalement retrouvés morts...probablement victimes de la fin de la guerre entre les deux gangs et les Russes.

7. Les protagonistes

Les Lames noires

Le gang des Lames noires est un petit groupe composé d'une trentaine de gangsters affiliés au gang hispanique le Dieciocho (18th Street). Il n'existe que depuis 2028 sous l'impulsion fédératrice d'Emilio Bonaventura. Ce gang doit son nom aux couteaux à lame en céramique dont sont équipés tous ses membres.

Les Lames noires n'ont de réelle influence que sur deux ou trois pâtés de maisons au cœur de Skid Row. Depuis leurs débuts, ils sont en conflit territorial avec les membres d'un posse jamaïcain, les Chasseurs de dragon.

Plus récemment, ils ont été contactés par Piotr Valenko, le *pakhan* (chef) d'un gang russe Autorité, la Garde rouge. Ils espéraient qu'une telle alliance renforcerait leur présence et leur permettrait d'éliminer les Jamaïcains.

Nombre de membres : 34

Agressivité : 2

Ressources : 2

EMILIO BONAVENTURA

Emilio est un jeune homme âgé d'une vingtaine d'années, fils unique d'un couple de Mexicains entrés illégalement en Californie quelques années avant la sécession. Après avoir vécu sa plus tendre enfance dans les dangereux bas-fonds de Mexico, c'est tout naturellement qu'Emilio a trouvé sa place au sein du Diecicho. Il ne lui fallut que quelques années pour s'illustrer au cours d'affrontements particulièrement violents. Ses chefs acceptèrent alors de le laisser monter son propre gang affilié. En l'espace de deux ans, et sous sa direction inspirée, les Lames noires ont donc lentement pris le contrôle d'une partie du territoire des Chasseurs de dragon.

Fin et athlétique, son profond regard noir et son visage d'ange ont fait craquer nombre de femmes plus ou moins jeunes. Emilio entretient ainsi une cour de prostituées travaillant directement pour son gang. Il est aussi connu pour ses nombreuses frasques avec de riches femmes de la haute société désireuses de venir s'encanailler.

Récemment, Emilio est, pour la première fois de sa vie, tombé amoureux. L'élue de son cœur se nomme Marlena Valenko, la femme du *pakhan* des Gardes rouges.

| | | | |
|---------------------|---|-------------------|---|
| Couture | 3 | Charme | 4 |
| Coordination | 3 | Éducation | 2 |
| Perception | 3 | Sang-froid | 4 |
| Réflexes | 3 | | |

Points de vie 19
Jet d'encaissement: 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)

Compétences

| | | |
|-------------------|----|-----------------|
| ◉ Arme de contact | 4+ | [couteau] |
| ◉ Arme de poing | 5+ | |
| ◉ Athlétisme | 5+ | |
| ◉ Conduite | 6+ | [voiture] |
| ◉ Corps à corps | 5+ | [coups] |
| ◉ Discrétion | 6+ | |
| ◉ Éloquence | 4+ | |
| ◉ Intimidation | 5+ | |
| ◉ Tir en rafales | 6+ | [arme de poing] |

Attitude lors d'un interrogatoire

| | |
|---------------|----|
| ◉ Agressif | -2 |
| ◉ Inquisiteur | -1 |
| ◉ Froid | 0 |
| ◉ Poli | +2 |
| ◉ Amical | +1 |
| ◉ Affinité et | |

déficience : fan de mécanique automobile, méprise les femmes.

Informations disponibles

| | |
|--------------------|----|
| ◉ Trafic de drogue | -1 |
| ◉ Prostitution | -2 |
| ◉ Gangs latinos | -1 |

Combat

Si moitié des PV ou plus :

- Initiative 0** **Attitude : Agressif**
- ◉ Colt Terminator 031 Att. 5+/4*
 - ◉ Couteau en céramique (030) Att. 4+/4**
 - ◉ Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)
- * **Coordination (3) + Initiative (0) + Attitude (+1) + Précision (0)**
- ** **Réflexes (3) + Attitude (+1) + Précision (0)**

Si moins de la moitié des PV :

- Initiative +2** **Attitude : Prudent**
- ◉ Colt Terminator 031 Att. 5+/3*
 - ◉ Couteau en céramique (030) Att. 4+/1**
 - ◉ Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)
- * **Coordination (3) + Initiative (+2) + Attitude (-1) + Mod. de blessure (-1)**
- ** **Réflexes (3) + Attitude (-1) + Mod. de blessure (-1) + Précision (0)**

Membres

- ◉ Colt Terminator 031
- ◉ Couteau en céramique (030)
- ◉ Blouson de cuir léger et pantalon en cuir fin (Armure 1d6 sur toutes les localisations sauf la tête)
- ◉ Chevrolet Impala 2018



Les Chasseurs de dragon

Posse jamaïcain existant depuis plus d'une dizaine d'années dans Skid Row, les Chasseurs de dragon doivent leur nom à leur activité de revendeurs de drogues diverses et variées (« chasser le dragon » est le terme d'argot qui décrit le fait d'inhaler avec une paille la fumée d'une petite quantité d'héroïne que l'on fait chauffer sur une feuille d'aluminium). Depuis plus de cinq ans, Brahim Newma en est le chef de guerre incontesté, le grand général de ses troupes.

Les Chasseurs de dragon sont en guerre ouverte avec les Lames noires depuis l'arrivée de ces derniers.

Nombre de membres : 45

Agressivité : 3

Ressources : 2

BRAHIM NEWMA

Général incontesté de son posse depuis maintenant cinq ans, Brahim est une montagne de muscles d'ébène couverte de longues dreadlocks lui descendant jusqu'aux coudes. Brahim est connu pour son redoutable maniement de la machette et pour son habitude à consommer du joker. Autant dire que le voir découper un pauvre gars en morceaux tout en s'esclaffant de rire est une vision pour le moins dérangeante.



281

| | | | |
|---|----------|-------------------|----------|
| Carrure | 5 | Charme | 2 |
| Coordination | 4 | Éducation | 1 |
| Perception | 3 | Sang-froid | 4 |
| Réflexes | 3 | | |
| Points de vie | | 25 | |
| Jet d'encaissement : 6+ / Carrure (FA + mod. de localisation) | | | |

Compétences

- ◉ Arme de contact 3+ [machette]
- ◉ Arme de poing 5+
- ◉ Athlétisme 4+
- ◉ Conduite 7+ [voiture]
- ◉ Corps à corps 4+ [coups]
- ◉ Éloquence 5+
- ◉ Intimidation 3+
- ◉ Tir en rafales 5+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- ◉ Agressif -2
- ◉ Inquisiteur +1
- ◉ Froid +2
- ◉ Poli -1
- ◉ Amical -2
- ◉ Affinité et déficience : déteste les blancs.

Informations disponibles

- ◉ Trafic de drogue 0
- ◉ Prostitution -2
- ◉ Anciens taulards -2

Combat

Si moitié des PV ou plus :

- Initiative 0 Attitude : Ultra-violent**
- ◉ Ruger Falcon 041 Att. 5+/6*
 - ◉ Machette (031) Att. 3+/5**
 - ◉ Bonus pour être touché : 2 (nécessite deux difficultés de moins)
 - * Coordination (4) + Initiative (0) + Attitude (+2) + Précision (0)
 - ** Réflexes (3) + Attitude (+2) + Précision (0)

Si moins de la moitié des PV :

- Initiative +1 Attitude : Normal**
- ◉ Ruger Falcon 041 Att. 5+/4*
 - ◉ Machette (031) Att. 3+/2**
 - ◉ Malus pour être touché : 0
 - * Coordination (4) + Initiative (+1) + Attitude (0) + Mod. de blessure (-1) + Précision (0)
 - ** Réflexes (3) + Attitude (0) + Mod. de blessure (-1) + Précision (0)

Meurtres

- ◉ Ruger Falcon 041
- ◉ Machette (031)
- ◉ T-shirt pare-balles (1d6+3 sur torse et abdomen)
- ◉ Californian V666 Drifter

LES Gardes rouges

Cet important gang russe Autoritet est implanté dans Skid Row depuis maintenant dix longues années. Ses activités sont principalement concentrées sur le racket et la prostitution. Il tente d'éviter les conflits avec les autres gangs. Toutefois, lorsqu'il décide de frapper, il s'assure d'éradiquer d'un coup et définitivement son malheureux adversaire.

L'actuel *pakhan* des Gardes rouges se nomme Piotr Valenko. C'est un homme séduisant et richement vêtu âgé d'une quarantaine d'années. Calme et déterminé, il



Il ne vaut mieux pas croiser la route de Piotr Valenko.

est aussi connu pour ses accès de colère particulièrement dévastateurs.

Les autres

■ ■ ■ CODE ■ ■ ■ ■ ■

Lucy Cheung « Azar »

Un visage parfait ayant hérité des plus beaux traits occidentaux et orientaux. De longs cheveux noirs mettant en valeur des yeux d'un bleu électrique parfaitement naturel. Une bouche fine aux lèvres rouge sang.

Un corps qui rappelle que la perfection peut être de ce monde. Lucy Cheung a tout d'un piège mortel pour homme au cœur trop faible. Du haut de ses 17 ans (mais on lui en donnerait aisément 20) Lucy connaît déjà tout de la rue et de la misère. Balancée de foyer en prison pour mineur, c'est tout naturellement qu'elle s'est retrouvée à arpenter les trottoirs de LA pour pouvoir y survivre. Habile et discrète, elle parvint à esquiver les proxénètes durant quelques années avant de finalement se retrouver un triste soir coincée dans une petite ruelle en compagnie de trois jeunes membres d'une



283

triade désireux de lui faire retrouver le bon chemin. L'intervention inopinée de Lucas Takeshi la sauva certainement d'un démaquillage au vitriol pour avoir osé tapiner sur les terres des triades. Depuis ce jour, elle est une fidèle du jeune métais. Folle amoureuse du jeune homme, elle est prête à tout pour lui plaire. En attendant le jour où, peut-être, il acceptera de coucher avec elle, elle continue de faire ce qu'elle a toujours fait : arpenter les trottoirs en priant pour ne jamais tomber sur un trop grand malade.

Lucy est clairement destinée à devenir un informateur de vos personnages. N'hésitez donc pas à jouer sur la corde sensible de chacun (l'attrance sexuelle, la tristesse de la voir contrainte de vivre dans la rue...). N'oubliez cependant pas une chose essentielle : quoi qu'elle puisse faire croire à vos personnages, sa seule et unique loyauté va à Lucas Takeshi et elle sera prête à poignarder un de ses bons amis cops dans le dos dès que le jeune métais lui en fera la demande. Si la rue lui a pris beaucoup, elle lui a aussi appris la violence et l'absence de remords.

| Attitude lors d'un interrogatoire | |
|-----------------------------------|----|
| • Agressif | -2 |
| • Inquisiteur | +1 |
| • Froid | +2 |
| • Poli | +1 |
| • Amical | -2 |

| Informations disponibles | |
|--------------------------------|----|
| • Dealers et drogués | -2 |
| • Prostitution | 0 |
| • Déviances sexuelles (toutes) | -1 |
| • Triades | -3 |

| Matras | |
|---------------------|--|
| • Beretta Fink A021 | |
| • Rasoir (020) | |

☛ CODE ROUGE ☛

LUCAS TAKESHI « SLICK »

Toujours vêtu d'une tenue de motard, Lucas Takeshi semble tout droit sorti d'un poster destiné à faire craquer les gamines. Ce fils d'une immigrée russe et d'un épicier japonais a hérité des plus belles caractéristiques physiques de ces deux origines. Grand et athlétique, souple et félin, son visage beau et doux est encadré par des cheveux mi-longs noirs et bleus. Le regard de ses étranges yeux gris est plus que difficilement soutenable.

Lucas dégage une aura charismatique des plus impressionnantes. Il fait partie de ces hommes que l'on aime ou que l'on hait dès la première rencontre. Les cops pourront aussi rapidement se rendre compte de l'incroyable et indéfectible loyauté de tous les membres de son entourage à son égard.

Après avoir enchaîné des dizaines de petits boulots ou moins légaux, Lucas a décidé de monter sa propre société de

sécurité. Sachant qu'il n'aurait aucune chance d'être crédible auprès de grosses entreprises, il a donc décidé de s'intéresser aux commerçants et aux prostituées indépendantes de son quartier, Skid Row. Désormais, contre 200\$ par mois, il fournit un *beeper* à une quarantaine de clients. Lorsque ces derniers ont des problèmes, ils n'ont alors qu'à appuyer sur le *beeper* pour voir débarquer Lucas et cinq ou six de ses Veilleurs dans les secondes qui suivent. Il n'est pas proxénète (alors qu'étant donné la manière dont les putes parlent de lui aux cops, il n'aurait pas grand-chose à faire pour le devenir) pas plus qu'il ne fait de racket. Cette société n'a pas encore d'existence légale, mais il a accumulé suffisamment d'argent pour pouvoir envisager de déposer des statuts d'ici quelques mois. Lucas sera désireux d'aider les cops du moment que ceux-ci se comportent de manière correcte avec lui, ses hommes, ses clients et « ses » filles. Lucas a le potentiel pour devenir un allié ou un informateur des plus utiles.

Lucas Takeshi réapparaîtra régulièrement au cours de scénarios à venir. Autant que possible, essayez de faire en sorte que vos cops se lient d'amitié avec lui.

| | | | |
|--|----|-----------------|---|
| Corure | 3 | Charme | 5 |
| Coordination | 4 | Education | 2 |
| Perception | 3 | Sang-froid | 4 |
| Réflexes | 4 | | |
| Points de vie 29 | | | |
| (20+3xCorure) | | | |
| (Boss de fin de niveau) | | | |
| Jet d'encaissement : 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation) | | | |
| Compétences | | | |
| • Arme de contact | 5+ | [couteau] | |
| • Arme de poing | 5+ | | |
| • Athlétisme | 5+ | | |
| • Conduite | 6+ | [voiture] | |
| • Corps à corps | 5+ | [coups] | |
| • Discrétion | 5+ | | |
| • Éloquence | 3+ | | |
| • Intimidation | 5+ | | |
| • Tir en rafales | 5+ | [arme de poing] | |

Attitude lors d'un interrogatoire

| | |
|---------------|----|
| • Agressif | -2 |
| • Inquisiteur | -1 |
| • Froid | -1 |
| • Poli | -2 |
| • Amical | -2 |

Informations disponibles

| | |
|-----------------------------------|----|
| • Trafic de drogue | -1 |
| • Prostitution | 0 |
| • Dealers et drogués | -1 |
| • Yakusa | -2 |
| • Triades | -2 |
| • Tous les autres gangs ethniques | -3 |

Combat:**Si moitié des PV ou plus :****Initiative -1 Attitude : Agressif**

- ⊙ H&K Shark II 131 Att. 5+/5*
- ⊙ Poignard de combat (121) Att. 5+/6**
- ⊙ Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)

* Coordination (4) + Initiative (-1) + Attitude (+1) + Précision (+1)

** Réflexes (4) + Attitude (+1) + Précision (+1)

Si moins de la moitié des PV :**Initiative +1 Attitude : Prudent**

- ⊙ Colt Terminator 031 Att. 5+/4*
- ⊙ Poignard de combat (121) Att. 5+/3**
- ⊙ Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

* Coordination (4) + Initiative (+1) + Attitude (-1) + Précision (+1) + Mod. de blessure (-1)

** Réflexes (4) + Attitude (-1) + Mod. de blessure (-1) + Précision (+1)

Mécanes

- ⊙ H&K Shark II 131
- ⊙ Poignard de combat (121)
- ⊙ Blouson de cuir (Armure 1d6+1 sur torse, bras et abdomen)
- ⊙ Pantalon en cuir (Armure 1d6 sur les jambes)
- ⊙ Casque de moto (Armure 1d6+2 sur la tête - uniquement lorsqu'il est à moto)
- ⊙ Honda 1200VRR Katana

●**GANGERS DE BASE (LAMES NOIRES, CHASSEURS DE DRAGON, VEILLEURS...)**

| | | | |
|---------------------|----------|-------------------|----------|
| Carrière | 2 | Charme | 2 |
| Coordination | 3 | Éducation | 1 |
| Perception | 2 | Sang-froid | 2 |
| Réflexes | 2 | | |

Points de vie 16

Jet d'encaissement : 6+ / Sang-froid (FA + mod. de localisation)

Compétences

- ⊙ Arme de contact 6+ [couteau]
- ⊙ Arme de poing 6+
- ⊙ Athlétisme 7+
- ⊙ Conduite 7+ [voiture]
- ⊙ Corps à corps 5+ [coups]
- ⊙ Discrétion 7+
- ⊙ Intimidation 5+
- ⊙ Tir en rafales 7+ [arme de poing]

Attitude lors d'un interrogatoire

- ⊙ Agressif +2
- ⊙ Inquisiteur +1
- ⊙ Froid +1

- ⊙ Poli -1
- ⊙ Amical -1

Informations disponibles

- ⊙ Trafic de drogue -3
- ⊙ Prostitution -3

Combat:**Si moitié des PV ou plus :****Initiative +1 Attitude : Agressif**

- ⊙ Uzi ou Free Snake (-131) Att. 6+/4*
- ⊙ Couteau en céramique (030) Att. 6+/2**
- ⊙ Cutter (020) Att. 6+/2**
- ⊙ Bonus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de moins)

* Coordination (3) + Initiative (+1) + Attitude (+1) + Précision (-1)

** Réflexes (2) + Attitude (0) + Précision (0)

Si moins de la moitié des PV :**Initiative +2 Attitude : Prudent**

- ⊙ Uzi ou Free Snake (-131) Att. 6+/3*
- ⊙ Couteau en céramique (030) Att. 6+/0** (Reddition s'ils sont contraints au corps à corps)
- ⊙ Cutter (020) Att. 6+/0** (Reddition s'ils sont contraints au corps à corps)
- ⊙ Malus pour être touché : 1 (nécessite une difficulté de plus)

* Coordination (3) + Initiative (+2) + Attitude (-1) + Mod. de blessure (-1)

** Réflexes (2) + Attitude (-1) + Mod. de blessure (-1) + Précision (0)

Mécanes

- ⊙ Uzi (-131) ou Free Snake S-131
- ⊙ Couteau en céramique (030) (pour les Lames noires uniquement)
- ⊙ Cutter (020)
- ⊙ Californian Hauler

**CODE ROUGE — CODE BLEU**

Il arrivera par moment, que cela soit au cours de scénarios ou bien au cours de suppléments de background, qu'apparaissent les mentions code rouge ou code bleu. Les auteurs de COPS se proposent de vous faire découvrir un univers évolutif où vous aurez l'occasion de voir se modifier le paysage criminel et politique de LA. Nous désirons vous garder la surprise d'un certain nombre d'événements mais nous souhaitons aussi faire en sorte de ne pas vous plonger dans l'embarras si, aventure, vous décidez d'utiliser certains personnages ou événements qui auront une importance significative dans l'avenir du jeu. Voilà pourquoi existent les codes bleu et rouge.



Lorsqu'un lieu, un événement ou un personnage est intimement lié au futur du jeu, nous vous le signalerons par un **CODE ROUGE**. De cette manière vous saurez qu'il convient de ne pas trop modifier cet élément de l'histoire si vous voulez éviter, dans un futur plus ou moins proche, de vous retrouver en contradiction avec l'avenir du jeu. Généralement des conseils vous seront donnés quant à la manière d'utiliser cet élément dans votre scénario et dans le cadre plus large de votre campagne en attendant de le voir réapparaître dans de futurs suppléments. Il est aussi possible qu'un **CODE ROUGE** marque un élément apparemment anodin de l'ambiance d'un scénario. Dans ce cas cela signifie simplement que dans le passage ainsi notifié se trouve un élément important du futur du jeu...

Le **CODE BLEU** indique un élément important du scénario qui sera probablement réutilisé par la suite. Cependant, à la différence du **CODE ROUGE** il vous sera éventuellement possible d'utiliser et de modifier ces éléments, sachant qu'il vous suffira alors simplement de prévoir qu'il faudra un jour les remplacer par des éléments similaires dans le futur du jeu.

10-18

FREQUENCE POLICE

N'hésitez pas à émailler votre aventure d'appels de police ou d'annonces de crimes qui vous serviraient soit simplement à ajouter à l'ambiance, soit à étoffer le scénario, soit d'accroches pour de futures aventures.

- **CODE ROUGE** « On signale le suicide d'un important homme d'affaires qui vient de sauter d'une tour dans le Civic Center. »
- « Une femme poignarde son mari et ses trois enfants avant de mettre le feu à sa maison dans Pueblo. »
- **CODE ROUGE** « Un politicien affilié au NOM (New Order Militia — la Milice du nouvel ordre, un parti politique d'extrême droite) a été victime d'un accident de voiture sur l'une des autoroutes entourant Downtown. Le carambolage a aussi causé la mort de quatre autres personnes. »
- « Une saisie de drogue record a eu lieu dans Little Korea. Les autorités locales affirment que la population sera ravie de collaborer avec les forces de police pour démanteler le réseau responsable. »



Briefing du matin, chagrin.

286

CRASHING MAX

Origine sociale _____

Signes particuliers _____

Études _____

Entrée dans les COPS _____

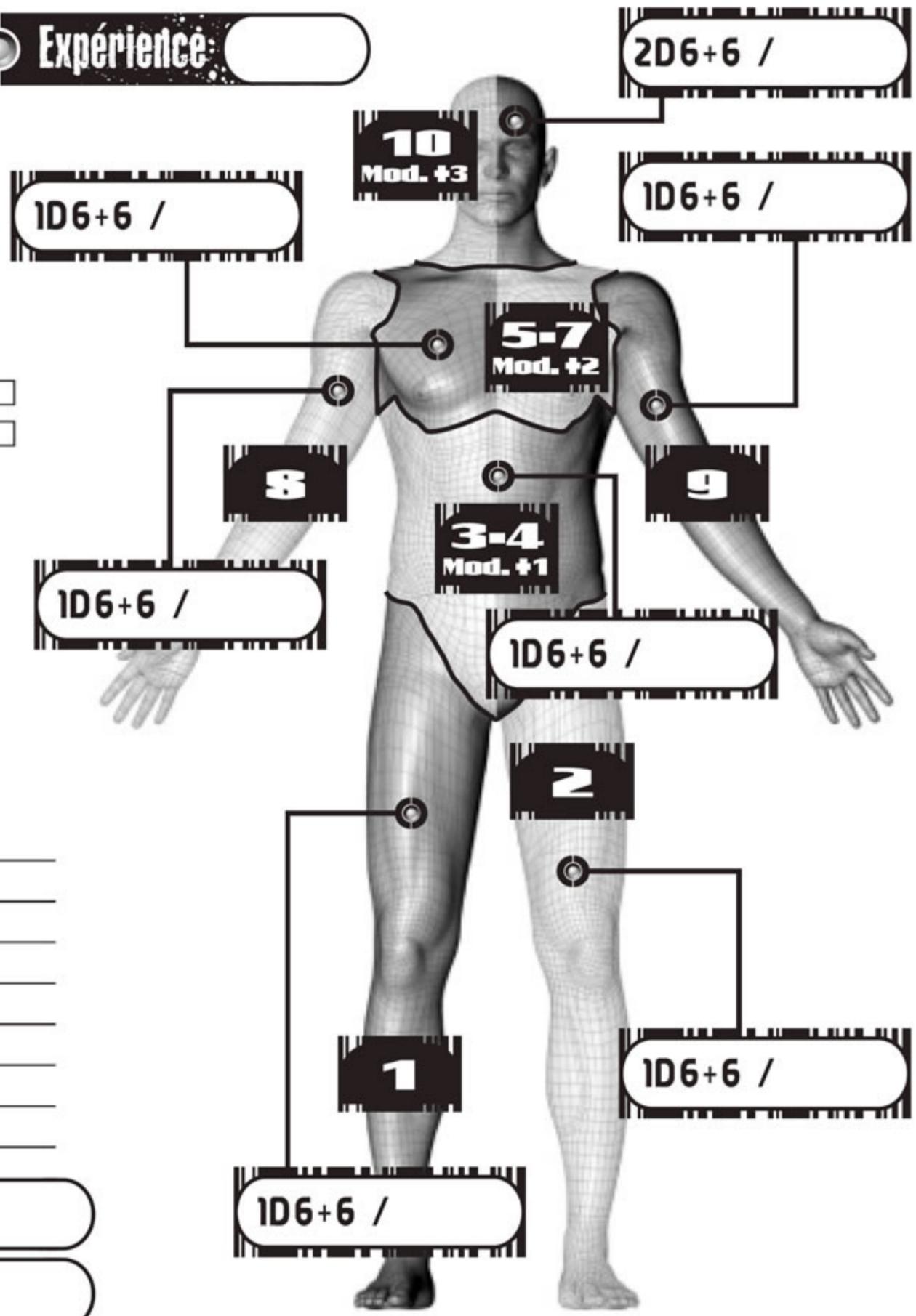
Équipement

Expérience

- Blouson COPS
- Pantalon COPS
- Masque de combat COPS
- Casquette
- Rangers
- Ceinture
- Menottes métalliques
- Menottes en plastique
- Radio-caméra
- Tonfa (PU1 / FA3)
- Mag-lite
- Multi-tool
- Chargeurs
- Plaque
- Gants de sécurité
- Lunettes de soleil
- Chemise et T-shirt COPS

Revenu mensuel _____

Économies _____



Informateurs

Niveau

Alliés

Niveau

Autoroute inter-état

Autoroute USA

Autoroute du comté

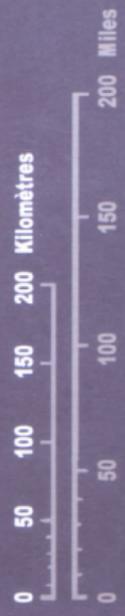
Grande ville et capitales d'état

Aéroport principal





OCEAN PACIFIQUE





La nuit et la rue n'ont de cesse d'engloutir les âmes humaines. Comme prise de folie, la cité roule à tombeau ouvert vers le néant. Seuls quelques hommes déterminés, courageux et intègres peuvent endiguer sa course démente. Ces hommes, leur nom tient en quatre petites lettres qui claquent au vent comme le dernier respas de la civilisation contre l'obscurité.

Ce sont les COPS.

COPS est un jeu de rôles qui va vous emmener en Californie en 2030 pour incarner les membres d'une prestigieuse unité d'élite de la police de Los Angeles. Au fil de ses 288 pages, vous trouverez tout le nécessaire pour lancer une partie :



- Un système de jeu souple, original et efficace.
- Des mécanismes de combat, de poursuite et d'interrogatoire novateurs, spécifiquement conçus pour le jeu.
- Des compétences, des stades, des armes, du matériel, comme s'il en pleuvait.
- La description précise du fonctionnement de la police de Los Angeles en 2030.
- Un univers de jeu original, dans lequel haute technologie et mysticisme se battent à armes égales.
- Une trame historique qui évoluera au fil du temps en vous réservant de nombreuses surprises.
- Par contre, aucune nouvelle classe de prestige.

C.O.P.S.™

est un jeu de
Nicolas benoist, Uroc et Geoffrey Picard,
assistés d'une constellation de talents
(une vraie dream team).

Couverture : Aleksi Eriolot.

Illustrations : Aleksi Eriolot secondé
d'une myriade de virtuoses (encore une vraie dream team).

COPS est édité par Amadeo Éditions
21, rue Talotiers - BP 1600 - 75534 MC cedex

www.amadeo.com

ISBN : 2-911819-03-6

Prix conseillé : 42 Euros

référence : COPS1



ERRATA du livre des règles

- Page 11

William Ross devient le premier **président** du nouvel état (et non pas gouverneur).

- Page 16

Dans la description de l'année 2029, le sujet sera assassiné en **2030** et pas en 2018.

- Page 78

Dans le chapitre 'Les victimologues', dans la partie 'Rôle', il fallait lire (en fait il aurait surtout fallu écrire !) : en **2022** (et pas en 2032), sortaient de l'université les premiers victimologues, spécialisés dans la psychologie des victimes (en **23** (et non pas en 33) on a même intégré...

- Page 99

Dans l'encadré, Richard Stockwell **n'est pas capitaine**, il est simplement détective (II).

- Page 109

La fin du texte sur les cafards a probablement été bouffé par le gecko domestique de CROC, vous en faites pas on va faire cramer la sale bête :

Mais depuis que les *Periplaneta Fuliginosa* [m'ont dit pour la survie et les aspoalispes nucléaires, j'ai compris qu'il fallait que je descende ici. En haut, y'a beaucoup à manger mais c'est dur à prendre : les humains nous aiment pas parce qu'ils ont peur. Eux y tuent quand y z'ont peur.

En haut, y'a des parcs, c'est des endroits où poussent des plantes, un peu comme les champignons mais en vert. Y'en a qui se mangent, d'autres non. Et pis plein de bagnoles, tu sais les trucs qui bougent bruyamment avec les humains à l'intérieur dans les parkings souterrains. Moi avant je faisais taxi, je conduisais dans les bagnoles des gens d'un point à un autre. Un peu comme le métro mais partout dans la ville avec moins de gens à la fois.

Y'a tellement de trucs à te dire qu'ça suffira jamais un cycle pour tout te dire.

Y'a la télé, une boîte qui montre ce qui se passe ailleurs que chez toi, les drogues, des trucs qui te font voir des choses autres que ce qu'y a en fait... tout ce que l'on rejette au nid pasque ça entraverait notre sécurité quand y'aura l'aspoalispes nucléaire.

Dans quatre cycles, je t'emmène au métro, tu verras comment on fait pour le prendre sans se faire pêcher par les humains ou surtout par les flics. »]

- Page 123

Dans le paragraphe détaillant la compétence Tir en rafales, pour les exemples d'utilisation il fallait bien évidemment lire **Tir en rafales** à la place d'Arme de poing.

- Page 131

En haut de page, dans la fin de l'exemple décrit dans la deuxième colonne, il faut lire **Ultra-violent** à la place des deux fois où il est écrit agressif.

- Page 138

Dans le paragraphe 'Le tour de poursuite', lors de la première entrée il fallait lire :

1) Le meneur de jeu attribue 3 à 5 dés blancs à chaque participant.

- Page 147 ATTENTION IMPORTANT

Il faut bien admettre que sur ce coup là on s'est pas mal planté, cela m'apprendra aussi à faire des folies de mon corps toute la nuit avec l'énorme boa de CROC...

Le premier chapitre de la section 2.7.3. L'interrogatoire devrait être la suivante :

[L'interrogateur principal effectue alors un jet de la compétence d'interrogatoire choisie en opposition au jet de résistance de son interlocuteur. Le jet de compétence de l'interrogateur est effectué normalement (compétence/caractéristique). Le seuil du jet de

résistance sera de 6 **moins** son éventuel Bonus/Malus de résistance (si le personnage bénéficie d'une résistance de +2, ses jets de résistance se feront à 4+ ; si le personnage est affligé d'un malus de -1, ses jets de résistance se feront à 7+.)

Dans l'encadré de la deuxième colonne, il fallait lire :

Intimidation

Intimidation/Sang-froid contre (6-Attitude)/Sang-froid

Éloquence

Éloquence/Charme contre (6-Attitude)/Charme

Rhétorique

Rhétorique/Éducation contre (6-Attitude)/Éducation

- Page 152

Dans le paragraphe 'Relations', il aurait dû être précisé la chose suivante :

Coût d'achat d'une nouvelle relation : 4.

- Page 158

Pour le stage de psychologie criminelle, il aurait fallu lire :

Possibilité de cumul : oui (deux fois)

Qui plus est le bonus s'applique à la compétence **Rhétorique** et non pas Éloquence.

- Page 160

Pour le stage de négociation, il aurait fallu lire :

Possibilité de cumul : oui (pour disposer des deux capacités, pas de modification du bonus)

- Page 162

Dans le tableau d'armes à feu, il faudrait lire **6c** pour les munitions du Free Snake S-131 et **6c** pour les munitions du S&W Defender d-021.

- Page 167

En haut de la première colonne, dans l'exemple, il fallait bien évidemment lire des balles **antipersonnelles**.

- Page 227

Au début du chapitre sur New Downtown, le nouveau centre a commencé à s'étendre vers l'Ouest au-delà de la freeway **101** (et non pas 100).

- Page 232

Dans les caractéristiques de Little Korea, les bonnes valeurs devraient être :

Zones industrielles : **10%**

Zones résidentielles : **60%**

- Page 262

Pour le dessin de la colonne de droite, il faudrait lire **Gerardo Mejia** à la place de Nick Benowski.

- Carte de la Californie

Sur la côte entre Marin et San Mateo, à peu près au niveau du symbole de l'aéroport, il devrait y avoir une grosse-grosse ville représentant San Francisco (du côté gauche de la baie) et Oakland (du côté droit).

Reno devrait être représenté comme une ville bien plus grosse que Carson City et Sparks ne devrait être qu'un petit bled à gauche de Reno.

L'autoroute inter-état qui va de Sacramento à Reno est la **n°80** pas la n°30.

Au-dessus de Ely, il ne devrait pas y avoir le symbole de l'autoroute inter-état 80.

On devrait lire **Eureka** au lieu de Eurka.

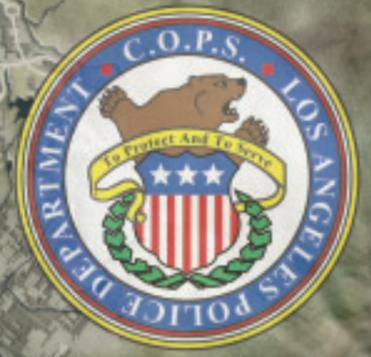
- Livret de l'écran, page 20

Dans le tableau récapitulatif de la procédure judiciaire, on devrait passer directement de 'Arrestation du suspect' à 'Grand jury'. Le deuxième 'Accomplissement d'un forfait' n'a aucune raison d'exister.

- 1 Bel Air & Beverly Hills
- 2 Bellflower
- 3 Broadway Avenue
- 4 Channel Islands
- 5 Downtown LA
- 6 Duarte
- 7 El Segundo & Hawthorne
- 8 Gardena
- 9 Glendale & West Hollywood
- 10 Hollywood
- 11 LAX
- 12 Little Korea, Tokyo & Chinatown
- 13 Montebello & Alhambra
- 14 Norwalk
- 15 Ontario
- 16 Palos Verdes
- 17 Pasadena
- 18 Santa Monica
- 19 South Central
- 20 Temple City
- 21 Van Nuys
- 22 Venice Beach



- Autoroute inter-état
 - Autoroute USA
 - Autoroute du comté
 - Stadium
 - Gare principale
 - Hôpital principal
 - Aéroport municipal ou international
 - Petit aéroport
- 0 1 2 3 4 5 Miles
0 1 2 4 8 Kilomètres



Los Angeles Civic Center

Little China

Little Korea

Little Tokyo

4 vers Channel Islands



-  **Autoroute inter-état**
-  **Autoroute USA**
-  **Autoroute du comté**
-  **Grande ville et capitales d'état**
-  **Ville de moyenne importance**
-  **Aéroport principal**

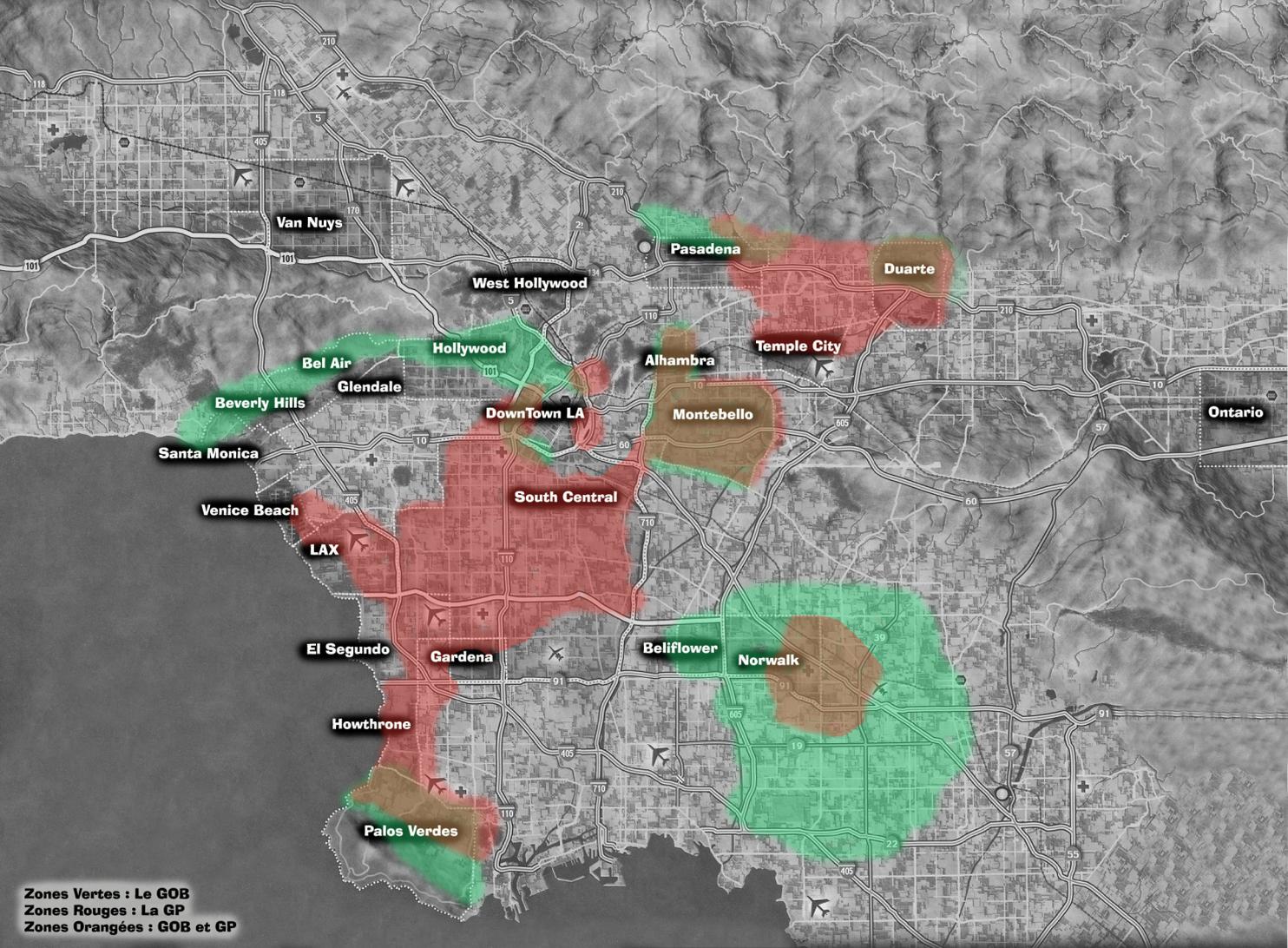


HAWAII

Kawai
Oahu
Pearl Harbour
Molokai
Maui
Hilo
HONOLULU
Hawaii

250 Kilomètres





Zones Vertes : Le GOB
Zones Rouges : La GP
Zones Orangées : GOB et GP