

COOPS™

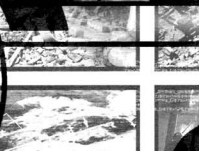
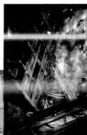


JUIN 2034
JANVIER 2035

LITTLE ONE

COOPS™

JUIN 2034
JANVIER 2035



LITTLE ONE

Crédits

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

Responsable de gamme : Geoffrey « papa » Picard.

Nouvelles et Les cops et le Little One

de Charlotte « blog star » Bousquet - <http://charlottebousquet.over-blog.com/>

Au jour le jour... et Mysticisme & Little One de Sandy « Loisel » Julien.

Little One, Politique & Little One, 900 Milliards de dollars,

Retour de flammes et New Angel de Thomas « lémure de Geof » Cheilan.

Médecine & Little One, Pillages & Little One, Criminalité & Little One et Comme des rats...

de François « je donne une toute nouvelle définition au mot retard » Cedelle.

Little One survival Guide et Le quatrième cavalier de Benoît « loin des yeux près du cœur » Attinost.

La Saint Bernard rescue Team de Jean-François « monsieur bricolage » Beney.

Xochimalcas d'Olivier Roullier.

Chevauchée céleste de Marc Sautriot.

Quand les cops ne sont plus cops... et Un peu de technique dans un monde de brutes

de Marc Sautriot et Olivier Roullier.

10-18 de Benoît Attinost, Jean-François « monsieur bricolage » Beney et Sandy Julien.

Textes et encadrés additionnels de Geoffrey Picard.

Relecture et réécriture par Anne-Gaëlle « debug » Argy, Yann « sdf » Arndt,

Geoffrey Picard et Alicia « la voix sans visage » Simonnet.

Un grand merci aussi aux gens de la FAQ COPS, des sites amateurs, de la mailing list

(<http://fr.groups.yahoo.com/group/cops-jdr/>), du forum sur le site

asmodee.com et aux abonnés de Ground Zero pour leur soutien, leurs questions,

leurs propositions de textes et de règles, leurs critiques constructives et leurs idées.

Illustrations

Conception graphique et couverture :

Aleksi Briclot.

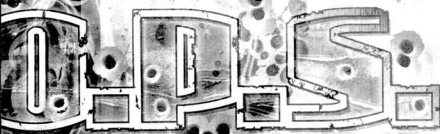
Illustrations intérieures:

Bernard Bittler, Franck Poterlot, Christophe Swal, Jérémy Masson, Yann Valeani et Pascal Quidault.

Mise en page et conception graphique intérieure :

Greg « moi, j'aime personne... Ah m[bip] ! C'est pas un 192 pages ??? » Cervall.

Imprimé en France par Fabrègue Imprimeur, novembre 2006.



SOMMAIRE

● LAPD Blues4
Requiem aeternam.....4
Au jour le jour...
sous les gravats.....5

● LES DOSSIERS DU LAPD13
Agnus dei.....13
Little One.....16

1. L'éveil - 5h25, 23 juin 2034.....16
2. Les répliques.....16
3. Zoom sur un massacre.....18
4. La Californie et le Little One... 19

Médecine & Little One.....20

1. Les autorités sanitaires.....20
2. Les secours.....21
3. Les hôpitaux.....28
4. Les épidémies.....24
5. La grey plague.....24

Pillages & Little One.....25

1. Généralités.....25
2. Les raisons du pillage.....25
3. Qui sont les pillards ?.....27

Little One Survival Guide.....29

1. Paf le chien.....29
2. Les routes du Paradis.....30
3. La mort vous va si bien.....31
4. Bunker Palace Hôtel.....31
5. Troc troc troc... qui est là ?... 33

Mysticisme & Little One :

La faille, la lumière et la vérité ..33

1. Le roi des singes : la main qui donne.....33
2. John St Pier : la main qui prend.....35
3. The Grey Church.....35
4. American Gods.....36
5. The Knot.....37
6. L'Errant.....37

Les cops et le little one.....38

Quand les cops ne sont

plus cops.....44

1. Chasseur de primes.....45
2. Détective privé.....48
3. Agent de sécurité.....51
4. Journaliste d'investigation.....52
5. Enquêteur judiciaire.....53
6. Fantômes.....54
7. Les justiciers.....57

Un peu de technique dans un monde de brutes.....57

1. Nouvelles compétences.....58
2. Nouvelles carrières, nouveaux persos ?.....59
3. Expertise.....51
4. Progression des personnages... 65

● **AFFAIRES EN COURS**.....66

Dies Irae.....66

10-18 - Little Ones.....70

1. 10-18 sauce SBRT.....70
2. Sauvons-les !.....71
3. Mérou, boulot, LO.....73
4. Yama casse-gueule.....73
5. None shall pass !.....74
6. La tour infernale.....75
7. Il est mort d'une piqûre de vipère !.....76

8. Nouvelle Fondation.....76

9. Animaux.....77

10. La comemuse aux portes de l'aube.....78

11. La face cachée de la lune.....80

12. Une pleine soucoupe de secrets.....81

13. Obscuri par les nuages.....81

14. Et perdre brièvement la raison.....82

15. L'icône (épisode 2).....83

Le quatrième cavalier.....85

0. Pré-film.....85

1. Des flics à la maternelle.....88

2. Down With The Sickness.....96

Comme des rats.....104

1. Synopsis.....104

2. Prégénérique.....104

3. Introduction au choix.....105

4. Le tunnel.....106

5. Événements fixes.....107

6. Les événements libres.....108

7. Comment sortir ?.....109

8. Galerie de PNJ.....109

9. Annexes.....112

Chevauchée céleste.....113

1. Un cadavre dans l'eau.....113

2. Sur les traces du tueur.....115

3. Ballade à Palos Verdes.....117

4. Le fantôme de Baba Yaga.....118

5. Retour à Long Beach.....120

6. San Nicolas.....121

7. Le Tokamak.....122

8. Final en mer.....123

Xochimalcas.....123

1. Quetzal.....126

2. Necocyauld.....129

3. Dénouement.....132

● **LES DOSSIERS DU SAD**.....134

Seuls les écrits restent.....134

Retour de flammes, une storyline de cops.....136

1. The Big One.....136

2. Chemven for President.....138

3. Une Californie réaliste.....141

4. Antagonismes.....144

5. Chronologie du désastre.....145

900 Milliards de dollars.....145

1. LA.....146

2. Hors LA County.....150

Criminalité & Little One.....154

1. Généralités.....154

2. Les Affranchis.....155

3. Les Gangs.....155

4. Les criminels.....158

Politique & Little one.....158

1. Ce qui ne peut être admis - 23 au 30 juin 2034.....158

2. L'union s'invite au bal - 30 juin au 8 juillet 2034.....159

3. South California King - 8 juillet au 12 septembre 2034.....161

4. Chemven for President.....162

La Saint-Bernard Rescue Team.....162

1. Création, histoire et développement.....162

2. Les équipes d'intervention de la SBRT.....164

3. La SBRT au cœur du Little One.....166

New Angel.....168

1. Spéculations sur zone.....168

2. Forces en présence.....170

3. Au tournant 2034/2035.....171

4. L'essor Hitec.....173

5. La criminalité.....174

LAPD BLUES

REQUIEM AETERNAM

Le soleil brillait, dardant ses rayons brûlants sur la Cité des Anges, se réfléchissant en myriades de particules aveuglantes sur les capots rutilants des voitures et l'asphalte luisant de chaleur. D'épaisses volutes de poussière se soulevaient, portées par le souffle des moteurs et les pas pressés des Angelinos sur le bitume. Ça et là, sous un vieux carton, à l'ombre illusoire d'une poubelle débordant de détritus nauséabonds, clochards et vagabonds tentaient d'échapper à l'écrasante canicule sous le regard indifférent – ou dégoûté – des passants, riches yuppies, employés affairés ou touristes qui arpentaient, grappes de couleurs acidulées, les rues attenantes au Grand Central Market.

Coincé entre *Queen Sahara*, une boutique de vêtements d'inspiration africaine, et *Jewels of the Sun*, un bar lounge et bio au décor bariolé, *The Cat's Paws*, avec sa vitrine de verre fumé ainsi que son élégante poignée de chrome paraissait, dans cet environnement bohème, à la fois mystérieux et incongru. Était-ce un show room ? Les bureaux d'une agence de recrutement ? Un institut de beauté pour animaux de compagnie, voire exclusivement réservé aux félins ?

Il suffisait cependant de passer la porte pour se rendre compte qu'il s'agissait d'un tout autre genre d'office : des dizaines d'avis de recherche collés aux murs, d'affiches préventives pour lutter contre la maltraitance, la violence – la drogue, également ; des sièges confortables disposés autour d'une table basse débordant de magazines spécialisés et de revues pour adolescents ; un accueil masquant, un peu plus loin, des bureaux équipés d'ordinateurs, d'énormes armoires ouvertes sur des dossiers de différentes couleurs ; trois personnes concentrées sur des recherches – et un chat. Un grand chat aux prunelles changeantes et étonnamment perçantes.

The Cat's Paws, ainsi nommée en hommage à sa mascotte tigrée, était une agence de détectives spécialisée dans l'enfance et l'adolescence, ainsi qu'un refuge pour certains fugueurs ou gosses en mal de foyer.

Celui qui franchit le seuil de l'agence, ce matin-là, n'avait néanmoins rien d'un fugitif – ni d'un père en détresse. C'était un policier en tenue âgé de quarante ans peut-être, aux cheveux courts et crépus, à la peau noire, creusée de cerne plus noirs encore. C'était Arnold « bons tuyaux » Lohman, dit Ami, ancien détective du COPS, récemment transféré au CFWs.

– Il est mort, murmura-t-il, s'affalant à demi, la tête entre les mains, sur le comptoir. Putain... Il est mort...

– De qui parles-tu ? s'enquit doucement Melody Williams, la blonde et douce propriétaire des lieux, en le rejoignant.

– Mon bébé... Mon bébé..., sanglota l'ex-détective. Selena... Elle... Elle l'a perdu cette nuit.

C'était une chambre peinte en vert clair, au parfum de javel et de fleurs artificielles. Les rideaux étaient immaculés, comme les draps du lit et le mobilier rudimentaire – blanc et acier. Comme l'appareil installé à côté d'elle, d'où s'écoulait, dans un tube de plastique, un liquide transparent.

Perfusion.

Odeur de médicament.

Hôpital.

Son bébé... Mort.

Des larmes commencèrent à rouler sur ses joues.

Selena se laissa couler, comme elle avait laissé la vie de son enfant s'échapper en gouttelettes, gouttes, flots de sang.

– Alors, on est enfin réveillée ?

Une infirmière, la cinquantaine maternelle, avait pénétré dans la pièce et s'affairait à présent à vérifier son état. Poupée de chiffon, Selena se laissa faire, les oreilles bourdonnant du pépiement incessant de l'aide-soignante dont le prénom – Marylin – était inscrit en lettres rose vif sur la blouse.

– On va s'asseoir doucement sur le lit...

Mécaniquement, elle obéit. Et son regard commença distrairement à suivre le cheminement d'un cafard sur la paroi verdâtre. Il courut le long du mur, du haut vers le bas,

disparut dans un coin. Rapidement suivi d'un autre. Et d'un autre encore.

Des cafards dans un hôpital. Pourquoi pas, après tout ?
- Où suis-je ? s'informa-t-elle, la bouche pâteuse et sèche.

- Vous êtes à l'Alhambra's Hospital. Au service des urgences de courte durée... Vous avez... Euh... Le docteur Ross va venir vous voir.

- C'était un garçon ou une petite fille ? demanda Selena d'une voix atone.

- C'était une... Une fille.

- C'est de ma faute...

Marilyn essaya de la réconforter, de l'apaiser. En vain. Et finit par quitter les lieux, désolée pour cette femme murée dans sa souffrance.

Selena n'était plus là, elle non plus. Elle était revenue quelques mois en arrière. Dans l'office du docteur Jameson, médecin du COPS. Il l'avait prévenue des risques. Elle ne l'avait pas écouté. Elle n'avait même pas réellement entendu ses mises en garde. Et à présent, sa fillette, sa toute petite, son enfant n'était plus. N'avait d'une certaine manière jamais été car elle ne lui avait jamais donné une réelle chance de naître.

Elle était morte dans son ventre, étouffée par le cordon ombilical, un mois avant de venir au monde.

Can avait échoué à donner la vie.

Comme elle avait échoué à vivre la sienne.

Comme elle avait échoué, dans tout ce qu'elle avait entrepris.

Risible. Pathétique.

Nulle.

Ses yeux la brûlaient, irrités par les larmes salées qui ne cessaient de couler sur son visage.

Et Ami n'était pas là. Contraint de bosser douze heures par jour dans un service ridicule, en quête de chiens écrasés et de pythons égarés dans les égouts pour leur assurer un hypothétique avenir. À croire que ses bons tuyaux n'avaient pas suffi à lui épargner ça. Ou que sa poisse à elle, sa médiocrité, avaient pris le dessus, entraînant l'ex-cops dans la spirale infernale de l'indigence.

Sur la cloison, en face, une quinzaine d'insectes à la carapace marron avaient entrepris la périlleuse traversée.

- Si je meurs, à votre avis, je me réincarnerai en l'un de vous ?

- Comment va Selena ? demanda Tashandra en se dirigeant vers la cafetière afin de servir une tasse à leur ancien collègue. Ce geste ne servirait probablement pas à grand-chose sinon à le réconforter quelques minutes durant - mais c'était toujours ça.

- Elle... Elle a perdu beaucoup de sang. Elle a failli ne pas se réveiller et... C'est arrivé à la sortie de *Freaks : The New Generation* - j'ai eu des places gratis pour l'avant-première... On a passé un bon moment, là-bas, et puis vers le milieu du film, elle a commencé à se sentir assez patraque...

À cet instant, le chat cracha, grogna, se hêssa et bondit sur le bureau, oreilles plaquées contre le crâne, avant de se faufiler sous la table de Baron, le colosse haïtien au visage scarifié et aux longs dreadlocks qui partageait la vie de Melody. Ne remarquant pas son manège, Ami, noyé dans son chagrin et les vestiges d'une bouteille de whisky en solitaire, poursuivait son récit d'une voix monocorde, dévastée.

- ... Selena ne m'a averti de rien - je veux dire, j'ai vraiment insisté pour qu'on rentre, tout ça... « T'en fais pas, ça va passer », elle m'a répondu... Après, il y avait un cocktail, mais j'ai vu qu'elle était toute blanche, alors...

Un feulement, suivi d'un brutal choc qui secoua toute l'agence, l'interrompit.

- C'est quoi, ça ? dit Tashandra d'une voix blanche.

Le petit félin tigré cracha, miaula de nouveau et se précipita vers l'escalier menant au sous-sol.

- Je crois que nous ferions mieux de suivre le chat, murmura calmement Baron. Il y a quelque chose de pourri dans l'air.

Comme pour appuyer sa remarque, une deuxième secousse, plus violente encore que la première, ébranla le bâtiment. Melody, déstabilisée par le choc, perdit l'équilibre, se raccrocha tant bien que mal au comptoir, voulut rattraper quelques objets qui glissaient et se coupa la main avec un cutter.

- ... On a sauté dans le premier taxi venu... Direction les urgences..., poursuivit la voix d'Ami, imperturbable et monocorde. C'est là qu'elle a commencé à saigner...

Le cactus posé sur un coin du bureau s'écrasa sur le sol.

La blonde détective échangea un bref regard avec Tashandra, passa de l'autre côté de l'accueil, se saisit de son ancien collègue, qui continuait son monologue sans vie, perdu dans sa douleur et les souvenirs, vifs comme des brûlures, du sang s'écoulant entre les cuisses de sa femme, de ses gémissements, de l'odeur de sueur et de mort émanant de son corps malmené par l'enfant défunt à l'intérieur de son ventre.

Le tira, pantin décrébré, vers Baron et Eve.

Et lorsque la porte coupe-feu de la cave se referma sur eux, la terre commença à trembler.

- Ça va, la belle ? Hé, ça va ?

- Oh, merde... Mon appartement, merde... Mais c'est qui...

- Attends... Faut qu'on ouvre la fenêtre, pour voir ce qui se...

- Oh putain ! Oh putain, Brad ! Qu'est-ce que ça veut dire ?

- ...

- Qu'est-ce que c'est, Brad ? Qu'est-ce que si passe, dehors ? Qu'est-ce qui se passe ?

Il sent monter l'hystérie. D'ordinaire, il lui mettrait une bonne claque.

Cette nana, c'est un coup en passant, pas la femme de sa vie. Mais il n'y a

Au jour le jour...
sous les gravats

23 juin 2034 - 5h25 - South Central - Simpson

Putain, c'était quoi, ça ?

Il n'entend pas sa réponse. Un grondement sourd devient son seul paysage sonore. Il ne voit plus rien qu'un décor flou à cause du tremblement. Il distingue cependant le plafonnier qui se détache et s'écrase au sol dans une gerbe d'éclincelles avec un ahurissant luxe de détails. Il ne sait pas combien de temps ça dure.

pas de femme dans la vie de « Simpson ». Et là, il a la réaction la plus improbable.

Il la prend dans ses bras. Et il essaie de la rassurer.

- T'inquiète, ça va aller, va. Faut... Faut qu'on se sape et qu'on descende, poupee.

- Quoi ? Mais qu'est-ce que tu veux dire, qu'on descende ? Faut que j'appelle ma putain d'assurance, oui !

- Non. Faut descendre et se mettre en lieu sûr. Tu vas pas me dire que c'est un immeuble aux normes, ce boui-boui ?

Comme ils se marreraient, les autres cops, qui ne peuvent pas le piffer, s'ils savaient qu'il a été interrompu en pleine action par ce qui ressemble bien au Big One...

- Allez, prends deux ou trois trucs et descends. Il peut y avoir des répliques...

- Je descends pas, qu'est-ce que tu me racontes ? C'est mon appart', là ! C'est pas ton putain de clapier de flic à la manqué, y'en a pour des dizaines de milliers de billets, ici, rien qu'en déco.

- Écoute, la belle...

- M'appelle pas comme ça, ducon... Casse-toi, si tu peux pas t'empêcher de dire des conneries ! T'es un flic, ben va faire le flic ! Y'a certainement des gens qu'ont besoin de toi, dehors... Et prends tes trucs, je veux plus te voir.

Casse-toi, si tu peux pas t'empêcher de dire des conneries. Un conseil que Brad « Homer » Simpson n'avait encore jamais été capable de suivre de toute sa vie. Pourtant, il sort. Elle a raison. Il va aller faire le flic.

- La journée va être longue...

23 juin 2034 - 5h40 - Downtown - Mc Dills

- petite fille de huit, neuf ans ? Cheveux châtain...

- Peux pas te renseigner, mec !

- Hé, attendez !

- Putain, mec, mais tu vois pas que ça crame, partout, là ? T'es taré ou quoi ?

- Je...

L'homme qui posait les questions paraît désemparé. Il porte la main à sa veste, prêt à en sortir quelque chose, mais se retient. Sa plaque n'est plus là, et quand bien même, elle n'a plus de sens. Finie la toute puissance du COPS. Il se rend compte qu'il a saisi par la manche son interlocuteur, un grand noir qui lui rend pas loin de trente kilos, tout en muscles. En le saisissant ainsi, il l'empêche de s'enfuir comme tous les autres habitants de l'immeuble qui dévalent déjà les escaliers. Mais le grand noir le regarde avec curiosité plutôt qu'avec hargne.

- T'es pas... T'es pas cet ancien cops, mec ? Mc Dills, c'est ça ?

- C'est ma petite fille.

Sa voix est cassée. Le visage du noir s'éclaire un peu, et malgré la peur, malgré le bruit d'apocalypse, malgré la fumée et la panique, se fend d'un sourire.

- T'aurais dû le dire plus tôt, mec. La nounou de ta gamine, c'est ma belle-sœur Myriam. Fallait qu'elle aille faire un truc, ce matin, et elle est partie très tôt...

- ...

- Faut descendre, maintenant. Si tu veux la retrouver, vaudrait mieux que tu sois en vie, mon pote, tu crois pas ?

- ...

- Allez, je vais t'aider, on va y arriver, tous les deux... Hé, tremble pas comme ça, mon pote. Moi, c'est Albertino, mais les amigos m'appellent Dino... ATTENTION, MADAME ! Ouais... Attendez, je vais vous aider à vous dégager de là...

Allez, mon pote, à la une, à la deux... À LA TROIS ! Sortez, madame, vite, on tiendra pas longtemps... Bingo ! Vite, vite, ça flambe sec, là-haut... Hé, mon pote, t'es tout blanc, faut qu'on tienne jusqu'en bas. J'croisais qu'un cops, ça tenait le coup, dans ces cas-là... Pas grave. C'est une espèce de crise de nerfs. C'est arrivé à mon beau-père, Damy, celui qu'ils appellent Damy the Wheel, tu sais, rapport à ce qu'il était coureur automobile dans le temps... Jamais eu une défaillance sur un circuit, le Damy, mais un jour... HÉ ! FAIS GAFFE OÙ TU COURS, PUTAIN DE NIGGA ! Y'a pas de mal, mais fais gaffe, mec, tu vois pas que c'est un cops, là ? Sympa, allez, donne-moi un coup de main, je crois qu'il fait une crise de nerfs. Comme mon beau-père, Damy, quand il a appris que son ex s'était fait descendre dans un drive-by shooting. T'inquiète, cops-man, on va y arriver, y'a plus qu'un étage... Jamais plus repris le volant, le Damy, après... Ni touché une arme, mon plus...

- ... ma... f...

- T'inquiète, mec, on va t'aider à la retrouver. Y'a deux ans, quand chuis sorti de taule, c'est un mec comme toi qui m'a retrouvé du taf et qui m'a aidé à décrocher de la dope...

23 juin 2034 - 7h12 - South Central - Simpson

- Hé, toi ! Dégage !

- C'est ma tire, mec, et je me casse d'ici...

- Tu vas pas laisser cette pauvre mamie toute seule, non ?

- Laissez, monsieur Simpson, ce pauvre garçon veut s'en aller, et cette voiture est à lui...

- Toi, mère, tu la boucles, ok ? Bon, gamin, je compte jusqu'à trois. Je te signale au passage que quand je dis ça, mes potes Smith et Wesson battent la mesure pendant la troisième temps, ok ?

- Enculé, va ! Les potes te connaissent, toi et ta sale gueule, Simpson... T'es qu'un enfoiré de raciste à deux balles !

- T'as raison, je suis qu'un enfoiré de raciste, ouais... Mais pas aujourd'hui. Allez, monte derrière, et aide mamie à prendre le siège de devant. On va essayer de sortir par la seule voie qui soit pas encombrée en ce moment, ok ?

- Tu crois que je vais monter avec toi, gros con ?

- Ouais. Je crois bien. Il me faut quelqu'un pour m'aider à porter mamie à l'hosto, alors tu vas faire ta B.A. de la journée, tu crois pas ?

23 juin 2034 - 9h40 - Downtown - Mc Dills

Les deux hommes se fraient un chemin parmi la foule. Autour de l'immeuble décapité, dont seuls les deux premiers étages subsistent, la marée humaine s'agglutine pour le spectacle, pour la frime, pour l'espoir... Pas un camion de pompiers ni un uniforme à l'horizon.

- Ils doivent être trop occupés à Bel Air, et tout ça...

- À Bel Air, les immeubles sont aux normes antisismiques, Dino. Les dégâts doivent être encore plus importants que ce qu'on peut imaginer.

- En tout cas, ma belle-sœur est pas là, Matt... Euh... Je peux t'appeler Matt ?

- Tu m'as sauvé la peau, Dino. Deux fois. Mais... Mes potes m'appellent Shark. Enfin... m'appelaient...

- Tu sais ce qu'ils disent, hein ? Cops un jour, cops toujours. Bon, on repart retrouver ta fille... Shark ?

- Faudrait savoir où est passée ta belle-sœur Dino. On va pas le deviner au pifomètre. Il faut interroger les gens d'ici...

Et puis, il y a sans doute des gens, là, sous les gravats, qu'on peut sauver. C'est peut-être une question de minutes.

- Je suis sûr que ta fille va bien, man.
- Moi aussi, Dino. Allez, faut faire bouger tous ces moutons ! Hé, les six gros bras, là ! Ouais, toi, avec le tatouage Fuck the COPS ! Putain, arrête de chialer, mec, et remue-toi un peu le cul ! Allez me chercher des poutres, des barres de fer, des planches, n'importe quoi qui puisse faire office de poutre de soutènement ! Les latinos, là, venez par ici... On va commencer à dégager ici, parce que ça ne risque pas de s'effondrer. Si vous trouvez quelqu'un, vous m'appellez tout de suite. Les autres... HÉ, TOUT LE MONDE ! Y A-T-IL PARMI VOUS DES PERSONNES QUI ONT DES NOTIONS DE SECOURS ?

- Moi, m'sieur... ma mère, elle est infirmière, etc..
- Comment tu t'appelles, p'tit ?
- Chachi.
- Ok, Chachi, tu sais arrêter une hémorragie ?
- Ma mère, elle m'a appris les bandages et les garrots, parce que des fois, avec mes potes...
- Ok, c'est bon. VOUS TOUS ! ÉCOUTEZ ! Vous allez tous vous rassembler autour du docteur Chachi qui va vous expliquer ce qu'il faut faire ! Dino, t'es prêt à jouer les sauveteurs ?
- Et comment !

23 juin 2034 - 9b41 - Downtown, limite de South Central - Simpson

- Qu'est-ce que vous foutez là, vous ?
- Je suis médecin, Homer. J'ai réussi à venir jusqu'ici pour m'occuper des blessés... Une chose que je n'ai pas beaucoup eu l'occasion de faire du temps du COPS. Dites, Simpson...

- Vous vous posez des questions, doc ? Vous vous dites : mais pourquoi ce gros con-là a risqué sa vie pour amener un putain de négro et une mémé portoricaine jusqu'à l'hosto alors que le ciel lui tombait sur la gueule ?

- Pas vraiment, Homer.
- Ah bon ? Quoi alors ?
- Je me demande pourquoi l'être humain qui était enfoui sous toute cette crasse qui vous tient lieu d'attitude ne s'est pas manifesté avant.
- Vous me raconterez vos conneries quand je reviendrai, tout à l'heure.

- Homer ! Vous ne passerez pas une deuxième fois sain et sauf dans cette rue. Il y a une conduite de gaz qui a explosé, là-bas.

- Mais je ramène que des négros ! Y sont habitués à la chaleur, dans leur pays d'origine, ceux-là...

- Ok. Chassez le naturel...
- Ouais, je reviens au galop, attendez-moi ici avec des tas de perf et de conneries comme ça. Et faites gaffe à votre peau.
- Vous aussi, Homer.

La petite voiture déjà noircie par la fumée et au toit cabossé repart dans la poussière.

- Encore un ancien cops, comme vos deux amis de tout à l'heure, docteur ?

- Je... Mc Dills est un ancien cops, mais l'homme qui l'accompagnait, non. J'espère que Mc Dills retrouvera la gamine. Mais Simpson...

- Vous le connaissez, alors, docteur ?
- J'aurais envie de vous dire oui, mademoiselle, mais je crois bien que je ne le connais pas, non.

- Je préfère pour vous. Il a essayé de me peloter dès qu'il est arrivé, ce gros porc...

23 juin 2034 - 10h31 - Hollywood - Mc Dills

- Donc, si je comprends bien... huff... huff... ce que nous a dit ce vieux cinglé qu'on a tiré de dessous son armoire à souvenirs de guerre...

- T'y crois, toi, Shark, à un black qui collectionne des reliques sudistes de la guerre de sécession ?

- Huff... plutôt surpris, quand même... Ça lui a pas porté chance, en plus... oh, putain, Dino... huff... huff... comment tu fais pour trimballer cent vingt kilos comme ça... huff... sans t'essouffler...

- On s'arrête, man... Chuis une force de la nature, c'est ce que disait ma grand-mère.

- Huff... huff... Comme quoi, elle nous aura pas fait que des coups de pute, la nature...

- Héhé, tu l'as dit. Bon, le vieux a dit que ma belle-sœur aurait fait un tour ici pour prendre la gosse de ma cousine Tamany. Et elle aurait prévu de les emmener au Gates of Dawn, le petit parc, là... On a une cousine qu'habite dans un des petits immeubles, juste à côté.

- Ouais... Dommage que la ligne de bus fonctionne plus vraiment très bien jusqu'au Gates of Dawn...

- Le fait qu'elle soit enterrée dans une tranchée de dix mètres de profondeur y est sans doute pour quelque chose.

23 juin 2034 - 19h50 - South Central - Simpson

- Et qui-là, c'est qui ?
- Le gros, là ? Faut le sortir de là, tu crois ?

- Putain, on dirait l'enfoiré de cops qu'a passé le frère de Dilly à tabac, l'année dernière, tu sais, ce gros con, qui faisait chanter ses potes, là...

- Ah ouais, Simpson ? En même temps, c'est difficile de le reconnaître, là, avec sa gueule en sang et son crâne ouvert.

- Je savais même pas qu'un type pouvait autant saigner de la caboche avant de crever.

- Parle pas comme ça, Tito.
- Hein ?

- Ce mec-là, Tito, c'est lui qu'a sauvé Fred et sa mère, là-bas. Et cette bouche d'égoût lui a littéralement sauté à la gueule. S'il avait pas été là, la mama serait en train de faire de la layette pour le p'tit Jésus, et pas pour tes gosses et ceux à Mylena, alors tu fermes ta gueule !

- Mais je te dis que c'est Simpson ! C'est lui, je te jure, Sev !

- Tu crois que ce poutri, il serait venu dans un quartier de portoricains, en plein tremblement de terre, avec une voiture de nigger, pour sauver le cul des pauv' petits chicanos à leur maman comme toi, Tito ? Tu crois qu'il se serait fait ouvrir la gueule en deux simplement pour tes beaux yeux ?

- Ben...

- On va le sortir d'ici, c'est moi qui te le dis, Tito. Ce mec-là, c'est pas Simpson, c'est sûr. Et on va pas le laisser dans la merde, là, comme un pauvre con, même s'il est aussi raide que le barbu sur sa croix. Oh, pardon mama, c'est sorti tout seul. Eh, toi aussi, Fred, tu viens ! Tu lui dois la vie, à ce mec-là. Faut le sortir de là, qu'il ait un enterrement convenable et tout.

- T'as peut-être raison, Sev... C'est vrai qu'il avait pas cette gueule là... Et pis sûrement, ouais, sauver des chicanos... Ça pouvait pas être lui...

- Il est lourd, ce con...

23 juin 2034 - 20h03 - Hollywood - Mc Dills

- Ca fait combien de temps maintenant ?

- Qu'on a réussi à entrer, ou que ça s'est effondré pour la seconde fois ?

- ... Je sais pas... C'était juste pour... pour dire, quoi. J'espère que quelqu'un... enfin, j'espère...

- Oh, laisse tomber, va. J'aurais voulu... pouvoir t'aider à retrouver ta fille. Je suis sûr qu'elle est en sécurité quelque part...

- J'espère. Non, t'as raison : j'en suis sûr, Dino. Je suis désolé de t'avoir embarqué dans ce truc avec moi mais...

- Si tu me dis que t'es content que je sois là, je vais douter de ton amitié, Shark...

- J'aurais pas pu tomber sur un mec plus cool pour...

- Pour être enseveli sous un immeuble en ruines, mec ? Hé, j'espère qu'ils vont parler de nous aux infos... T'as vu la petite black qui présente, comme elle est canon ?

- Héhé. Hé, mais...

- Hé !

- Tu vois ce que je vois, là, Dino ?

Et soudain, à nouveau, au milieu des ténèbres denses et étouffantes, la lumière...

- Y'A QUELQU'UN, LÀ-DEDANS ? HÉ ! Hé, ce serait pas toi, Sharky, mon vieux ?

- Ben merde, alors ! Webster !

- Dis donc, on n'a pas idée d'aller se planquer sous un tas de caillasses comme ça pour éviter de faire son boulot... Je croyais que c'était un requin, pas un lézard, Sharky ! Tu t'es fait des potes, à ce que je vois !

- Webster ! Bon sang, ce que je suis content de t'entendre ! Je te présente Dino...

- Un lézard et un Dino... Normal...

- Arrête de faire des blagues à deux balles et viens nous chercher...

- On y travaille, vieux... On est que quatre, là, et les décombres sont pas particulièrement poids plume, dans le coin.

La silhouette dépenaillée d'un type couvert d'ecchymoses et de poussière apparaît dans la lumière, bientôt suivie par une autre, plus petite.

- Hé, Shark, tu devineras jamais qui j'ai trouvé en chemin... Pour une fois que j'ai du bol, c'est à répétition, après cet immeuble qui s'écroule à moins de vingt centimètres de ma voit...

- PAAAAA !

- Ouais, enfin... Je te raconterai plus tard, quoi.

4 juillet 2034

- Arni... Arni ?

- ... Mmmh ?

- Je... Il y a plein de gosses, là-dehors, qui attendent une distribution de vêtements, et on s'est dit avec Baron que...

- ... que je pourrais... que je pourrais donner un coup de main...

- Oui, c'est ça. Mais... Si tu ne te sens pas en état...

- Ohlala... Que je pourrais donner... Un coup de main.

- Voilà. Tu es sûr...

- Je vais vous aider, t'inquiète pas... Juste le temps de... Donner un coup de main... Tu...

- Ca va, Arni ?

- Ouais, j'arrive... Dis à Selena que j'arrive...

- Arni... Souviens-toi... Selena...

- Ouais, ouais... Je sais, Selena est morte, mais dis-lui... que je viens donner un coup de main... Je viens donner...

Le grand noir entre dans la petite pièce, suivi de l'ombre vive et féline qui ne le quitte jamais. Le chat vient se coucher

sur Arni, et donne de petits coups de patte dans les airs, apparemment sans but...

- Oh mon dieu, Jean...

- Ne pleure pas sur Arni, Melody. Ni sur Selena. Ce n'est pas l'heure des larmes. Pas encore.

- Il lui parle, Jean... Je l'entends lui parler en dormant...

- Il va se reposer, maintenant. Le chat est là.

- Le... Qu'est-ce que le chat a à faire...

- Le chat va chasser les rêves et les souvenirs. Pour une nuit. Une nuit seulement.

- Et nous ? Qui a chassé nos rêves et nos souvenirs ?

- Laisse les rêves et les souvenirs. L'avenir nous attend dehors. Allons nous occuper des enfants.

2 août 2034

- Tu sais, quand ils ont enterré Simpson...

- Ouais ?

- C'était le truc le plus bizarre que j'ai jamais vu. Il avait fait un testament indiquant qu'il ne voulait pas de « tous ces putains de trucs de flics », et qu'il préférerait « coucher dans sa merde plutôt que d'être enveloppé dans une connerie de drapeau ».

- J'aurais pourtant pensé qu'il était du genre nationaliste, Padre...

- Moi aussi. Enfin, du coup, en dehors de moi, y avait pas un cops à l'enterrement. Mais par contre...

- ...

- Par contre, y avait toute cette bande de gamins et de vieilles qui étaient là. En une seule journée, il en a ramené trente-sept à l'hôpital. Dans des rues défoncées, avec la vieille bagnole qu'il avait prise à un voyou. Que des mamies grabataires, des gosses paumés, des blessés graves. Sept membres de gangs, dans le tas, et pas tous hétéros... De toute la journée, il n'a pas arrêté de faire des allers-retours. Jusqu'à ce que le destin décide qu'il avait égalisé le score...

- Le score ?

- Toutes ces conneries, toutes ces vies qu'il a foutues en l'air. Et toutes celles qu'il a sauvées ce jour-là. Franchement, si tu savais que c'est ton dernier jour à vivre, tu n'aimerais pas pouvoir en faire autant ?

- C'était quand même un gros connard. Ça me fait ni chaud ni froid de le savoir entre quatre planches, je te le dis comme je le pense.

- Je sais bien. Mais au moins une fois dans sa vie, il aura protégé et servi. Pour de bon. Jusqu'au bout.

- Je bois à ta compassion, Padre !

- Allez, une autre tournée pour mon ami O'Doole, patron !

5 août 2034

- Heu, instructeur... Y'a encore mon arme qui...

- Mais bordel, petit connard, t'es pas foutu de te débrouiller tout seul avec ta putain de pétroline, non ?

- Ben c'est le machin, là, qui coince...

- Oh, putain...

Dans le dos de l'instructeur Sanchez, trois jeunes recrues chuchotent.

- Cinq dollars.

- Dix dollars qu'il le dit pas...

- Tenu.

Une explosion de fureur.

- Mais pauvre abruti ! Au COPS, t'aurais pas tenu cinq minutes avec une mentalité comme ça !

Nouveaux chuchotements.

- Passez la monnaie...

- Merde... Il est toujours comme ça ?

- Quand instructeur fâché, lui toujours comme ça...

16 août 2034

- Et vous bossez sur quoi, en général ?

- Ben en ce moment, si tu veux, Danny, on fait plutôt dans l'humanitaire... Mais Baron reprend du service dans le surnaturel.

- ?

- T'imagines pas ce que les gens inventent après cette catastrophe... Le séisme leur a montré que le grand méchant loup dont on leur rebattait les oreilles depuis des décennies

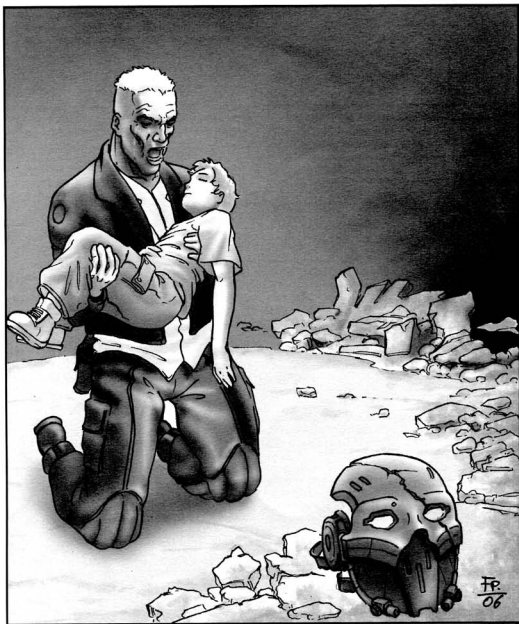
pouvait vraiment montrer le bout de son nez... Et du coup, tout devient possible. Tu n'as pas idée du nombre de cas de fantômes, d'envoûteurs et de rôdeurs surnaturels qu'on peut venir nous présenter ici.

- Et ça aboutit à quoi, généralement ?

- C'est Baron qui gère. Il disparaît de temps à autre, et quand il revient, le cas est résolu. Mais la dernière fois, il a dû intervenir sur une des manifestations de ce soi-disant « Errant » dont parlent les gens...

- Le type qui vient avant les secousses pour protéger la maison ?

- Ouais, un truc du genre... Mais Baron n'a pas voulu m'en parler. Même pas en privé. Et il est revenu avec une mèche de cheveux blancs.



- Faut croire qu'il y a des légendes urbaines plus tangibles que d'autres.

- Tu l'as dit. Je te ramène ?

- Non, j'ai encore ma voiture, Melody. LA voiture.

- Wow. Celle qui a survécu au séisme...

- Ouais. Je l'ai baptisée Lucky. Juste comme ça...

- Tu vois ?

- Hein ?

- Toi aussi, tu deviens superstitieux...

21 août 2034

- ... aussi y est passé. C'est pas un bon mois pour la Californie, pour L.A. ni pour les anciens cops. Je crois que c'est même pas une bonne année, qu'est-ce que t'en dis, Doug ?

- ...

- Ce que je ne comprends pas, c'est que tu restes terré dans ton mutisme depuis le début. Depuis qu'ils t'ont collé ici. Ca ne te ressemble pas.

- ...

- Allez, je sais que tu avais découvert des choses, des choses graves... Mais tout s'est terminé... Enfin, je veux dire : le COPS a fermé ses portes avant qu'on ait pu vraiment aller au fond des choses. Mais depuis quand tu restes à terre alors que le round n'est pas terminé ?

- ...

- Il y a des choses qu'il faut qu'on sache... Ne serait-ce que pour la paix de notre conscience, et pour la paix de l'âme de ceux qui sont partis. Tu ne veux vraiment rien dire ? Tu restes KO pour le compte ?

Un visage apparaît à la porte de la cellule.

- Cette fois-ci, Doug, il n'y aura pas d'arbitre pour empêcher l'autre boxeur d'aller plus loin que le KO, tu sais. Personne pour faire le décompte...

- Allez, les cinq minutes sont terminées. Je te dois des services, « padre », mais pas de quoi risquer ma place ici.

- Ok. C'était déjà sympa de ta part, Vladek. Faut que je remplisse de la paperasse, pour la visite ?

- Non, Padre, je me suis arrangé avec les mecs de l'administration. C'est comme si t'étais jamais venu. Simplement, tu racontes pas à tout le monde que t'as droit à cinq minutes de visite en privé avec un détenu toutes les semaines, sinon je risque ma peau, moi. Surtout que celui-là, c'est un dur de dur.

- Tu l'as dit. Allez, salut Doug, à la semaine prochaine.

- ...

22 août 2034

- Tu sais, on n'est pas obligés de se revoir...

- Non, je sais bien, Jen. Je... C'est pas une obligation, non plus. Mais on commence à...

- Prendre des habitudes ?

- C'est ça, oui.

- Tu ne crois pas que si on se voit si souvent, ce n'est pas une façon malsaine de compenser la dissolution du COPS ? Je veux dire, autant pour toi que pour moi ?

- Je sais pas trop, Jen, mais je ne pense pas... Que je sache, on ne ressort pas nos vieux uniformes pour se lamenter sur le bon vieux temps, non ?

- Non, c'est sûr. Mais je trouve qu'on a une relation plutôt bizarre, je ne sais pas s'il faut qu'on continue, c'est un peu troublant.

- On n'a qu'à attendre de voir ce qui se passe. On laisse aller, on ne se pose pas de questions...

- Tu t'en poses, toi, Snipe ?

- Ca m'arrive. Tiens, par exemple : chez toi ou chez moi, ce soir ?

- Ca fait gros loser, ça. Tu m'as même pas demandé si j'habitais chez mes parents...

- Alors ?

- J'habite pas chez mes parents.

10 septembre 2034

- Je revois ces chaises, cette table... Je revois les gestes de tous ceux qui étaient assis là.

- Je sais, Padre... Je pourrais même te réciter de mémoire à peu près toutes les blagues à deux balles de Trucmuche et Machinchose...

- Héhé... Ceux-là... Tu sais ce qui leur est arrivé, après ?

- Je crois qu'ils font toujours plus ou moins équipe... Dans une agence de détective, je crois. À moins que ce soit Machinchose qui ait été muté à l'UDU avec Mc Dills, non ?

- Non, je veux dire : après le séisme...

- Oh... Je ne sais pas trop. J'imagine qu'ils ont encore sauvé la moitié de Skid Rows, et que Trucmuche a empêché un immeuble de s'écrouler en le tenant à bout de bras !

- Quels blagueurs, ceux-là... À les entendre, ils auraient sauvé la ville et même tout le pays de la moitié des catastrophes qui nous tombent sur la tête depuis quatre ou cinq ans !

- Ouais. Comme nous tous, quoi.

- De sacrés bons cops.

- De sacrés bons cops, c'est sûr.

- J'espère qu'ils s'en sont sortis, Snipe. Mais tu veux que je te dise ce qui me trotte dans la tête depuis quelques jours ?

- Envoie.

- J'aimerais savoir si dans ce grand merdier-là, il y a finalement eu une justice... Si de leur côté, les méchants sont eux aussi en train de dénombrer leurs morts. Si on a compté, quelque part, si on a vraiment pesé dans la balance.

- Padre...

- ?

- Le 23 juin, tu as sauvé sept personnes d'une attaque de singes déchaînés. Moi, j'en ai tiré trois d'une voiture en feu, et on a tous deux participé à plus de sauvetages en une journée qu'un membre de la brigade catastrophe dans toute sa vie. Si tu veux compter les points, commence par ceux-là. On déduira les morts à la fin, et crois-moi, quel que soit le résultat, pour moi il est positif.

- Donc, ça marche toujours, avec Jen.

- Putain, vous, les psy et les curés, vous êtes toujours obligés de tout ramener au cul ou à la rédemption ?

- C'est écrit dans le contrat qu'on signe. Alors ?

- On s'entend plutôt pas mal.

- T'as bien vite oublié ton grand cheval canadien...

- Bon, d'accord. On va recommencer à compter les morts, ok ?

- Héhé. T'es trop prévisible, quand même.

Interlude - Extrait du journal télévisé du 11 septembre 2034, rétrospective sur les grandes catastrophes du siècle

Ce soir-là, des dizaines d'anciens membres du COPS sont intervenus dans les rues, et les chiffres autant que les témoignages démontrent que la plupart d'entre eux ont sauvé beaucoup de vies humaines. Écoutons ce témoignage.

- Mme E. Tomkin, veuve de l'inspecteur « Jaws » Tomkin

« Ce matin-là, peu après 10 h, j'ai dit à mon mari que nous allions quitter la ville et nous rendre chez mon frère à San

Francisco. Il a répondu que les routes seraient impraticables, et que nous étions en sécurité chez nous, parce que l'immeuble était conçu aux normes. Il avait raison, malgré les secousses, nous n'avons rien eu, et nous avons survécu à la catastrophe. Mais il a pris un ancien uniforme et il est descendu dans la rue. Quand il allait au travail, avant, il ne parlait pas de travail. Il disait simplement : je vais descendre dans la rue. Il est descendu, et je lui ai demandé pourquoi il nous laissait, et ce qu'il comptait faire. Il a eu l'air un peu hébété par la question, comme s'il avait agi par réflexes. Il a simplement dit : protéger et servir. Et il n'est pas revenu. »

L'inspecteur Tomkin a été assassiné par les membres d'un gang non identifié alors qu'il portait secours aux habitants d'un immeuble en flammes. Ses agresseurs ont dérobé son ancienne arme de service, qu'il portait sur lui, et qui avait selon les sources une grande valeur. S'il avait été en vie, il aurait pu déclencher le système anti-incendie de l'immeuble, qui avait été bloqué par les secousses. Malheureusement, en son absence, l'immeuble tout entier a flambé, et il n'y a eu aucun survivant.

5 novembre 2034

- Ça va aller ?
- Euh... Hein ?
- Non, je dis : ça va aller ? Parce que manifestement, là, vous, ça va pas fort. Y'a cette banderole « Bienvenue aux survivants du COPS I », ce tas de petits chapeaux en carton, toute cette bouffe, et une palanquée de chaises vides autour de vous...

- Ouais. Le petit garçon dont personne ne veut venir à la fête d'anniversaire... Tristounet, hein ?

- Je vous en remets une ? C'est la maison qui offre.

- Merci.

- C'est quoi, votre nom ?

- Bad L... Euh, je veux dire, Webster... Danny Webster.

- Enchanté, Danny. Je m'appelle Sirius.

- Comme dans...

- Ma mère était fan, quand elle était gosse. Mon père s'était même fait tatouer une cicatrice en forme d'éclair sur le front. C'est marquant, ce prénom... On s'identifie. J'ai même un neveu qui s'appelle Harry...

- Je suis pas le seul à avoir vécu dans un monde de cinglés, à ce que je vois...

- Ah, tiens... on dirait que vous avez au moins un invité ! Je vous laisse, Danny. Je suis sûr que tout va s'arranger...

- Hé, Bad Luck ! Désolé, vieux !

- Ben merde, où j'étais, Snipe ?

- Ben, en fait, j'avais complètement oublié que c'était ce soir... Mais t'inquiète pas, les autres arrivent...

- Y'a qui ?

- Pas grand monde...

- Y'aura au moins Trucmuche ?

- Ouais, et Machinose sera pas loin. Et les trois héros des médias sont là...

- Baron ?

- Ouais. Je l'ai eu au bout du fil il y a pas cinq minutes. Oh, au fait, j'ai eu un message aussi... Tiens, écoute, c'est pour nous tous. Je sais même pas comment il a su que...

Snipe sort son portable et le plaque à l'oreille de Bad Luck. Une voix grésillante en sort.

« Salut Danny, encore une fois, pas de chance pour toi... Mes obligations personnelles m'obligent à rester dans mon nid douillet ce soir, mais je suis avec vous tous, au moins en pensée. Ça fait

longtemps que j'ai pas donné de nouvelles... à part peut-être un peu à Padre... Mais bon, je vous oublie pas. La vie continue, même ici. Je voulais juste vous rappeler qu'il y avait toujours des méchants, partout, toujours. Faites gaffe à votre peau, ne faites confiance à personne, et continuez à protéger... vu qu'il y a plus grand monde à servir. Vous inquiétez pas pour moi, le vieux Pitbull mord toujours... Bonne soirée, les gars... »

- Dis, Bad Luck, j'aurais pas un truc dans l'œil ?

- Arrête de déconner... Merde... Ça me manque, ses conneries, à ce vieux Doug... Même Simpson me manque, Snipe...

- Et nous, on te manque ?

- Hé, Padre ! Melody ! Docteur Jameson ? Je vous avais invité ?

- C'est si bon de se sentir le bienvenu...

- Non, je déconne... Hé, mais y a pas Machinose, là-bas ?

La salle du petit bistrot se remplit peu à peu, et tandis que les lumières se tamisent, les regards s'allument, et on raconte de vieilles histoires... La nuit sera longue...

18 novembre 2034

- Je... on m'a conseillé de m'adresser à vous, mademoiselle... et je...

- Je savais que vous viendriez.

- ... Euh... pardon, monsieur... je... je ne vous avais pas vu, là, au fond de la pièce, avec tous ces...

- Ne faites pas attention à Baron, monsieur Jones.

- Co... Comment connaissez-vous mon nom ?

- Baron est en transe depuis ce matin.

- Oui, monsieur Jones, nous savons beaucoup de choses à votre sujet.

- Mais comment vous... Ah ! C'est quoi, ce truc ?

- Vous avez de la chance, monsieur Jones : le chat vous apprécie. Alors, pourquoi êtes-vous venu ici ? Amour perdu ? Malchance au jeu ? Retour d'affection ?

- Haaaaa !

La porte de l'agence n'a pas le temps de claquer que l'homme a déjà disparu dans la nuit.

- Bon, t'as fini de te marrer, toi ?

- Pfff...

- Je t'avais bien dit qu'avec une enseigne pareille, on allait voir se pointer tout un tas d'abrutis, Baron ! Le Cat's Paw... Non mais des fois... Melody avait bien raison, t'es pas sérieux ! Et c'est quoi, cette voix ?

- Je pouvais pas m'empêcher... Et ce type avait besoin qu'on lui remonte les bretelles. Tu crois qu'on lui rend le portefeuille qu'il a fait tomber en entrant ?

- Ah, c'est comme ça que tu connais son nom ?

- Hé, le truc des esprits, ça ne marche vraiment que pour les choses importantes. On ira lui mettre dans sa boîte aux lettres, va.

- Avec une patte de poulet ?

- Bonne idée.

18 novembre 2034

- Vous devriez peut-être suivre un programme, une cure...

- Ou je devrais peut-être laisser tomber, doc...

- Arri... Je... Je n'ai jamais été, contrairement à

nombre de mes confrères, un très bon psychologue,

et... Mais si vous voulez qu'on parle... Qu'on

parle d'elle... Dans les derniers mois, je

pense que personne ne la connaissait

aussi bien que vous et m...

- Mais c'est fini, doc ! Pas la peine de ressasser ou de répéter, ou de... de remuer toutes ces conneries, parce que c'est fini. Je suis venu ici... Je ne sais pas, dans l'espoir que vous auriez peut-être des enregistrements de sa voix... Des photos... N'importe quoi ! Et là, rien que d'évoquer son souvenir, je me rends compte que c'est encore pire... Et en même temps, je voudrais pouvoir me plonger dans le passé, me vautrer dans les souvenirs jusqu'à ce que je sois capable de me persuader que tout ça existe encore... Mais je sais que le réveil est plus difficile. Plus difficile chaque fois.

- Alors ne dormez pas.

- ... Hein ?

- Ne dormez pas. Ne vous laissez pas englober par l'ivresse. Vous croyez que c'est ce qu'elle aurait voulu ? Vous emporter avec elle ? Vous laisser vous vautrer, comme vous dites, dans l'apitoiement et l'alcool ?

- Peu importe ce qu'elle aurait voulu, doc, parce qu'elle est morte et que ça n'a plus d'importance.

- Amie, attendez ! Attendez !

16 décembre 2034

- C'est lourd, ces conneries de caisses de l'aide humanitaire...

- Surtout avec ta patte folle, p'tit... Ca va mieux, au fait ?

- Ben, je pensais qu'en intégrant la Bike Squad, j'étais reparti pour de folles aventures, et tout, mais... Finalement, Bad Luck, c'était le surnom idéal pour moi.

- Comment ça s'est passé, l'accident ?

- Bêtement, comme tous les accidents.

- Ouais. Enfin, quand même, t'es le seul mec au monde capable de s'emplanonner dans un arbre en plein désert...

- Hé, c'est ma faute, moi, si ce camion qui transportait ces conneries d'arbres artificiels s'est viandé juste dans le chemin ? Mais quand même. Un putain de platane. Les mecs de la brigade en rigolent encore.

- Ouais... Et donc, du coup, muté à l'administration ?

- Hé ouais, Vinny. Finalement, je crois que j'ai eu mon compte. Et que ma nana en a eu son compte aussi. Maintenant, au pire, je peux m'agrafer la cravate sur la chemise ou un truc vraiment grave comme ça, mais je risque pas de me prendre une bastos en pleine rue.

- Y'a encore les drive-by shooting. T'as encore ta chance.

- Ouf. Sauvé, alors. J'ai encore une chance de rentrer au Valhalla des cops, où Odin répand des torrents de café et de beignets sur sa table, faite d'un grand tableau d'affectations des unités plaquée or.

- Je voyais pas ça comme ça, le Valhalla.

- On a le paradis qu'on mérite. Allez, bouge-toi un peu, fainéant !

- C'est toi qu'as voulu faire une pause, l'éclaté !

1^{er} janvier 2035

- C'est absolument pas définitif.

- Je comprends bien, Snipe.

- Et, heu... Si je range mes trucs, là, c'est essentiellement pour pas trop foutre le boxon dans ton appart. Faut que ce soit... Bien rangé, quoi. C'est pas comme si je m'installais. Je range les trucs, parce que je veux pas qu'on mélange trop nos affaires. Et puis, y'a toutes mes fringues, je préfère que t'y touches pas, je m'occuperai moi-même de ma lessive, et tout. J'ai l'habitude, et je préfère le faire moi-même, sinon ça casserait un peu mes habitudes, et je préfère que ça reste comme c'était.

- Je vois ça : juste de la discipline.

- Ouais. Parce que maintenant qu'on a relégué tous ces petits chinetiques dans mon quarante mètres carrés, c'est vrai que j'ai du mal à... J'aime pas trop la bouffe chinoise, et ils rônent tous, ces petits vieux. Si j'avais su, quand Baron m'a demandé, j'aurais refusé. Et ils jaccassent sans arrêt, et les petits-enfants, ça paille, ça couine, y'en a toujours un pour faire une connerie, ou demander un truc, tu vois, c'est...

- Snipe !

- Hein ?

- Je sais que t'es stressé, parce que je ne t'ai jamais entendu aligner autant de phrases d'affiliée, mais si tu te mets à me raconter tes histoires de petits réfugiés de Chinatown à chaque fois qu'on aborde le sujet de ton emménagement – provisoire, je le souligne, rassure-toi – dans mon appartement, je sors ma vieille tente du stage d'entraînement à la survie, et je vais camper dehors au milieu de tous ces singes et de ces alligators, qui me dévoreraient peut-être, mais en silence et sans me prendre la tête.

- Jen...

- C'est si difficile à gérer ?

- Ben...

- Voilà. Tout va bien, t'as retrouvé ton débit ordinaire. Bon, moi, j'ai faim, je vais nous faire à manger.

- Ok.

- Parfait.

- Nickel.

- Impec.

3 janvier 2035

- Et qu'en pense le chat, alors ?

- Le chat est parti, Melody...

- Quoi ?

- Il est parti. Il m'a dit qu'il n'avait plus besoin de nous protéger désormais. Il y a un autre ange qui vient veiller sur nous, maintenant. On le reverra peut-être de temps à autre, mais plus sous cette forme.

- C'est nouveau, ça, tiens, les bébés qui veillent sur leurs parents...

- Nouveau ? Non... Ça fait des millénaires que ça dure, mais les gens n'ont pas l'air au courant.

*« Je voudrais ouvrir la fissure,
L'écartier, à bout de bras,
Et y jeter le monde et tout ce qui reste après...
... Après tout ça.*

*Je voudrais rouvrir les blessures
Et avoir mal, rien qu'avoir mal,
Rien d'autre...
Plutôt que ça.
Et je m'demande si ça en vaut la peine
Si ça valait la peine
Et si ça la vaudrait... »*

- Crumbling Grey Plague Eaten Building, Ouvrir la fissure

LES DOSSIERS DU LAPD

AGNUS DEI

Elle s'appelait Azur. Elle avait vingt et un ans, de magnifiques yeux bleus et de longs cheveux de nuit. Sa peau était blanche. Son corps svelte et gracieux en dépit de toutes ces années passées dans la rue.

Elle s'appelait Azur et gisait, morte, dans les décombres.

Ce n'était pas l'horreur apocalyptique lâchée par quelque divinité irritée sur la cité des Anges qui avait eu raison d'elle. Ce n'étaient ni les crevasses béantes creusées en un instant dans les entrailles de Los Angeles, ni les amas de gravats rongés par la Grey Plague ou maculés de graffitis qui avaient eu raison de sa jeune vie.

Non.

Elle était morte bien avant.

C'était une matinée comme les autres à Skid Row. Soleil écrasant, poussière, crasse – gangstas sillonnant lentement les avenues à la recherche de quelque chose, n'importe quoi, pour passer leurs nerfs irrités par la chaleur et la pollution. Silhouettes en cuir noir, lunettes de soleil réfléchissant les âpres rayons de l'astre du jour, ombres arpentant les rues, silencieuses sentinelles bien décidées à maintenir un semblant d'ordre dans ce quartier en perdition.

Azur, de son vrai nom Lucy Cheung, rentrait chez elle après une nuit particulièrement difficile, entre clients agressifs et prises de bec musclées avec d'autres filles qui avaient failli dégénérer. Qui avaient commencé à dégénérer. L'arrivée de Bugsy « Mammouth » Golino, un colosse afro-italo-mexicano-américain, avait évité le pire. Paisible et tranquille, l'immense métais avait séparé Azur, armée de son rasoir, de son adversaire et, après avoir écouté les plaintes des deux partis, avait exigé que les prostituées se fassent mutuellement des excuses et rejoignent leur bout de trottoir. Le reste de la soirée s'était déroulé plus paisiblement. Mais la jeune femme était épuisée. Son

ventre était douloureux, ses reins la faisaient souffrir et elle se sentait terriblement sale. Souillée par tous ces hommes qui s'étaient soulagés en elle et qu'elle avait dû accueillir en dépit de son croissant dégoût. Lentement, elle grimpa les marches de l'escalier grinçant qui menait à son petit studio, cadeau des Veilleurs, et ouvrit la porte métallique à la peinture écaillée. Ôta, sans prendre la peine de s'arrêter, tous ses vêtements un par un et rentra dans la douche. Elle lava sa chevelure de jais, se savonna longuement, méticuleusement avant de passer son corps au gant de crin. Tendit le bras pour attraper sa brosse à dents et du dentifrice. Frotta jusqu'à s'en faire saigner ses gencives. Et, enfin satisfaite, s'enveloppa dans une grande serviette – en réalité un drap épais et un peu rêche – avant de revenir dans la pièce principale. Là, elle s'allongea sur le canapé-lit, ferma les paupières... Commença à rêver.

... Ses grands yeux gris, profonds et pailletés d'argent. Ses traits aquilins, fermes et doux à la fois. Sa chevelure sombre, épaisse et soyeuse. Sa voix grave et chaude qui la faisait frissonner... Lucas... Elle l'aimait tellement... Depuis cette nuit, quatre ans auparavant, où il lui avait sauvé la vie... Cela faisait si longtemps. Une éternité et pourtant, à chaque fois qu'elle y pensait, elle avait l'impression que c'était arrivé la veille. Elle n'avait rien oublié : ni les odeurs nauséabondes des égouts ; ni les aspérités humides et râpeuses du mur contre lequel les hommes des Triades l'avaient plaquée ; ni la lame froide que l'un d'eux, lentement, avait commencé à faire glisser sur la peau nue de sa gorge... Il avait élevé la pointe du couteau, hésitant – ainsi qu'il le lui avait expliqué – à trancher sa joue ou lui crever un œil, quand une main de fer s'était fermée sur son poignet, le contraignant lentement à lâcher prise. Lucas. Escorté par un de ses Veilleurs. Prince charmant venu la sauver des griffes de ses tortionnaires... Elle avait voulu le remercier à sa manière. La seule qu'elle connaissait. Gentiment, il l'avait repoussée, lui embrassant le front et s'assurant qu'elle avait un toit pour dormir...

Savait-il seulement l'intensité des sentiments qu'elle éprouvait pour lui ? Savait-il seulement qu'elle était prête à mourir pour un seul de ses sourires ?

- Mais qu'est-ce qu'il en a à foutre, de ton amour ? murmura-t-elle à mi-voix. Tu n'es et ne seras jamais qu'une pute.

Et Takeshi ne fréquentait pas les prostituées. Il les aidait, les protégeait et avait largement contribué à améliorer leur statut dans le quartier. Il s'était assuré que leurs macs les respectaient lorsqu'elles en avaient un, et qu'elle n'étaient soumises à aucune pression extérieure - ou presque - lorsqu'elles étaient à leur compte. Il en avait même pris quelques-unes sous son aile, ne demandant finalement que peu de choses en échange de sa protection - pas d'argent,

seulement quelques missions ponctuelles : s'attirer la sympathie d'un flic et lui soutirer des informations, se renseigner discrètement sur tel ou tel individu traînant dans le quartier... Rien de très compliqué. Rien de très dangereux - il y avait eu des morts, bien sûr, mais peu nombreuses, au bout du compte... Oui, Lucas s'occupait des putains de Skid Row.

Mais il ne sortait pas avec elles.

Azur l'avait suivi, une fois. Il avait retrouvé une très belle femme, du côté de Downtown. Elle était grande et blonde. Bien habillée. Avec des vêtements chics et tout ça. Ils s'étaient embrassés sous un immense panneau publicitaire. *Greenlife*, ce qui se fait à l'intérieur se voit à l'extérieur. Et son visage en gros plan. Elle l'aurait tué.



Lucas dînait avec des top models, des femmes riches et cultivées, des détectives aussi – il en avait emmenée une au restaurant, à une ou deux reprises. Les filles comme Azur n'avaient aucune chance avec lui.

Incapable de dormir, obsédée et malheureuse, Azur se décida finalement à bouger. À aller vers celui qu'elle aimait. À provoquer quelque chose.

Comment peux-tu penser que tu lui es indifférente, si jamais tu ne prends le risque de lui avouer tes sentiments ? murmura-t-elle dans le silence de la pièce, enfilant un jean moulant et un t-shirt blanc. Et quand bien même, il apprécie le courage et la volonté, alors...

Alors au pire, ce serait au moins une sorte de libération. Elle brossa ses cheveux jusqu'à ce qu'ils brillent, mit un peu de parfum – cadeau d'un habitué un peu branque – au creux de ses poignets et à la naissance de son cou, puis quitta son studio en direction non pas du QG des Veilleurs, mais du *Richie's*, le bar où Lucas avait l'habitude de prendre son café le matin.

Lucas n'était pas seul. Assis à une table, au fond de la salle, il discutait à voix basse avec un homme mince, à la peau bruniée et aux yeux bleus, étonnamment clairs. Ses cheveux blancs étaient coupés court – de manière presque militaire. Un tatouage – des numéros apparemment – courait sur son avant-bras.

Du bout des lèvres, Azur commanda à la serveuse fatiguée un café noir et un doughnut. Demeura à bonne distance des deux hommes qui ne l'avaient manifestement pas remarquée. Ils s'exprimaient à voix basse, dans une langue que la jeune femme ne comprenait pas mais savait parfaitement identifier : c'était du russe.

Et au ton âpre qu'ils employaient – plus rude encore que les accents parfois brusques du slave – ils étaient en profond désaccord. Elle n'entendait pas ce langage, certes, mais avait suffisamment côtoyé de filles – et de clients, d'ailleurs – dont c'était la langue natale pour en appréhender quelques bribes. Pute. Salope. Fils de pute. Merde. Bordel. Suce. Je vais te faire la peau. Connard. Crevure. Encore.

Je vais te faire la peau, fils de pute.
Ça. Les mots de ce Russe. Elle les avait parfaitement compris.

L'inconnu – il était grand et maigre, évoquant une sorte d'insecte – se leva brutalement, quitta la table en envoyant s'écraser sur le sol son mug de café. Aussitôt, la serveuse se précipita. Ramassa les débris. Épongea la table, offrant – Azur le devinait – une vue plongeante sur son opulente poitrine. Lucas l'observa quelques instants en silence. Laissa une liasse de billets sur la table. Se leva et quitta à son tour le *Richie's*.

Il ne l'avait même pas remarquée. Les mains crispées sur sa tasse, les tripes nouées de peur et de désir, elle le regarda sortir, souple et félin, dans la rue. Regarder à droite et à gauche, main sur la crosse de son revolver.

- Tu devrais pas le laisser partir comme ça, petite. Elle se retourna d'un bloc, sourcils froncés, prête à mordre l'insolente qui avait osé se mêler de ce qui ne la regardait pas. L'insolente en question, c'était la serveuse.

Une fille – Azur réalisa pour la première fois que l'énorme tache de vin qui lui mangeait le visage la priverait à tout jamais de l'espoir de séduire un type comme Lucas – un peu plus âgée qu'elle, aux grands yeux tristes.

Suzy. C'était le nom inscrit sur sa blouse rose.
- T'as raison, mais... Mais j'ose pas.
- Qu'est-ce que t'as à perdre ?

Qu'avait-elle à perdre, en effet ? Un peu de dignité ? Pour ce qu'elle en avait à faire... Elle regarda la rue. Suzy. Y lut l'espoir. L'espoir de la voir accomplir ce qu'elle-même ne pourrait jamais oser. L'espoir qu'elle réalise, enfin, leur rêve à toutes deux.

Et pourquoi pas ? Azur sourit, sortit son porte-monnaie de la poche arrière de son jean pour payer.

- Fonce ! C'est pour moi !
Obéissante, la jeune fille se précipita dans la rue, cette rue poussiéreuse et sale de Skid Row, bordée de murs lépreux et couverts de tags, et repéra sans effort Lucas qui s'éloignait d'un bon pas en direction d'un des QG des Veilleurs. Elle courut, courut pour rattraper son prince sombre et le hêla, hors d'haleine.

Surpris, il s'arrêta, se retourna et l'attendit, levant un sourcil interrogateur.

- Que t'arrive-t-il, princesse ? s'enquit-il avec ce sourire amusé qui faisait chavirer son cœur.

- Je... je voulais...
À cet instant, elle le vit.
Le tireur embusqué. Et, derrière lui, le Russe à la chevelure rase.

- Attention !
Lucas la saisit par l'épaule. Instinctivement, elle suivit son mouvement, se plaçant devant lui pour le protéger. Sentit une douleur atroce vriller sa poitrine. Bascula lentement vers le sol. Vit, dans le brouillard cotonneux qui envahissait peu à peu son être, glissant ses chairs et ses os, la silhouette de Lucas, sa chevelure sombre voltigeant autour de lui, faisant feu en se mettant à couvert.

Et puis, plus rien.

Elle s'appelait Azur. Elle avait vingt et un ans, de magnifiques yeux bleus et de longs cheveux de nuit. Sa peau était blanche. Son corps svelte et gracieux en dépit de toutes ces années passées dans la rue.

Elle s'appelait Azur et gisait, morte, dans les décombres.

Et personne, ni Suzy, engloutie sous les morceaux de plâtre et de béton de l'immeuble effondré, ni Lucas Takeshi, qui avait quitté Skid Row une heure peut-être avant que la terre ne se mette à trembler, ne s'en souciait.

LITTLE ONE

1. L'éveil - 5h25 23 Juin 2034



1.1. Par la terre

Quelques minutes avant le lever du jour, la terre se met à gronder. À San Bernardino, une lueur bleue électrique envahit l'horizon l'espace d'un instant, pas plus d'une seconde ou deux. Un silence absolu s'abat sur la région, puis c'est le chaos.

Une onde de surface se déploie à 11 km/seconde sur tout le sud de la Californie. Le sol vibre et les constructions s'effondrent pour le réveil historique le plus brutal des Californiens.

Ponts et échangeurs autoroutiers résistent, mais l'asphalte est déchiré, des fissures naissent brusquement au passage du vent de terre mortel, provoquant un carambolage sanglant à l'est de LA.

L'Intercity 15 est saturée par la masse de métal et de chair broyées tandis que les vibrations font chanter la matière vers l'ouest. East LA n'est déjà plus qu'un amas de ruines. Dans son prolongement, Downtown filme le séisme. Voilà de belles séquences vidéo dont on conservera le souvenir excitant d'une montée d'adrénaline unique. On déplore bien la mort d'un ou deux candidats au suicide ayant tenté de monter sur les toits d'un building pour immortaliser la scène de l'extérieur. Mais la population se croit épargnée jusqu'à ce qu'elle découvre, dans l'ombre des constructions antisismiques high-tech, les quartiers en ruine de Skid Row et de Pueblo. À Little Tokyo, on parle de Gekishin, un séisme d'amplitude maximale (7) sur l'échelle JMS.

South Central n'existe plus lorsque les puits résidentiels du IAX sont ravagés, et à leur suite marinas et infrastructures portuaires. Les vols sont détournés vers le nord de la Californie car l'aérodrome est impraticable.



1.2. Par l'air

Sous l'action conjuguée de l'onde destructrice et de la grey plague, les quartiers de South Central, East LA (Boyle Heights, Alhambra, Montebello, El Monte), Skid Row et Pueblo se sont intégralement effondrés en quelques poignées de secondes. De ces cimetières géants s'élève la poussière. Irrépirable, aveuglante, elle a transformé LA en un vaste dustland avant même que les Angelinos ne réalisent ce qu'il vient de leur arriver.

La masse de poussière en suspension empêche les bilans provisoires, les rapports de situation et la progression des secours durant les 24 premières heures de l'après.

Elle provoque de plus un réflexe sécuritaire de la part des directions administratives, qu'elles soient privées ou publiques. Elles craignent en effet que dans la confusion générale, la GP ne soit massivement introduite dans les bâtiments de Downtown par les secours et les réfugiés.

Des check point tenus par des forces de sécurité privées sont installés à l'improviste, bloquant les rares voies praticables et créant la panique au sein de la population.



1.3. Par l'eau

Les inondations se multiplient par le biais du réseau de canalisations endommagé par l'onde de surface. Mais il y a pire, car celle-ci anéantit le sous-sol de LA - égouts, métro, puits résidentiels - et en provoque la liquéfaction soudaine.

Sous l'effet de l'algue rouge qui prolifère à Primitive Country, les canaux d'évacuation saturent. Gardena devient en vingt-quatre heures un vaste marécage, rapidement colonisé par les alligators d'El Segundo.



1.4. Par le feu

Les protocoles antisismiques à jour permettent d'éviter de nombreux départs d'incendies potentiels qui auraient pu être la conséquence du séisme. Mais il existe un quartier qui s'est affranchi de longue date de toute norme de sécurité, aussi minime soit-elle : Norwalk.

Un début d'incendie chimique sur le site Monsanto se propage rapidement aux installations abandonnées environnantes, et bientôt toute la municipalité s'embrase, devenant une fournaise hautement toxique : hommes, gobs, animaux, bien peu des cent mille habitants reviennent en témoigner.

Le foyer de l'incendie sera définitivement maîtrisé au bout d'un mois, mais c'est surtout lors des premières soixante-douze heures que les fumées toxiques plongent tout le sud de LA dans une longue nuit mortelle.



2. Les répliques

Mus par un enthousiasme frénétique d'avoir survécu ou au contraire définitivement traumatisés par la catastrophe, les Angelinos ont le sentiment d'avoir fait face au Big One.

Toute la ville est paralysée, les autorités nagent dans la plus grande confusion et les secours sont impuissants devant l'amplitude de la catastrophe. Mais jusqu'à 10h, un semblant d'organisation sociale règne encore à LA.

Les habitants à l'abri dans leurs logements antisismiques suivent les bulletins radio, certes de plus en plus pessimistes, mais qui ont du moins le mérite de dresser un tableau assez fidèle du désastre.

Ceux qui se trouvent dans les zones sinistrées sont néanmoins les seuls à comprendre



réellement qu'il est inutile de compter sur les autorités, vu le chaos environnant : on attend la mort résigné ou on tente désespérément de survivre en cherchant à protéger les siens.

Avec la première réplique, ce sentiment va gagner toutes les couches sociales.

2.1. « Big One » - 9h59, 23 Juin 2034

Le système de failles de San Andreas court sur plus de mille kilomètres de long et cent quarante de large, s'étendant au sud, d'Imperial Valley, jusqu'au nord, au cap de Mendocino.

L'épicentre du séisme est localisé par le calcul de la vitesse de propagation des ondes de surface à vingt kilomètres au nord-est de la municipalité de San Bernardino.

De celle-ci, il ne reste pas grand-chose.

La première réplique a lieu à 9h59. Elle est plus violente et plus destructrice que la première vague.

Tous les quartiers de LA qui ne sont pas construits selon des normes antisismiques draconiennes sont anéantis, à l'image de South Central et d'East LA.

Les populations victimes du séisme, jetées sur les routes ou tentant de fuir les zones sinistrées, sont les premières touchées par la réplique. Puis vient le tour des quartiers encore

épargnés, dans une nuit diurne de poussières et de fumées noires.

Le réseau électrique est sérieusement endommagé, plongeant LA dans un blackout total.

Après la réplique, personne n'est capable de dire ce qui a succombé et ce qui a survécu.

Les systèmes d'alarme passés sur circuit interne font échos aux râles de centaines de milliers d'agonisants.

Les fréquences radio et les téléphones satellites permettent de conserver le lien avec l'extérieur, mais aucun bilan provisoire, qu'il émane des observations satellites ou des témoins sur place, n'approche la réalité statistique du désastre.

Les stations de radios se bornent à diffuser régulièrement les consignes contradictoires des autorités fédérales, renvoyant chacun à sa propre définition de la survie.

On tente de sauver un voisin dans les décombres, puis on s'aperçoit que le premier centre de secours encore sur pied se trouve à plusieurs kilomètres et que personne ne viendra en nombre suffisant pour évacuer les blessés graves. Alors, on abandonne sur place tous ceux qui ne peuvent plus marcher et on se met en route, qui avec l'idée démentielle de retrouver un proche dont le travail se trouve à l'autre bout de



LA, qui espérant atteindre le désert pour être sûr de ne pas être écrasé lors d'une réplique...

2.2. Vibrations en chaîne - 23 Juin à Septembre 2034

Après la première réplique (8,9 sur l'échelle de Richter), les innombrables microfailles du sud de la Californie sont animées de soubresauts provoquant des séismes d'amplitude beaucoup plus faible que les deux précédents (3 à 6 sur l'échelle de Richter). Pour la plupart de ceux qui ont survécu à la catastrophe, il est devenu difficile de rationaliser et d'admettre que l'énergie sismique dégagée a été telle que la terre est en train de se calmer peu à peu. D'autant que ces répliques s'échelonnent sur plusieurs mois, ravivant chaque fois le traumatisme.

Beaucoup vivent dans la certitude d'un Big One imminent qui va provoquer la séparation de la Californie du reste du continent.

Ce sentiment est particulièrement fort lors des soixante-douze heures qui suivent le premier séisme, durant lesquelles LA est plongée dans une nuit quasi constante et où les habitants sont totalement livrés à eux-mêmes.

2.3. Mouvements de population désordonnés - 23 au 26 Juin 2034

Les quartiers de Downtown LA, Santa Monica et Beverly Hills, ayant été les seuls complètement épargnés en raison de leurs constructions antisismiques, disposent des centres de soins les plus opérationnels si ce n'est leur absence d'électricité (en dehors des groupes de secours).

Au bout d'une vingtaine d'heures, les secouristes se réorganisent autour de ces pôles et ont un champ d'action s'étendant jusqu'aux quartiers de Venice Beach, Van Nuys et West LA, zones qui ont été ravagées à moitié et qui sont en partie praticables pour les équipes d'intervention. En clair, les autorités savent qui elles peuvent et abandonnent les zones trop sinistrées.

C'est en particulier vers Downtown que les populations de South Central et de East LA vont converger dans l'espoir de trouver refuge.

Le manque de soins, de nourriture et d'eau des rescapés, la crainte de propagation de la GP par les autorités et le peu de marge de manœuvre opérationnelle des secours et de la police, en raison du black out, sont autant de facteurs antagonistes provoquant des émeutes en chaînes. Celles-ci paralysent totalement le centre à l'exception de la circulation aérienne.

Les populations de l'est de LA vont tenter leur chance dans le désert, où se multiplient les camps de fortune.

Les populations de West et de North LA vont prendre peur face aux survivants qui fuient les quartiers totalement dévastés.

Les réactions sont les plus extrêmes : ici un gérant de grande surface va ouvrir ses portes et distribuer lui-même nourriture, eau et médicaments, ailleurs des milices vont s'organiser pour empêcher l'accès à un quartier épargné. Partout règne le système D.

Au bout de soixante-douze heures, le courant électrique va être rétabli à Downtown, Beverly Hills et Santa Monica. Puis ce sera le tour de Van Nuys, Venice Beach, Glendale et West Hollywood... Autant de cœurs lumineux dans les nuits



MAGNITUDE DE RICHTER

L'échelle de Richter est une échelle logarithmique mesurant la magnitude dite de Richter, soit le

logarithme de l'amplitude des ondes de surface provoquées par un séisme, à 100 km de l'épicentre. Elle est inapte à mesurer l'intensité d'un séisme (la gravité des dommages causés en milieu urbain). Cette échelle est ouverte, elle n'a pas de limite supérieure (la plus forte magnitude enregistrée et de 9,5 au Chili en 1960).

L'hypocentre est le point de départ d'un séisme en profondeur, l'épicentre le point vertical lui correspondant en surface.

Inférieur à 2,0 : micro tremblement de terre, non ressenti

De 2,0 à 2,9 : tremblement de terre mineur, non ressenti mais détecté.

De 3,0 à 3,9 : tremblement de terre ressenti mais ne causant pas ou peu de dommages.

De 4,0 à 4,9 : secousses notables et dommages légers.
De 5,0 à 5,9 : peut causer des dommages majeurs aux édifices mal conçus sur des zones limitées.

De 6,0 à 6,9 : destructeur dans un rayon de 180 kilomètres pour les zones peuplées.

De 7,0 à 7,9 : peut provoquer des dommages sévères dans des zones plus vastes.

De 8,0 à 8,9 : peut causer des dommages sérieux à des centaines de kilomètres à la ronde.

À partir de 9,0 : exceptionnel (deux par siècle)

fantômes de LA, et que tous les survivants contemplent avec envie et convoitise.

3. Zoom sur un massacre

3.1. L'enfer à Compton

Avec l'effondrement intégral de South Central, le séisme provoque la liquéfaction du sol du quartier de Compton.

Cela favorise une inondation importante par les eaux stagnantes de Primitive Country qui se sont déversées sur Gardena.

Même à pied, il devient difficile de fuir le quartier, d'autant qu'avec la première réplique, Bell Flowers s'effondre à son

tour et les survivants fuient vers l'ouest pour échapper à l'incendie meurtrier qui ravage Norwalk.

À cela, il faut encore ajouter les rescapés des autres quartiers de South Central qui tentent leur chance vers le sud.

En fin d'après-midi, il y a donc une densité importante d'Angelinos à Compton lorsque l'incendie toxique se propage dans le quartier. La plupart d'entre eux pensent trouver refuge dans l'eau, mais elle atteint rapidement des températures très élevées sous l'action de la chaleur et plusieurs milliers de citoyens meurent ébouillantés.

Les jours suivants, l'accès vers le sud de LA par la voie terrestre est impossible.

3.2. Les refuges de South Gate et du Bharat Mall

Une des rares constructions qui a résisté au séisme à South Central est la dalle de béton du projet Entreprise (projet abandonné à l'indépendance) et sous laquelle vivent 30 000 personnes dans un barrio insalubre. Grâce aux normes antisismiques du complexe, les habitants échappent à la catastrophe. Ils sont coupés du reste de la ville et entourés d'un champ de ruines où la progression à pied est très lente. Du reste, s'ils quittaient Entreprise, où trouveraient-ils refuge ? Le barrio s'organise donc pour survivre. L'eau est depuis longtemps obtenue par un raccord sauvage au réseau municipal, mais le problème, à présent, c'est la nourriture.

En apparence, les habitants accueillent les rescapés à bras ouverts, invoquant la solidarité humaine face à la colère de la terre. Puis ils les assassinent dans leur sommeil et les font cuire dans des conteneurs pour conserver la nourriture plus longtemps.

Le Bharat Mall a résisté au séisme pour les mêmes raisons. La communauté indo-pakistanaise accueille des rescapés sans abri, errant dans Downtown, et les aide à retrouver famille et proches, s'improvisant ainsi comme un centre d'accueil en relation avec la municipalité.

3.3. Convention Center (South Park, New Downtown)

Au Palais des congrès de LA, la sécurité n'a pas pu résister longtemps à la pression de la population qui a décidé d'y chercher refuge.

La municipalité a ensuite décidé d'en faire un centre de transit pour les rescapés avant transfert vers d'autres centres d'accueil.

Le hall de Convention Center est devenue une boîte aux lettres géante, où on laisse des messages destinés aux proches dans l'espoir de les retrouver plus tard.

4. La Californie et le Little One

4.1. Tour d'horizon de la catastrophe

Le séisme et sa principale réplique ravagent tout le sud de la Californie. Avec un épïcêtre situé à 20 km au nord-est de la municipalité de San Bernardino, il cause des dommages

très graves jusqu'à Bakersfield au nord, San Diego, au sud et s'étend sur le désert et ses plaines rocailleuses à l'ouest.

C'est donc évidemment cette partie qui souffre le moins de la catastrophe, en raison de sa faible urbanisation. Des éboulements importants sont néanmoins à déplorer dans les régions montagneuses, et les fissures importantes dans l'asphalte des routes et des aéroports les rendent impraticables.

Pour le reste, hors LA, on peut considérer que dans le rayon d'action du séisme (200 km), toutes les constructions ne répondant pas aux normes antisismiques se sont effondrées ou sont gravement fissurées. À quoi on pourra ajouter, au cas par cas, des affaissements de terrain sous des bâtiments high-tech qui les ont couchés à l'horizontale ou provoqué leur effondrement.

Il faut enfin noter, fait particulièrement exceptionnel, l'ouverture d'une profonde fissure d'une dizaine de mètres dans la faille de San Andreas, courant sur une trentaine de kilomètres et qui a littéralement englouti San Bernardino (au nord) et Riverside (au sud).

On reste néanmoins très loin du Big One et d'une Californie se détachant du reste du continent.

La faille de San Andreas est divisée en trois segments. Le segment central entre Parkfield et San Francisco est une zone de glissement de plaques qui a absorbé les ondes de surface destructrices venant du sud.

Si les nombreuses répliques vont faire trembler le sol jusqu'à San Francisco et Sacramento durant plusieurs mois, instaurant ainsi un climat de panique que les autorités ne peuvent ignorer, les dommages causés par le séisme entre Parkfield et San Francisco, restent relativement mineurs en comparaison du sud de la Californie.

Après le premier séisme, les voies de circulation de cette région sont bloquées, les pannes d'électricité se multiplient et les bornes relais satellites sont endommagées. Tous ces faits sont de nature à ralentir considérablement la progression des secours et renforcer l'enclavement de LA et San Diego, mais les dommages subis au nord de Parkfield sont sans comparaison avec la catastrophe humanitaire du sud de la Californie.

La municipalité de Bakersfield (300 000 habitants, comté de Kern) à 200 km au nord de LA et 100 km au sud de Parkfield, marque la transition entre les deux secteurs sud et centre.

La population a été relativement épargnée par le séisme, mais pas les infrastructures ni les logements. Le nombre important de sans abris nécessite une intervention des autorités sanitaires et des moyens logistiques importants. Ici, le gouvernement de Californie peut encore faire son boulot dans des délais de temps presque raisonnables. Ensuite, on rentre dans le no man's land du Little One.

4.2. Origine et prévision du séisme

Malgré l'importance du budget fédéral alloué à la sismologie, aucune agence n'a pu prévoir l'événement ne serait-ce que quelques heures à l'avance.

Cette incapacité fera date, et dans l'esprit de l'opinion publique, le gouvernement va rapidement en porter la responsabilité indirecte.

Pourtant, aucun sismographe n'a décelé d'activité suspecte, aucun sismologue n'a tenté vainement d'alerter les autorités

ON 70E
California
Earthquake

LES DOSSIERS
DU LAPD

CHAPITRE DEUX

19

sur le danger. Personne ne l'a vu venir, si ce n'est un satellite géostationnaire qui a enregistré un bouleversement magnétique dans la région de San Bernardino quelques secondes avant le tremblement de terre.

Le temps d'analyser les données, le département de la Défense s'est emparé de l'affaire et en a brutalement écarté les civils.

De même, l'armée s'est empressée de prendre position dans un rayon de dix kilomètres autour de l'épicentre et a proscriit l'accès au périmètre.

Les agences civiles, mécontentes de cette attitude équivoque et craignant d'être présentées comme responsables au moment où l'opinion publique va réclamer un bouc émissaire, ne tardent pas à alerter les médias, malgré les pressions que la CISA exerce à leur encontre.

En agissant ainsi, le gouvernement va donc se décrédibiliser. Néanmoins, la découverte de l'origine du séisme a provoqué un vent de panique chez les fonctionnaires fédéraux, ce qui explique la mauvaise gestion de la crise.

Si aucun appareil de mesure n'a pu déceler une activité annonciatrice du séisme, c'est qu'il a été déclenché artificiellement.

À l'aide d'outils de forage, un engin disposant d'une faible charge nucléaire a été disposé à 1500 mètres de profondeur dans une zone particulièrement sensible du système de failles.

C'est cette charge nucléaire qui a provoqué le premier séisme avant que celui-ci ne provoque des répliques en chaîne.

Le gouvernement californien espérait conserver le secret autour de cette information. En effet, quel politicien oserait avouer ce genre de vérité à son pays ?

Mais une semaine après le Little One, Washington révèle que le tremblement a été provoqué par une explosion volontaire, un attentat dont le groupuscule Néo Islam est l'auteur.

En soi, cette annonce paraît tellement extravagante que les autorités californiennes auraient peut-être pu réussir à la



SÉISME
Épicentre : 18,9 km de San Bernardino, nord-est.
Profondeur : 15 km
Magnitude sur l'échelle de Richter : 8,7
Échelle de Mercalli : XII

Bilan du Little One pour le sud de la Californie
Nombre de morts : 12 millions (500 000 morts à LA)
Blessés : 3,8 millions
Sans abris : 7 millions (4 millions à LA)
Dommages estimés en dollars californiens : 900 milliards

Population totale du comté de LA : 15 millions

faire passer pour une vaste intoxic... mais l'Union s'empresse de relayer l'information au niveau international avec le plus grand sérieux, explications d'experts à la clé, comme s'ils avaient procédé eux-mêmes au calcul prévisionnel de l'impact de l'explosion nucléaire sur la faille...

C'est un profond choc psychologique pour les Californiens. Un amalgame est fait entre l'incapacité du gouvernement à prévoir l'imprévisible et sa volonté manifeste de cacher la vérité à l'opinion publique. Le mandat Sutter est gravement décrédibilisé.

L'idée d'une agression terroriste n'empêche pas les Californiens d'être persuadés de vivre les prémices du Big One.

MÉDECINE & LITTLE ONE

1. Les autorités sanitaires

1.1. La CEMA (Californian Emergency Management Agency)

Directement inspirée de sa grande sœur de l'Union, la FEMA, la CEMA est une agence gouvernementale officiellement en charge de la gestion des urgences lors des grandes catastrophes. En cas de crise, l'agence regroupe plusieurs fonctions, notamment l'organisation des secours et la prise en charge sanitaire, l'administration de la protection civile contre les incendies et les activités de la préparation de la Sécurité Civile transmises par le Département de la Défense. Cette agence quasi inconnue du grand public a donc un rôle très important depuis que le sud de la Californie s'est mis à s'agiter dans tous les sens. La cellule de crise est composée

d'une vingtaine de membres : médecins, hommes politiques, policiers, militaires et sismologues.

1.2. Procédure, Plan d'urgences et Priorités

Évidemment, même si la crise reste exceptionnelle et imprévisible, il existe des plans d'urgence et des procédures à suivre dans ce genre de circonstances. Cette réalité s'applique surtout aux instances dirigeantes, car sur le terrain il est parfois peu pratique d'appliquer toutes les recommandations.

Les priorités des autorités sanitaires sont à peu près les mêmes que celles concernant la sécurité et donc celles de la garde nationale ou de la police.

La priorité numéro un est de porter secours aux blessés afin de sauver un maximum de vies humaines. Les blessés graves sont donc traités en premier lieu et les blessés légers, s'ils ont de la chance et de la patience, devront se contenter d'une

simple et brève auscultation. Un maximum d'effort est fait pour les traiter directement sur place, afin d'intervenir plus rapidement et d'éviter la surcharge des hôpitaux.

La deuxième priorité est d'évacuer les survivants se trouvant dans les zones à risques, c'est-à-dire toute la partie sud de la ville, vers des endroits plus sûrs, au nord. Les autorités tentent d'ailleurs souvent de convaincre les survivants de quitter la ville et les zones sinistrées et d'essayer de se faire héberger par de la famille ou des amis. Il va de soi que tout le monde n'accepte pas si facilement de quitter les lieux. En effet, comment abandonner sa maison aux pillards ? Quitter le quartier dans lequel on a construit sa vie ? Laisser derrière soi les corps de ses proches ?

La troisième priorité est d'assurer la sécurité. Dans le cadre de la médecine, cela concerne principalement la garde des hôpitaux fixes ou de campagne, les points d'eau, les stocks de produits toxiques et d'une manière générale tout ce qui pourrait aggraver la crise sanitaire.

1.3. Les moyens

La CEMA possède des moyens relativement importants. En effet, elle travaille en pleine collaboration avec la mairie, la police et la garde nationale qui lui font partager leurs ressources logistiques, matérielles et humaines. De plus, tous les médecins, infirmiers et personnels soignants de Los Angeles et des environs sont réquisitionnés pour renforcer les équipes, assurer les rotations et malheureusement, compenser les pertes.

La SBRT (cf page 162) a négocié son implication dans les services de secours avec la CEMA via la mairie de Los Angeles. Celle-ci collabore pleinement avec les services de secours, mais a obtenu la primauté sur les interventions. Cet état de fait énerve beaucoup les unités de secours traditionnelles qui voient là un dénigrement de leurs compétences et une non-reconnaissance de leur utilité. Soyez sûrs que cela ne va pas faire remonter la cote de popularité de la mairie auprès des Angelinos.

2. Les secours

2.1. Organisation

Dans les premières heures qui suivent le Little One, les secours de Los Angeles sont complètement désorganisés, n'ayant pas encore pris la mesure globale de l'événement. Il faut plusieurs heures avant que les consignes d'urgence de la CEMA atteignent les hôpitaux de L.A. et du sud de la Californie. Les jours qui suivent ne sont pas plus glorieux. Pas d'électricité dans la ville, une bonne partie des voies d'accès coupées, un nuage de poussière masquant toute visibilité. Les premiers temps sont très durs pour tout le monde. Après quelques jours, tout ceci s'organise afin de répondre au mieux à la crise. Tous les hôpitaux, laboratoires, cliniques et autres centres de soins, qu'ils soient publics ou privés, sont placés sous l'autorité de la CEMA, qui est chargée de coordonner les secours et les flux de blessés. Chaque hôpital est donc en alerte rouge et réagit en fonction des priorités. Une grosse partie des effectifs est envoyée en extérieur afin d'amener les secours là où il y en a le plus besoin. Le service des urgences est étendu à l'ensemble

des structures, car il faut faire vite et bien à la fois.

Les salles d'opération ressemblent à des halls de gare tellement le nombre de victimes est important. Heureusement, la paperasserie est réduite à son strict minimum et l'essentiel de l'attention est apporté aux soins.

L'organisation de la chaîne médicale comporte trois phases d'intervention.

Le ramassage, qui comprend la relève et le transport des victimes jusqu'au poste médical avancé. Cette action prolonge les actions de dégagement. La mission est confiée à un officier pompier, qui coordonne le tout sur chaque site.

La catégorisation et la mise en condition des blessés se déroulent au poste médical avancé dont le responsable est un médecin désigné par la CEMA.

L'évacuation consiste à concentrer et à gérer l'ensemble des moyens d'évacuation en fonction des besoins. Les véhicules d'évacuation peuvent être médicalisés ou non médicalisés. Il peut s'agir de véhicules de pompiers ou associatifs, d'ambulances privées, d'hélicoptères...

2.2. Moyens

N'importe quel Angelino vous le dira, les hôpitaux publics manquent cruellement de moyens. La situation a donc empiré depuis le Little One. Les riches cliniques privées de Beverly Hills ou de Bel Air s'en sortent un peu mieux de ce point de vue, mais certaines ont moins d'expérience pour tout ce qui concerne les premières urgences et sont vite dépassées.

Du matériel a rapidement été envoyé des autres villes de la République, et l'Union participe également aux secours en envoyant une grande quantité d'hommes, de médicaments et de matériel sur les lieux du drame.

2.3. Quels secours ?

Les secours doivent faire face à de nombreux cas différents lors de catastrophes sismiques.

Les effondrements : c'est malheureusement le cas le plus répandu. La grande majorité des blessures graves est due aux écroulements d'immeubles, de maisons, de supermarchés, d'écoles... La gravité des blessures est très diverse, allant de la simple contusion aux cas les plus extrêmes comme les multiples fractures ouvertes, les amputations de membres, les perforations d'organes, etc. Les secours doivent aussi faire attention au syndrome d'écrasement, qui fait que le dégagement trop rapide d'une victime provoque un reflux de sang dans le corps pouvant provoquer la mort.

Le feu : à plusieurs endroits de la ville, des feux sont signalés. La plupart se déclenchent suite aux secousses des répliques et aux dégâts qu'elles infligent aux réseaux de gaz. C'est notamment le cas à Norwalk où un grand incendie s'est déclaré et a mis plus d'un mois à être maîtrisé. En outre, on constate aussi des départs de feu dus à la malveillance de la population civile et en particulier des pillards. Les pompiers tentent tant bien que mal de maîtriser tous ces foyers quand ils peuvent y accéder et y consacrer suffisamment de moyens. Les blessures causées par le feu sont très souvent graves et nécessitent des soins très particuliers et longs à prodiguer.

La poussière : après les secousses et les effondrements, un immense nuage de poussière s'est répandu dans la ville.

ON 708
Collage
sur le site

LES DOSSIERS
DU LAPD

CHAPITRE DEUX

Il en découle de nombreuses intoxications pulmonaires, parfois très graves chez des patients déjà fragilisés (asthmatiques, insuffisance respiratoire, etc.). En revanche, l'intervention est simple et peut généralement se dérouler sur place ou sur le poste médical avancé.

Les inondations : le Little One a aussi provoqué des ruptures de digues et suscité de grosses vagues qui sont venues s'échouer sur les côtes sud et ouest de L.A. entraînant l'inondation de plusieurs quartiers de LAX à Palos Verde. Les rares chanceux qui avaient pu garder un toit au-dessus de leur tête ont alors vu les eaux envahir leurs salons. Il y a peu de blessés dans ces quartiers, mais de nombreuses personnes à évacuer et des cadavres à récupérer...

2.4. Mais où sont-ils ?

Le nombre d'interventions à effectuer dépasse l'entendement, et il est totalement impossible pour les secours d'être partout à la fois. C'est pourquoi la lourde tâche qui leur incombe. Plusieurs phénomènes se combinent pour en arriver à cette situation de manque. Tout d'abord, une partie des ambulanciers, des médecins et des infirmiers manque à l'appel. Ensuite une partie du matériel a été détruite, endommagée ou ensevelie pendant le tremblement de terre. Même si la réquisition du matériel et des hommes permet de compléter un peu les effectifs, la désorganisation règne en maître. Enfin, certains sites sont extrêmement difficiles d'accès et nécessitent des moyens de transport spécialisés, aériens, maritimes ou autres, et donc naturellement limités. Devant l'ampleur et la gravité

de la situation, les sinistrés ont souvent une impression d'impuissance des services de secours. Pourtant, il n'en est rien : les hommes et les femmes sont dévoués, les heures ne sont pas comptées et tout le monde travaille jusqu'à épuisement et même au-delà.

2.5. Les postes médicaux avancés

Il existe une cinquantaine d'hôpitaux de campagne dans les rues de Los Angeles, certains civils d'autres militaires. Ces abris de fortune accueillent parfois une centaine de blessés, voire plus pour les plus grands. Le service médical avancé est généralement constitué d'une simple toile de tente tendue sur une armature de métal. Les brancards sont alignés à même le sol pour gagner de la place et soigner un maximum de monde à la fois. Un médecin-chef est responsable de son unité de soins : il a pour mission d'effectuer la prise en charge des victimes, de les trier, de leur faire prodiguer les soins appropriés et enfin de rechercher les hôpitaux capables d'accueillir les cas les plus graves. Il est assisté par une équipe médicale composée de quelques médecins, pompiers, chirurgiens, infirmières, secouristes et aides-soignantes. Un secrétaire est chargé d'établir les listes d'identification des victimes. La sécurité est réduite à son strict minimum. Les soins dispensés se limitent souvent aux interventions les plus simples, les opérations plus lourdes étant généralement transférées vers les hôpitaux les plus proches.

Certains postes médicaux possèdent aussi une zone de regroupement des victimes indemnes, sous la responsabilité de secouristes et de bénévoles, ainsi qu'une cellule psychologique placée sous la surveillance de psychiatres.

2.6. Les recommandations

Diverses recommandations sont transmises aux survivants par les médecins et sont relayées par les médias encore opérationnels. Celles-ci sont les suivantes :

- ne buvez pas d'eau sans la filtrer et la faire bouillir ;
- consommez de préférence des aliments en conserve ou sous vide ;
- évitez les produits carnés et tout aliment pouvant être corrompu ;
- ne sortez que si cela est nécessaire et sans omettre de porter une protection sur le visage ;
- signalez votre position aux secours ;
- si vous en avez les moyens, quittez la ville.

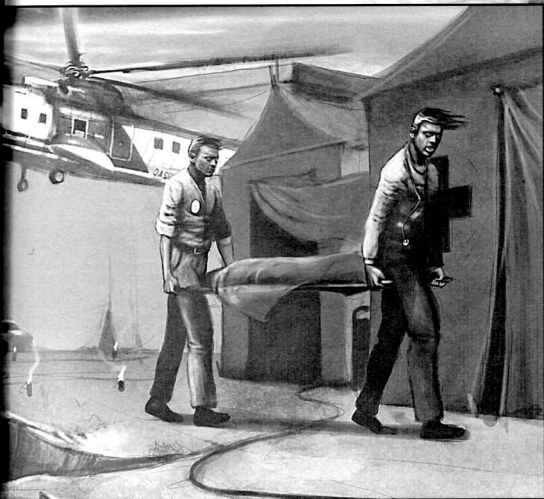
2.7. Lieux de commémoration

Sans que le phénomène soit en rapport direct avec la médecine, il peut en constituer une des conséquences. En

LE POSTE MÉDICAL AVANCÉ n° 12 (SOUTH CENTRAL)

L'hôpital de campagne n° 12 est
en plein centre de South Central.

Il est installé sur le parking d'un ancien supermarché aujourd'hui réduit à l'état de gravats. Autour de ce terrain à ciel ouvert s'étend un vaste champ de ruines. Le paysage est composé de vieux immeubles effondrés ou menaçant de s'écrouler sous peu. L'asphalte des routes est déchiré en plusieurs endroits et des ponts de fortune ont été dressés pour les franchir. Quatre chapiteaux de toile accueillent les blessés et un hélicoptère a été aménagé. Le poste médical a une capacité de deux cents lits, mais héberge en moyenne plus de deux cent cinquante personnes. Le médecin responsable de l'unité est le docteur Sophia McGhee, une chirurgienne urgentiste très expérimentée. Elle a sous sa responsabilité huit autres médecins aux spécialités diverses, ainsi que vingt infirmiers et infirmières. Ils sont complètement débordés par la gravité de la situation. South Central ayant été intégralement rasé, le nombre de victimes est ici très important et les blessures très graves. Les équipes sont fatiguées par le rythme et l'enchaînement des opérations, ainsi que par le manque cruel de relève.



effet, aux endroits où de nombreuses victimes sont à déplorer, des chapelles ardentes de fortune se dressent. Les trottoirs et les murs sont recouverts de photos, de poèmes, de cierges, d'encens, de souvenirs et parfois même de fleurs. Tout autour, de nombreuses personnes prient et pleurent les disparus. Les hôpitaux et les postes médicaux avancés font de leur mieux pour maintenir ces listes à jour.

2.8. La recherche parmi les rescapés

Un autre problème préoccupe les survivants : retrouver les membres de leurs familles. En effet, une fois qu'un blessé est pris en charge par une équipe de secours, il est difficile de savoir où il a atterri. De plus, cette recherche ne concerne pas que les hôpitaux. Certaines familles ont été séparées par les événements et tentent de retrouver les leurs.

Pour ce faire, de grands panneaux d'affichage fleurissent à chaque coin de rue. On y retrouve pêle-mêle des photos, des descriptions et des lieux de rendez-vous pour les personnes recherchées. Devant l'affluence, de longues files d'attente se sont créées. Il faut parfois patienter des heures avant de consulter les listes.

3. Les hôpitaux

3.1. État des lieux

Les hôpitaux publics de Los Angeles sont particulièrement touchés par les répliques du Little One. En effet, ces derniers sont concentrés dans les quartiers les plus pauvres et souvent frappés par la Grey Plague. Les normes antisismiques n'ont pas suffi à les maintenir debout. Les hôpitaux privés ont un peu mieux résisté et se retrouvent assaillis par les blessés.

Sur les plus de 2 500 hôpitaux que compte Los Angeles, près de 600 ont été détruits et un demi-millier ne sont pas à même d'accueillir les blessés graves. Il faudra des mois pour que la situation se régularise.

3.2. Organisation

L'activation du plan d'urgence oblige les établissements sanitaires à prendre certaines mesures :



- la mise en place d'une cellule de crise ;
- le maintien sur place des équipes et le rappel des personnels en repos ;
- une déprogrammation de toutes les opérations non urgentes ;
- l'inventaire des moyens disponibles ;
- renforcement du standard (seules les communications prioritaires sont acceptées, par ailleurs seuls les téléphones satellitaires fonctionnent encore quand on a de quoi les recharger) ;
- organisation d'un triage médical strict ;
- mise en place d'un point d'accueil aux familles et d'accueil aux médias ;
- recours à des moyens associatifs pour le traitement des soins légers.

3.3. Pillages

Les soins sont une des priorités principales des survivants, en conséquence de quoi les stocks de médicaments sont souvent la cible des pillards (cf page 25) et il faut avouer qu'ils sont généralement sans surveillance. En outre, certains gardes en profitent pour dévaliser eux-mêmes les pharmacies afin de les revendre à très bon prix tout en mettant ces forfaits sur le dos des voleurs.

3.4. Les morgues

Le Little One a fait plusieurs dizaines de milliers de victimes et les morgues ont été rapidement submergées. Il a donc fallu trouver d'autres solutions. Dans un premier temps, les corps des défunts sont conservés pour identification dans des camions frigorifiques réquisitionnés pour l'occasion. Après cela ils sont rapidement incinérés pour éviter toute propagation de maladies. Seules les familles les plus influentes échappent à l'incinération collective et ont la possibilité de récupérer les cendres suite à une incinération individuelle ou d'obtenir un enterrement dans un cimetière.

4. Les épidémies

4.1. Conditions propices

L'état sanitaire général des Angelinos laisse à désirer depuis qu'ils n'ont plus accès à l'eau ni à l'électricité. Dans certains quartiers, il faut attendre des mois pour que la situation redevienne normale. Entre-temps, il faut improviser pour s'adapter. Les conditions sont donc propices au développement des maladies en tout genre et plus particulièrement des épidémies.

En effet, il faut ajouter aux conditions sanitaires difficiles l'énorme quantité de cadavres qui jonchent les rues ou qui restent enterrés sous une pile de décombres, la vermine qui s'infiltre partout, le manque cruel de soins, des eaux stagnantes complètement polluées, la non-évacuation des excréments et des eaux usées, l'entassement des ordures et une chaleur accablante. On ne peut franchement guère rêver mieux pour un virus. Les autorités sanitaires en ont bien conscience, mais leurs priorités sont ailleurs et les moyens déjà tellement limités...

4.2. Quarantaine aux frontières

La première et principale précaution prise pour lutter contre les épidémies est d'installer une quarantaine aux frontières de la République de Californie. Cette tâche est confiée au SCC (Sanitary Center Control) de l'HYDRA (cf. Lignes Blanches page 11). Tout matériel ou homme traversant la frontière dans un sens ou dans un autre doit se soumettre à une décontamination et un contrôle médical très poussé.

4.3. Le choléra

Le choléra est l'épidémie la plus redoutée par les services de santé. En effet, le Mexique voisin est un pays où les cas sont encore très nombreux et la maladie très présente. La contamination se fait par contact direct avec les malades, par le linge ou les cadavres et par l'ingestion d'eau ou d'aliments souillés. L'incubation est courte, généralement de 1 à 3 jours. La maladie débute brutalement par une diarrhée aiguë, des vomissements et une angoisse prononcée. Ces troubles digestifs majeurs provoquent une fatigue importante, une soif intense et des crampes musculaires traduisant la déshydratation massive. La maladie est accompagnée d'une baisse de la température corporelle. Une perte de poids rapide et des dysfonctionnements cardiovasculaires ne tardent pas à survenir et la mort est fréquente en l'absence de traitement.

La prévention du choléra passe essentiellement par des mesures d'hygiène, consistant notamment à empêcher le croisement de la chaîne alimentaire et de la chaîne des excréments. Sur le plan personnel, il convient de se laver soigneusement les mains. En ce qui concerne la nourriture, il convient d'utiliser une eau saine pour l'hygiène, la boisson et le lavage des aliments : utiliser de l'eau livrée dans une bouteille encapsulée ou à défaut une eau bouillie. En ce qui concerne les mesures collectives, il faut éliminer les mouches et organiser l'élimination des selles.

5. La grey plague

La grey plague est le fléau de Los Angeles (cf. le Pilote page 202 et Hitek-Lotek page 71) et le Little One a permis de montrer son étendue. En effet, la fragilisation des grandes structures pose déjà un problème en temps normal, et nombreux sont les bâtiments qui s'affaissent d'eux-mêmes. Mais là, sous l'action destructrice des secousses du tremblement de terre et de ses répliques, même les immeubles très faiblement contaminés par le lichen se sont effondrés. Les normes antisismiques n'avaient semble-t-il pas pris en compte cette donnée.

5.1. Les effets du Little One

La crise sanitaire la plus grave est peut-être encore à venir. En effet, le Little One a fortement propagé la grey plague dans les quartiers de Los Angeles encore relativement épargnés par le phénomène. Quelques minutes après les premières secousses et les premiers effondrements, un immense nuage de poussière s'est propagé dans toutes les rues de la capitale californienne. Cette poussière essentiellement composée de poudre de gravats est aussi chargée de lichen gris. De plus, le flux massif de population des quartiers pauvres et en ruines – comme South Central, LAX ou encore Montebello et Norwalk – vers les

quartiers riches et encore debout du nord de la ville accentue la prolifération de la grey plague dans des endroits encore étrangers au fléau.

5.2 Après le LO

Quelques mois après le Little One et toutes ses répliques, une nouvelle carte de la grey plague a été dressée. Le territoire du lichen dévoreur s'est étendu vers le nord de ville en englobant dorénavant les quartiers de Bel Air, Glendale et Hollywood. Downtown a aussi été envahi, mais un très coûteux nettoyage quotidien des édifices a été mis en place. Beverly Hills et Santa Monica ont semble-t-il été épargnés grâce au vent venu de la mer. Enfin, le lichen de Norwalk s'est étendu à l'ouest jusqu'à Bellflower.



ET LE G.O.B. ALORS ?

Le Little One n'a que peu d'influence sur le gob. En effet, celui-ci découle de la pollution environnementale et met des années à réagir à une nouvelle situation. Les dégâts causés par le tremblement de terre ont bien eu un impact local sur la pollution. Des zones ont été contaminées par des fuites toxiques, des inondations ont charrié des tas d'ordures, on dit même que certaines sociétés en ont profité pour relâcher leurs stocks immondes dans la nature... D'un autre côté, certaines usines bien crasseuses ont dû fermer leurs portes, la circulation est devenue quasi nulle pendant plusieurs semaines, etc. D'un point de vue global, la physionomie du gob reste donc la même.

ON JOE
Columbo
Miami Vice



LES DOSSIERS
DU LAPD

PILLAGES & LITTLE ONE

1. Généralités

Les victimes du Little One, principalement situées au sud de la Californie, sont désespérées et folles de rage. Le tremblement de terre révèle la force de la nature mais également le fait que les autorités californiennes ne sont pas là pour protéger les gens ou leur venir en aide. Car, bien que les probabilités qu'un tel événement surgisse aient été prévues longtemps à l'avance, les autorités n'avaient guère pris de mesures préventives. D'ailleurs les millions d'habitants de Los Angeles ont tout simplement été pris par surprise pendant leur sommeil le matin du 23 juin 2035.

Cette horrible catastrophe montre une fois de plus au monde de manière caricaturale à quelle société a conduit le modèle américain et californien du « profit d'abord » : une société où les riches sont protégés et évacués, mais où la vie des démunis ne vaut pas un centime. Une société, aussi, où le social a été détruit et où tous les principes de solidarité ont été jetés par-dessus bord. Où le budget de la République va vers la guerre et non vers les besoins élémentaires de la population. C'est du moins comme cela que le ressent une partie de la population, les laissés-pour-compte. Pour tous ceux-ci, nous sommes en face d'un scandale national.

Au cours des premiers jours, la plupart des personnes n'ont vu arriver aucune aide et la garde nationale est restée absente. Dans le chaos total, certains petits groupes se sont livrés au pillage.

Des scènes de pillage se produisent dans les quartiers affectés par le tremblement de terre, plusieurs vols ont même été recensés. Pour y faire face, les autorités de la république de Californie ont déclaré l'état d'urgence et l'application de

la loi martiale, ainsi qu'un couvre-feu. Pourtant, les pillages sont le seul moyen pour se ravitailler dans une ville où les commerces sont fermés, et où il n'y a plus d'eau courante. Les plus pauvres, souvent sans-abri n'ayant pas eu accès à un quelconque moyen d'évacuation, ont dû se débrouiller comme ils le pouvaient pour survivre. La dégradation des conditions et le fait que les autorités se préoccupent en priorité de l'assistance aux personnes se sont combinés pour favoriser le développement des incidents de pillage.

2. Les raisons du pillage

2.1. La survie

La survie est la raison première du pillage comme elle est la fonction première de tout organisme vivant. Aucune loi, aucune barrière, ne peuvent empêcher un homme de tenter de sauver sa vie. La survie englobe la recherche d'eau et de nourriture mais aussi celle de soins, de moyens de déplacement et d'autodéfense.

2.1.1. Pour se nourrir

La majeure partie des pillards sont de simples gens qui, depuis plusieurs jours, cherchent en vain de la nourriture. Des centaines ont pris dans les magasins des biens de première nécessité, nourriture, eau potable, savon, vêtements. Des policiers témoins de ces scènes ont déclaré n'arrêter personne simplement parce qu'ils emportent des vivres et de l'eau. Tous les

supermarchés mais aussi les petits vendeurs au détail des quartiers pauvres et de middle class ont été pillés, certains ont même ouvert leurs portes et procédé à des distributions afin de minimiser la casse et les pertes. Les débordements sont nombreux et on a vu des bagarres se déclencher pour une simple boîte de steaks surgelés...

L'absence d'électricité rend impossible la conservation des aliments frais et surgelés, les denrées les plus prisées sont donc les barres chocolatées, les conserves, le riz, les pâtes, l'huile, les boîtes de céréales et l'eau minérale. Bien sûr, personne ne se restreint et, la psychose aidant, tout le monde essaye d'emporter le maximum de choses chez lui ou du moins là où il a nouvellement élu domicile.

2.1.2. Pour se soigner

Autres cibles très privilégiées par les pillards, les pharmacies et les hôpitaux. En effet, devant l'absence manifeste de secours, la population prise de panique a préféré prendre les devants et s'équiper en matériel de premiers secours. Plus aucune pharmacie n'a encore de pansements, de désinfectants, d'antiseptiques, d'antidouleurs, etc. De plus, les junkies et autres *medic addicts* se sont jetés sur les stocks de tout ce qui pourrait être susceptible de leur donner quelques heures de bonheur psychotrope et d'oublier la folie ambiante des dernières journées.

2.1.3. Pour se défendre

Le dernier pillage à la mode est celui des armureries. En effet depuis la montée de l'insécurité dans les rues de Los Angeles, les Angelinos ont décidé de faire face à la menace. S'ils n'ont rien pu faire face à la colère de la terre, ils ne seront pas désarmés face à celle des hommes. De nombreux gangs et mafias ont instauré des milices privées pour assurer la sécurité de certains quartiers, mais elles en profitent aussi pour saccager les maisons les plus intéressantes. Les armureries et les dépôts d'armes ont donc principalement été pillés par des bandes organisées, mais quelques-uns sont tombés aux mains de simples civils, pères de famille, prêts à tout pour protéger leurs. Les cibles principales sont les armes de self-défense et les armes à feu. Certains grands-pères sont même repartis avec tout un arsenal militaire !

2.1.4. Pour se déplacer

Enfin, il est devenu très difficile de se déplacer à Los Angeles et dans le sud de la Californie. Une grosse partie du réseau routier est impraticable et l'essence se fait rare. Les gros véhicules tout-terrain restés seuls dans les rues n'ont pas tardé à trouver preneurs. Les stations-service qui n'ont pas été réquisitionnées par les autorités ont été prises d'assaut. En l'espace de huit jours, les Angelinos venaient de perdre une nouvelle source d'énergie ; il n'y a plus aucune goutte d'essence dans les cuves de la ville.

2.2. Le profit

Après la survie, le second intérêt du pillage est le profit. Après tout c'est un bon moyen de se faire de l'argent ou d'avoir enfin ce que la société de consommation nous a toujours donné envie de posséder.

2.2.1. Argent facile...

La tentation est forte. Toutes ces maisons ouvertes, sans personne pour les garder, et les policiers trop occupés ailleurs.

Qui peut résister ? En tout cas pas les petits malfaits en tout genre. Dans le lot des pillards il y a aussi parfois des gens très respectables en temps normal, mais dans le sud de la Californie, la normalité s'est effondrée le 23 juin 2035 au petit matin. Les butes de ces pillages sont simples : l'argent. Bien sûr, les pillards ne trouvent pas souvent de liquide, il s'agit plutôt d'objets pouvant être revendus à bon prix. Le matériel Hi-Fi et vidéo a la cote, les bijoux sont très prisés eux aussi. La vaisselle, l'argenterie, tout y passe, parfois même la literie... Ici, contrairement aux pillages liés à la survie, la nécessité n'a pas son mot à dire. Tout ce qui est susceptible d'améliorer son confort ou bien d'être revendu plus tard est volé. Certains groupes organisés affiliés aux gangs se sont spécialisés dans ce type de pillage. Les quartiers riches sont bien évidemment la cible privilégiée, mais ils sont aussi généralement bien gardés par des milices très bien équipées (mais souvent sans expérience). Les pillards se replient donc bien souvent sur les quartiers pauvres et middle class particulièrement sinistrés. Ce sont donc toujours les mêmes qui payent l'addition.

2.2.2. Pour récupérer un patrimoine

Dernier type de pillage notable lié au profit, il est cependant très limité. Il concerne les minorités culturelles qui ont décidé de profiter de l'occasion pour récupérer leurs biens communautaires. C'est notamment le cas des Indiens, les fameux Wildcats vivant dans la réserve de New Land Indian Reservation du Nevada. Sous l'impulsion de leur chef, ces guerriers ont décidé d'aller se réapproprier les objets d'art et de culte du peuple amérindien. Ils se sont donc lancés dans une longue chevauchée depuis le désert du Nevada jusqu'aux musées et collections privées de Los Angeles. Les témoins n'en revenaient pas de voir débouler une bande de cavaliers indiens avec leurs chevaux en plein milieu des rues dévastées de LA.

2.3. Juste pour le plaisir

Enfin la dernière raison qui pousse au pillage est le défi, le fun, le plaisir. Ces pillards sont en général des jeunes en manque de sensations fortes et de repères. Ici, c'est le monde à l'envers, pour certains plus rien n'a de sens alors l'amusement avec sa bande de potes reste une valeur sûre.

2.3.1. Funny Looters

Mieux que les jeux vidéo dernière génération, la vie réelle est la seule à procurer des sensations très fortes. Quelle joie de défier la loi et de pénétrer dans une maison afin d'y faire



Filipino's Supermarket



la fête, foutre le bordel, taguer les murs, piller les souvenirs et parfois même faire flamber le tout. Les jeunes sont livrés à eux-mêmes. Les écoles ne fonctionnent plus, les parents sont dans un hôpital quelconque et le terrain de jeux est immense.

2.3.2. Pour défier les autorités

Enfin, il existe aussi un type de pillage très particulier. Certains gangs et mafias se sont mis en tête de piller les autorités : les bâtiments administratifs, les bâtiments publics et même les postes de police. Ici le but n'est pas tant matériel qu'idéologique. Il s'agit en effet bien plus de montrer que les institutions sont incapables de se protéger elles-mêmes. Comment pourraient-elles alors s'occuper du cas des citoyens ?...

3. Qui sont les pillards ?

3.1. Les gangs et mafias

Les gangs de LA se sont presque tous mis au pillage, sauf dans certains cas très précis où ils ont décidé de se constituer

en milices protectrices. Les mafias quant à elles se sont tenues en grande partie à l'écart de ce genre d'action. (cf page 155)

3.2. Des gens comme vous et moi

3.2.1. Marina D., 45 ans, mère de quatre enfants.

Marina D. est une femme comblée. Épouse d'un riche banquier de LA qui lui a donné une belle maison, une situation financière stable et quatre beaux enfants. Femme au foyer, elle s'occupe de l'éducation de ses deux filles et de ses deux garçons. Elle est aussi engagée dans plusieurs associations de quartier. Elle est membre d'un club de gym et organise souvent des dîners avec ses amies. La vie semblait donc prospère à Marina, mais tout bascula en une nuit. Le 23 juin au petit matin, Marina n'a plus de nouvelles de son mari. Sa maison était toujours là, mais il n'y avait ni eau ni électricité. Sur ces quatre enfants, trois ont encore la chance d'être en vie, mais sont très traumatisés par les événements. Ses amies quittèrent presque toutes la ville, les associations et les clubs ne se réunissaient plus et surtout, il n'y avait plus rien à mettre sur la table du dîner. En quelques jours, Marina D.



PILLAGE HUMAIN

En plus du pillage matériel, un autre type est apparu. Il s'agit du pillage humain. Les détrousseurs de cadavres s'en donnent à cœur joie. La récolte est facile les premiers jours qui suivent la catastrophe, il suffit en effet de sortir dans la rue et de faire les poches des cadavres qui gisent de-ci de-là. Bien sûr on les dépouille de leur argent, de leurs bijoux, de leurs téléphones satellitaires et de leurs baladeurs numériques, mais les dents en or, les implants et les organes sont aussi convoités. Les cadavres ne sont pas les seules victimes, les blessés, les faibles et les vieillards sont aussi mis à contribution. Ces pillards sans scrupules sont bien souvent des membres de petites bandes, parfois affiliées aux gangs locaux. Il est en effet difficile de revendre des organes sans passer par un réseau bien équipé et structuré. Devant l'afflux de victimes, et donc l'augmentation du besoin de greffes, certaines cliniques privées ne sont pas très regardantes quant à l'origine des greffons.

est devenue une survivante. Elle participa à plusieurs pillages de supermarchés, de pharmacies et même d'armureries. Elle a enterré son cadet dans son jardin et a transformé sa maison en bunker. Elle vit désormais avec ses trois enfants en autarcie totale. Gare à ceux qui osent s'approcher !

3.2.2. Big J, Arno, Francky, Amy et les autres...

Ces quatre lascarcs forment une bande de potes inséparables. Ils ont tous 15 ans et sont dans la même classe au collège. Maintenant qu'ils n'ont plus rien à faire de la journée, il faut qu'ils s'occupent. Certains de leurs amis ont décidé de participer au nettoyage, mais eux ont préféré se lancer dans le pillage. Ils ont commencé à faire des émules et ils se sont même trouvés des bandes rivales. Au fur et à mesure, un jeu s'est installé, dont le but est de mettre à sac le plus de maisons possible. Pour preuve de leur forfait, ils ramènent la lunette des toilettes de chaque demeure qu'ils visitent.

SOLIDARITÉ

Face à la détresse et à l'insécurité se dresse la solidarité des simples gens. Des membres des syndicats sont partis de toute la République pour aider le sud de la Californie. Des électriciens et du personnel dentaire sont sur la route pour aider les régions touchées. Des travailleurs de la construction de San Francisco sont partis dès le 28 juin. Les journalistes rapportent d'ailleurs comment l'aide des simples gens a été beaucoup plus rapide et efficace que celle du gouvernement.

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Très désorganisées les premiers jours, les forces de l'ordre ont ensuite concentré leurs efforts sur leurs deux principales priorités : le secours des victimes et l'évacuation des survivants. Ce n'est qu'au bout de deux semaines que la lutte contre les pillards a réellement été déclarée. Tandis que les vivants côtoient les morts, qu'il n'y a plus de lait en poudre pour les bébés, que l'eau est entièrement contaminée, qu'une épidémie, due à des conditions de survie abominables, semble gagner les rescapés, la première promesse des autorités civiles est d'assurer que les pillards seront traités avec une extrême sévérité. Malgré des consignes très strictes incitant les policiers à utiliser tous les moyens possibles pour appréhender les hors-la-loi, les forces de l'ordre ne sont que très rarement intervenues face aux citoyens qui cherchent simplement à se nourrir. À certains endroits, elles ont même organisé des distributions de vivres. En outre, certaines vidéos de surveillance de supermarchés montrent des policiers en train de faire comme tout le monde en vidant les rayons en emplant le tout dans un grand sac poubelle.

Évidemment les résidences des professeurs comptent double et celle du directeur compte triple...

3.2.3. Suzan et Joe Trempton

Ces deux grands-parents sont respectivement âgés de 67 et 74 ans. Ils vivent depuis toujours dans la cité des Anges et ne comptent pas la quitter. Leur maison dans le quartier

OPINION PUBLIQUE

Pour beaucoup, le gouvernement californien reste impossible et laisse mourir sa population latino, noire et pauvre. Certains rapportent avoir vu dans les supermarchés des filcs pointer leurs flingues sur des mères de famille qui emportaient des vêtements. Une fois dans la rue ils les forcent avec une violence inouïe, flingue dissuasif sur la poitrine, à lâcher les vêtements qui sont emportés par les eaux sous leurs yeux. En revanche les filcs se permettent de se servir dans les supermarchés sous les yeux de la population et les empêchent de faire la même chose. On dit aussi qu'à San Diego, ceux qui ont faim et soif, ceux qui cherchent à se nourrir en s'approvisionnant dans les magasins abandonnés s'exposent aux tirs meurtriers de la police. Le vol est donc possible de la peine de mort, dans ces moments « catastrophiques » où, pourtant, vu la carence généralisée, voler reste le seul moyen de survie. La société californienne avoue alors que la marchandise est supérieure à la vie humaine et qu'il est mortellement dangereux de l'oublier.

de Skid Row a été totalement détruite pendant la nuit, dès les premières secousses du Little One. Depuis, ils ont décidé de se rebâtir eux-mêmes un petit chez eux. Joe a récupéré partout ou il l'a pu des panneaux de bois, des poutrelles, avec l'intention de se monter une cabane. Ils ont ainsi pillé plusieurs maisons voisines pour se procurer le matériel et les outils nécessaires à la construction de leur nouvel abri. Suzan a particulièrement pris soin de trouver une bonne literie. Si Joe n'a jamais voulu investir dans un nouveau sommier, le destin lui aura au moins accordé la compensation d'une literie toute neuve et extrêmement confortable...

3.2.4. Les amis de Bellflower

Ceci n'est pas un cas isolé. Plusieurs associations de quartier comme les amis de Bellflower se sont mises à pratiquer le

pillage organisé et raisonnable. En effet, ces dernières se sont arrangées pour mettre les vivres en commun et pour procéder à des recherches dans les maisons abandonnées. Ensuite, un partage est effectué entre les familles membres. Elles refusent le terme de pillage et d'être considérées comme des voyous car pour elles il n'y a aucun but d'enrichissement derrière leurs actions.



LITTLE ONE SURVIVAL GUIDE

Le ciel vient de tomber sur la tête des Angelinos. La terre s'est ouverte et l'eau a emporté le reste. Au lendemain des ultimes secousses, les habitants de LA encore en vie sortent des décombres, blessés, asphyxiés par ce nuage de Grey Plague, assoiffés, affamés, endeuillés et apeurés. Le premier réflexe consiste à chercher les proches. Puis le soleil de plomb aidant, trouver de l'eau devient prioritaire... puis à manger. Les souvenirs ataviques d'un combat quotidien pour la survie reviennent rapidement. « Civilisation » ? Ce mot n'a plus aucun sens... s'il en avait un.

01. Paf le chien

Les trois priorités des Angelinos sont l'eau, la nourriture et la respiration. En effet, la Grey Plague en suspend crée un nuage de poussière toxique. Tous les citadins se promènent donc au mieux avec des filtres à air (ou des vieux masques à gaz), au pire avec un simple mouchoir humide. Mais il n'y a pas que la GP qui empêche de respirer. Outre les fuites de gaz, les remontées des égouts et les fumées toxiques dues aux très nombreux incendies, rapidement, l'odeur des cadavres va tout couvrir. La chaleur et l'humidité ne vont rien arranger. Certaines ruines sont impossibles à visiter sans quelque chose d'efficace contre les fragrances de putréfaction. Tout aussi rapidement, il sera obligatoire de se protéger le visage contre les milliards de mouches (de toutes les tailles), qui vont allègrement festoyer et se reproduire. Certaines sont simplement agaçantes, d'autres sont urticantes et les plus désagréables cherchent à nidifier, même sur les vivants. En respirer une ou en avaler une n'est pas une très bonne idée.

En ce qui concerne la nourriture et l'eau, les survivants n'ont pas beaucoup de choix. Il faut se rendre dans des camps ou piller. Se rendre dans les camps signifie affronter la foule, les blessés, les malades, les voleurs (ou pire). Les capacités d'accueil sont limitées et c'est souvent après des heures de queue qu'on se voit refuser l'accès et indiquer un autre camp plus loin. Une fois à l'intérieur, il faut se trouver une place et attendre l'un des deux repas quotidiens (voir l'encadré).

Les Angelinos peuvent aussi opter pour la récupération de l'eau des canalisations. Les risques d'empoisonnement sont alors importants, mais si vous avez lu ou fait jouer le scénario Groupements d'intérêts du supplément *DésUnion*, vous savez que les habitants de la mégapole ont été victimes d'une tentative d'empoisonnement de masse. Beaucoup d'entre eux ont acheté des filtres à eau, des adoucisseurs ou des purificateurs divers (et le plus souvent bidonnés). Il n'est donc pas si rare de voir ces appareils (ceux qui n'ont pas besoin d'électricité) installés sur des sorties de fortune et sauver ainsi des vies. Les mécaniciens et les plombiers sont considérés à LA comme des sortes de héros. Malheureusement, très souvent, les secours découvrent des familles entières, empoisonnées et mourantes, du fait de l'eau. De plus, la présence des cadavres et des maladies se transmettant par l'eau ou, justement, par le manque d'eau et d'hygiène, rendent toute consommation hasardeuse. Le pillage de la superette voisine reste la solution la plus simple... en théorie. Le gérant, encore en vie, assis sur son tas de ruines, ne va pas l'entendre ainsi, et tirer à vue.

La nourriture, elle, pose un problème moins important. Même si des actes de cannibalisme sont signalés et existent, les Angelinos craignent plus la déshydratation que la faim. Avec la chaleur étouffante, le nuage de GP écœurant, les odeurs et le choc psychologique, l'estomac a plus tendance à se retourner qu'à réclamer. C'est au bout de trois ou quatre jours que le problème va se poser. Encore une fois, les camps sont la solution la plus évidente, mais ni la plus sûre, ni la plus simple. Quelques hélicoptères larguent des provisions dans les zones inaccessibles, donnant lieu à des scènes d'une violence inouïe (le tout filmé par des drones de la télévision, puisque les hélicoptères ont été réquisitionnés). Certains malheureux se font écraser par les caisses, d'autres s'entre-tuent avant même de savoir ce qu'elles contiennent, et souvent, elles explosent en arrivant au sol, gâchant une bonne part de la marchandise. Initiative des compagnies privées, un peu partout, sont larguées gratuitement des petites radios à piles intégrées. Elles permettent d'écouter les messages de l'armée et



LES CAMPS

Une bonne partie des survivants se sont dirigés vers Downtown LA.

Non parce qu'ils vogalaient la lumière des tours (le nuage de GP l'interdit), mais parce que les immeubles de ce quartier étaient censés tenir le choc. Le LAPD et l'armée en ont aussitôt fermé les accès pour éviter la propagation de la GP et ont orienté les réfugiés vers des camps. Au début, ce sont les stades et les gymnases qui ont servi de centres d'accueil. Très très rapidement, ils ont été abandonnés pour deux raisons : ils étaient trop petits et surtout, sans électricité pour faire tourner des ventilateurs et des climatiseurs, la température était intenable. L'armée a donc monté d'immenses structures dans les parcs, le désert, les aéroports locaux, bref tout ce qui pouvait être dégagé.

Le principe est assez similaire partout : des tentes pouvant abriter dix à douze personnes, rangées en allées perpendiculaires et ponctuées de tentes plus grandes réservées aux blessés, malades ou à l'intendance. Il y a un WC chimique pour trois cents personnes. Dans chaque tente, il y a dix lits superposés et des matelas au sol. Rien ne permet d'enfermer un bien (aucun casier, pas de coffre) et des haut-parleurs invitent les « résidents » à conserver leurs affaires sur eux ou à portée de main. Des draps sont fournis et pour les camps les plus enfoncés dans le désert, des couvertures aussi. Il n'y a aucune douche dans les deux premières semaines et l'eau est rationnée. Les camps sont entourés d'un gros rouleau de barbelé au début, puis d'une clôture plus solide par la suite. Aux points stratégiques, des chaînes de maîtres nageur ou arbitres de tennis ont été installées pour surveiller. Rapidement, elles seront remplacées par des petites tourelles, puis des miradors. Le LAPD ou la police locale s'occupent du maintien de l'ordre. Si le camp est très grand, c'est l'armée qui prend en charge la sécurité des résidents. Un couvre-feu est déclaré à partir de 1 h00 pm et s'arrête à 05:00 am.

Les résidents valides sont invités à nettoyer les allées, à entretenir le matériel, mais jamais à assurer la distribution. Ce sont toujours des fonctionnaires qui s'en occupent, ou des militaires (théoriquement pour éviter le marché noir, mais dans les faits le problème n'est que déplacé).

Les camps les plus grands sont dotés d'une piste d'atterrissage et d'une zone de stockage des marchandises.

La vie sur place consiste à attendre, attendre et attendre encore. Deux fois par jour les responsables du regroupement familial arrivent. Une première queue se forme, pour être pris en photo et pour donner son nom et son adresse. Une seconde rassemble les gens cherchant un proche. Seuls les membres des familles directs sont consultables (frères, sœurs, parents et enfants, pas plus). Les fonctionnaires sont pressés et n'ont pas le temps de faire du sentiment : « camp N°1, sans réponse, mort, retour à son adresse ».

Ensuite, il faut à nouveau faire la queue pour avoir à manger et à boire.

Autant dire qu'au bout de trois jours, les gangs ont délimité leurs territoires, que la prostitution et surtout le racket vont bon train. La drogue se vend à prix d'or (voir plus bas). Il n'y a pas vraiment de sécurité et les plus faibles subissent la loi des plus forts. Les enfants seuls sont rapidement mis à part dans les foyers, mais les adolescents qui semblent pouvoir se débrouiller... doivent se débrouiller. Au mieux, ils se font rançonner...

Les camps sont des concentrations de personnalités, de problèmes et d'intrigues qui peuvent donner lieu à des dizaines de scénarios. Et parfois, il arrive aussi que ces drames humains se terminent bien. Il faut donc jouer sur ces sentiments extrêmes qui remuent tous les rescapés.

Un an après le tremblement de terre, certains camps seront encore en fonctionnement.

de la mairie, y compris dans les zones les plus reculées. Bien entendu, le geste n'est pas totalement gratuit et les annonces sont entrecoupées de publicités (pour les assurances, les services funéraires, etc.). Et puisque le sujet est abordé, les locaux de Radio Flash ont été aplatis sous trente étages de gravats. La célèbre radio pourra-t-elle émettre à nouveau ? La réponse dans le prochain supplément.

2. Les routes du Paradis

Se déplacer à LA est très compliqué. Marcher s'avère être la solution la plus évidente, mais pas la plus simple. En effet, outre les routes encombrées, les réfugiés doivent traverser des zones dangereuses : éboulements fréquents,

titanesques incendies ravageant les bords de forêts entourant LA, explosions diverses dues au gaz ou au feu, câbles encore sous tension, nuage de GP, ou pire, de mouches, gangs protégeant leur territoire (ou ce qu'il en reste) et vermines déviantes chassées de leur cachette.

4x4, motos ou vélos sont impossibles à manier dans 90% des zones sinistrées. Bien entendu, quelques propriétaires de tracteurs vont en profiter pour sortir leurs monstres. Mais ils sont rares et leurs jouets (pas si solides hors d'une piste de course) ne peuvent de toute façon pas transporter grand monde.

Les avions (même les petits), ne peuvent plus approcher LA. Atterrir est hors de question et tout le trafic aérien a été suspendu (il ne sera remis en place qu'au bout de deux semaines et encore, pour acheminer du matériel depuis San Francisco).

Par contre, les hélicoptère et les VTOL, plus maniables, ont un autre problème à gérer : la fumée des incendies et le nuage de GP. Tout ce qui peut décoller et atterrir à la verticale a été réquisitionné d'office. Mais le travail est dangereux. Plusieurs pilotes essayant de sauver des habitants coincés sur les toits se sont écrasés par manque de visibilité. De plus, les câbles, qui défilent les villes et les routes du continent depuis un siècle, sont de véritables toiles d'araignées. Il faut donc se poser sur des surfaces planes (le plus souvent des stades) en priant pour qu'aucun fil électrique ne traîne.

En général, les appareils volants sont utilisés pour déplacer des blessés, explorer des zones encore isolées, déplacer du matériel, mais très rarement des personnes valides (ou il faut qu'elles soient diablement importantes).

Après la première semaine, les véhicules de l'armée vont commencer à se déployer un peu partout en ville, en rayonnant autour de Downtown. Les tanks ne contiennent aucune arme et servent surtout à débayer des passages. L'agence spatiale va aussi fournir des prototypes de véhicules qu'on a construit pour l'exploration martienne. Encore une fois, le but est surtout d'atteindre des zones isolées, pas de transporter.

Et pour ceux qui pourraient avoir un moyen de transport motorisé, le problème de l'essence va rapidement se poser. Pour des raisons évidentes, les pompes en état de fonctionner sont réquisitionnées et protégées. En effet, un peu partout en ville, des pilliers ont voulu faire le plein et n'ont réussi qu'à faire sauter les réserves (un incendie de plus, un !). Il y a donc des hommes armés qui surveillent toutes les sources de pétrole. Au port, là où se trouvait la tour de l'Hydra (effondrée en même temps que le bras de terre sur lequel elle avait été construite), les cuves des raffineries sont soit immergées, soit en feu. L'eau, tout autour d'elles, va flamber pendant dix jours et dix nuits, incendiant la côte, les rares bateaux encore en état et tous les cadavres que la mer a emportés. Une marée noire sans précédent va se déverser sur les ruines du sud-ouest de la ville, repoussant au large la faune aquatique et vers les habitations la faune semi-aquatique (les sauriens).

Il faut deux semaines pour que les axes principaux de la ville soient débloqués. Un mois après le tremblement de terre, seulement un tiers de la mégapole est accessible en voiture. Les quartiers les plus isolés ne seront enfin atteints par les officiels que trois mois après la première secousse (même si les autochtones y sont retournés pour y récupérer des affaires ou un corps).

3. La mort vous va si bien

Au milieu de cette apocalypse, il y a tout de même de l'espoir. Après les problèmes d'eau et de nourriture, les Angelinos tentent de se retrouver et de faire le point. La forte concentration religieuse dans la ville va permettre d'aider et de sauver autant de gens que les services de la mairie ou l'armée. Contrairement aux pavillons classiques (en bois), les églises californiennes sont très souvent en pierre (massives couvertes d'un crépi blanc, ocre ou rose pâle). Beaucoup d'entre-elles sont tenus. Et une fois le calme revenu, les religieux (ou les croyants) encore en vie ont sonné les cloches pour attirer les rescapés. Au milieu de la poussière, des cris et de la fumée, les cloches ont servi à guider les survivants. L'autorité naturelle des hommes de foi a fait le reste. Autour des lieux de culte les secours se sont improvisés rapidement (en attendant de vrais

secours). Les mosquées ont été les plus actives car la loi coranique oblige à enterrer les morts le plus rapidement possible. Ensuite, ce sont les sectes ayant pignon sur rue qui se sont le plus démenées. En effet, quelle aubaine pour eux : en aidant ainsi la population, ils se font de la publicité gratuite et bienvenue. En fait, peu importe la motivation du geste, si le geste peut sauver des vies. Bien entendu, à terme, il y a toujours des déviances. Ainsi, un religieux désespéré a-t-il appelé à lui plus d'une centaine de malheureux (« ceux qui n'avaient pas eu la chance de voir leur âme libérée »), pour les empoisonner avant de se tirer une balle. Il y a (comme partout), les profiteurs qui s'improvisent chefs spirituels (gourous). Enfin, et ils sont nombreux, il y a les hystériques portant leur pancarte et hurlant à qui veut l'entendre que la fin est proche. Et ils n'ont pas tort. En reprenant quelques éléments ici et là des scénarios que vous avez pu jouer, il y aura sans doute de quoi en faire des signes de la fin des temps (poison, mer en feu, morts qui se relèvent, etc.). Vos joueurs sont des paranoïaques (si !), autant en profiter un peu.

Au final, malgré quelques dérives, les lieux de culte vont prendre le relais des autorités un peu partout. Au moment de passer la main, par contre, certains religieux vont avoir du mal à digérer le « bon bah au revoir, merci pour tout et votez pour moi », des officiels de la mairie ou de Sacramento. De plus, les mosquées, lorsque les « origines » du Little One vont être connues, vont être prises à partie en guise de remerciement. Elles vont se protéger, s'isoler et... se radicaliser.

4. Bunker Palace Hôtel

On l'a vu, les réfugiés sont dirigés vers les camps, souvent baladés et toujours mal lotis. Un certain nombre vont donc décider de retourner chez eux malgré les interdictions (comment sécuriser des rues lorsque personne n'est capable de dire où elles se trouvent). Seuls, en famille ou par groupes, les Angelinos vont vouloir retourner chez eux.

Le plus souvent, ils veulent retrouver un proche (mort ou vivant), quelques affaires de valeur (beaucoup ont été surpris au lit ou sous la douche matinale, etc.) ou simplement un toit. C'est généralement à ce moment qu'ils croisent le chemin des pilliers ou qu'ils le deviennent eux-mêmes (par choix ou par nécessité). Mais la transhumance est longue et il faut penser à s'abriter. Rester dehors et faire un feu de camp est une solution raisonnable dans la mesure où la chaleur permet de rester dehors. Mais c'est aussi un bon moyen d'attirer les troupes en vadrouille. Les secours, lorsqu'ils arriveront dans les zones les plus sinistrées, vont souvent retrouver ces petits camps improvisés, ainsi que ceux qui les ont montés, massacrés sans vergogne (quand ils ont de la chance). Il faut bien réaliser qu'il n'y a plus aucune justice possible dans ces quartiers et que le tremblement de terre a réveillé chez certains Angelinos des instincts presque animaux. Manger, boire, se reproduire et se battre pour son territoire sont devenus des priorités. La chaleur et le mauvais état des vêtements aidant, les cas de viols augmentent effroyablement dans toute la ville. Dans les camps, comme dans les parties en ruine, les crimes sexuels sont courants, d'autant que les plus faibles n'ont ni les relations, ni les structures de maintien de l'ordre pour les protéger. Quelqu'un qui se rend

ON, JOE
Feldman
Visual Effects

LES DOSSIERS
DU LAPD

CHAPITRE DEUX



TAS LE LOOK COCO !

La (sur)vie dans les ruines oblige à adopter un style vestimentaire adapté. Oubliés les petits shorts d'été, les mini moulantes et les décolletés plongeants. Ce ne sont pas les magasins de mode qui ont été dévalisés, mais les surplus militaires, les Home Depot (le Casto Américain) et parfois les magasins de sport (pour les chaussures, les tentes et les sacs).

Un Angelino ressemble donc à un chasseur en treillis, portant un masque ou un foulard sur le visage, souvent des lunettes fermées pour protéger de la poussière et est lourdement chaussé. Il a un bâton pour s'aider et une lampe pour fouiller dans les

trous et autres éboulis. Les plus chanceux ont aussi des gants (les gants de jardinage sont parfaits, il n'est pas rare de voir un groupe s'écarter en cas de problème).

Par la suite, commerce oblige, les fabriques de textiles à la frontière mexicaine vont produire en masse des vêtements solides. Le phénomène va simplifier jusqu'à en devenir une mode. Un look « Mad Max » va rapidement apparaître (mode dite « survivaliste » à la Tank Girl), pour finalement entrer dans les mœurs.

Pour la curiosité, il faudra en tout et pour tout 45 minutes pour voir apparaître les premiers tee-shirts : « J'ai survécu au LO ».

dans les quartiers les plus touchés doit avoir conscience qu'il entre dans une zone de combat.

Une fois sur place, les habitants se retrouvent le plus souvent face à un tas de ruines et surtout un tas d'interdictions. Ils n'ont pas le droit de rentrer chez eux sans une autorisation des services de la Mairie. Des hélicoptères patrouillent jour et nuit en passant en boucle les aversissements de la mairie : « Pour des raisons de sécurité... ». Parfois, des fonctionnaires du LAPD débarquent en force pour une opération ciblée, avant de disparaître aussi vite. Il est donc préférable de vivre caché.

Rapidement, tout ce qui peut être récupéré l'est et des tentes de fortune poussent sur les surfaces les plus stables. D'autres survivants optent pour s'enfoncer sous terre, utilisant soit les lignes de métro, soit les caves des grands magasins. En journée, ils cherchent de quoi subsister (voir plus haut) et dès le soir venu, ils disparaissent.

5. Troc troc troc qui est là ?

Sous ce titre tout pourri se cache une réalité immédiate du LO. Comme il est assez difficile de manger de l'argent,

le troc remplace très rapidement les billets, cartes de crédit et autres monnaies. Dans les camps comme dans les quartiers autres que Downtown, l'échange est devenu monnaie courante (ok ok, j'arrête). Comme l'électricité ne fonctionne plus, la valeur des objets est liée à leur utilité immédiate. C'est bien d'avoir un écran plat. Mais il ne va pas servir à grand-chose sans un mur pour l'y accrocher. Outre la boisson et la nourriture, tout ce qui peut être considéré comme de « première nécessité » est échangé. Sur des places un peu éparpillées, des marchands ramènent leurs trouvaillies et tentent de les échanger contre mieux. À noter que pour tous les camés dont le dealer s'est fait joliment intégrer à son plancher, la drogue est une nécessité plus que première. Son prix a été multiplié entre dix et trente fois en fonction de la demande. Et le petit veinard qui a un stock peut faire fortune (ou se faire tuer très rapidement).

L'argent va revenir avec l'ordre et l'électricité. Mais dans les quartiers les plus touchés, le troc (qui était parfois déjà à la mode) va continuer pendant plusieurs années (au grand dam des services d'imposition).

MYSTICISME & LITTLE ONE : LA FAILLE, LA LUMIÈRE ET LA VÉRITÉ

« There is a crack, a crack in everything
That's how the light gets in. »

- Leonard Cohen - Anthem

Toutes les catastrophes, réelles ou prophétisées, suscitent de grands courants de mysticisme échevelé, quand la seule réponse aux souffrances et aux incertitudes ne peut être décelée que dans l'irrationnel, le fantasmagorique ou le spirituel. Le tremblement de terre n'y fait pas exception, déchaînant partout les délires des prophètes, les réflexions des sages, et la perplexité de l'homme des rues.

Les réactions mystiques à une catastrophe sont souvent semblables, et nous ne présenterons ici que celles qui sont tout à fait spécifiques à Los Angeles après le Little One.

1. Le roi des singes la main qui donne

« Les mains qui donnent sont plus saintes
que celles qui prient. »

- Vieux proverbe hindou

La communauté indienne du Bharat Mall est le parfait contre-exemple de cette tendance au mysticisme. Toute la population de l'ancien centre commercial, pourtant particulièrement encline au mysticisme et à la spiritualité, s'est naturellement tournée vers la tâche réelle : secourir les démunis, soigner les blessés et accueillir les milliers de sans-abri des environs, qu'ils soient hindous, chrétiens, musulmans, bouddhistes, athées ou même raéliens. Le roi des singes n'a pas eu à intervenir pour pousser « son peuple » à témoigner cette générosité : toutes ces familles connaissent la détresse des grandes catastrophes, parfois de première main comme certains émigrés indiens ou pakistanais qui ont connu les bombardements et les retombées de la guerre nucléaire. Le roi a fait une seule apparition parmi les siens depuis la catastrophe, et pour prononcer une seule phrase : le proverbe qui ouvre ce paragraphe. Le roi était lui-même blessé, et accompagné d'une clique de singes qui semblaient avoir subi eux aussi la catastrophe. Mais son message était clair : tant que les conséquences du Little One n'ont pas été gérées, aucune affaire de religion ne doit préoccuper les habitants du Bharat Mall : seule compte l'aide aux blessés. Si les personnages joueurs interviennent dans ce secteur, ils



REVUE DE PRESSE

Les médias permettent toujours de « prendre la température » d'une situation, même si leur point de vue reste toujours biaisé par l'impératif commercial. Voici quelques gros titres que les habitants de Californie trouveront dans divers journaux et hebdomadaires à la suite du tremblement de terre.

● **Un homme saute d'un immeuble de quatre étages avec son chien dans les bras et s'en sort indemne** — « On ne voyait ça que chez les COPS, d'habitude ! » nous dit Bob Welsz, pompier volontaire, étonné par l'extraordinaire résistance physique de l'individu, qui n'a pas désiré faire connaître son identité.

● **Vague de suicides chez les survivants de la catastrophe** — Remords, peur du lendemain ou crise mystique ? Beaucoup de victimes disparaissent en sautant volontairement dans des crevasses, ou en escaladant des immeubles en ruines. Selon certains spécialistes, il s'agit simplement de pratiquants inconscients des sports de l'extrême, mais les lettres qu'abandonnent certains derrière eux ne laissent aucun doute : dans au moins un cas sur trois, il s'agit purement et simplement de suicide.

● **Série de crimes inexplicables : des sacrifices humains ?** Selon Ava Gimenez, spécialiste des religions sud-américaines, les cadavres retrouvés dans plusieurs endroits durement touchés par le séisme seraient ceux d'individus sacrifiés rituellement... Pour prévenir une autre catastrophe ?

● **Les consultations de médiums en hausse, le catholicisme en recul** — Selon un récent sondage, les consultations de médiums, parapsychologues et cartomanciens auraient augmenté d'environ 16% depuis la crise, tandis que la fréquentation des églises catholiques reculerait, elle, de 26 % ! Faut-il voir là l'effet de douche froide du récent discours du pape, stigmatisant la Californie comme la « nouvelle Babylone » et qualifiant le séisme de punition divine ? Il est à noter que les statistiques manquent sur les autres religions... Le culte catholique serait-il plus surveillé que les autres ? Plusieurs pasteurs protestants nous répondent : « Nous savons depuis longtemps que l'église catholique exerce une étroite surveillance sur ses ouailles : dès le Moyen-Âge, la confession auriculaire était un instrument de contrôle des masses. »

● **Enfin une qui avait raison ! Les membres de la Secte de Notre Mère la Terre retrouvés morts dans**

le local du culte — Les membres de la secte ont tous été retrouvés morts, abattus à coups de fusil ou victimes de substances empoisonnées, dans le local qu'ils avaient investi à Van Nuys. Le gourou de la secte, Everard Jones, avait effectivement prévu le jour de la catastrophe comme étant celui de la fin du monde, et invita tous les membres de la secte à « rejoindre la béatitude de la matrice de Notre Mère la Terre en ce jour béni » (extrait de son discours enregistré sur UVD). Tous les membres, sans exception, le rejoignirent dans la mort. Le pâté de maisons de Van Nuys où se trouve le local ne fut absolument pas touché par le séisme. Sans les fusils et les poisons, tous auraient survécu.

● **Le mystère Elvis enfin résolu !** Les nombreuses victimes du séisme qui affirmaient avoir été sauvées par Elvis ne disaient pas n'importe quoi ! En effet, il s'avère que Michael Garner, pompier volontaire, revenait d'une nuit de représentation au Casino Palace Grande Auberge, où il officie en tant que sosie du King, lorsqu'il a dû intervenir sur plusieurs zones sinistrées. Noyant pas eu le temps de se changer entièrement, il est donc apparu aux victimes avec la coupe de cheveux emblématique du célèbre chanteur, et a même été jusqu'à fredonner quelques refrains pour redonner le moral à des personnes gravement accidentées.

● **« La Little One était bien une punition divine », affirme le responsable du centre de sismologie de San Francisco** — Selon les spécialistes, en effet, le séisme présente des caractéristiques tout à fait étranges : il est survenu dans une période où aucun séisme n'était prévu, et les ondes de choc reçues ne présentent pas le schéma caractéristique d'un séisme ordinaire (voir notre article scientifique). « Ce séisme est une singularité tout à fait remarquable », affirme le responsable du centre (lequel a souhaité conserver l'anonymat), qui ajoute : « On ne peut que s'incliner ici, car la science actuelle ne nous permet pas de déterminer les causes exactes du tremblement de terre. Il faut bien voir ici la main de Dieu. » Pour une fois, au moins, on ne pourra pas mettre ça sur le dos de l'Union !

● **La communauté bouddhiste s'émue : le tulku de Nimgma Rinpotché enfin découvert** — C'est au lendemain de la catastrophe que des moines bouddhistes de Downtown ont découvert celui qu'ils cherchaient depuis si longtemps : le tulku, ou réincarnation, du célèbre maître Nimgma Rinpotché, décédé il y a maintenant six ans, et « qui semblait ne plus vouloir réapparaître dans ce monde » selon leurs propres mots. En effet, alors que les moines revenaient d'une visite à un

sanctuaire situé hors de Californie, leur bus fut écrasé sous un immeuble effondré, et ils se retrouvèrent prisonniers des gravats. Un enfant apparut alors, venu de nulle part, en leur disant simplement : « je sais où il y a de la lumière ». En le suivant, ils parvinrent tous à sortir sans encombre de ce qui aurait pu être leur tombeau. Quand ils posèrent des questions à l'enfant, lui demandant où étaient ses parents, il les regarda avec un air mi-amusé, mi-perplexe. Les moines décidèrent immédiatement de l'adopter, ayant reconnu là leur ancien maître.

● **Rebondissement dans l'affaire du « tulhou »** - L'identité réelle du fameux « tulhou » des moines de Downtown est désormais connue : Il s'agit de James Deere, dont les parents ont été tués lors de la catastrophe, et dont la tante, Selma Deere, refuse tout à fait qu'il devienne « un de ces fichus bouffeurs de yaourt au crâne rasé ». Cependant, miss Deere se déclare « prête à faire des concessions, à condition qu'un accord raisonnable soit trouvé. » On ignore encore à combien de zéros sur le chèque se monte la « raison » de miss Deere.

pourront découvrir l'extraordinaire générosité de cette communauté en temps de crise.

2. John St Pier : la main qui prend

Tout autre est le cas de John St Pier, alias John Pietrzyk, un ouvrier du bâtiment d'origine polonaise qui s'est trouvé enseveli avec une cinquantaine de personnes sur le site du chantier de construction de l'hôtel St Pier, transformé en tas de gravats par les secousses. Tous ont survécu, grâce aux prières de Pietrzyk. En effet, celui-ci a développé son potentiel mémétique durant la crise : il est capable, par la persuasion, de susciter des réactions physiques qui ressemblent à de véritables miracles chez ses « ovailes ». Prenant le nom de St Pier, Pietrzyk a fondé un véritable culte. C'est un fervent catholique, et ses pouvoirs sont bien réels : en prêchant et en parlant à une personne pendant une heure, il peut améliorer l'efficacité du système immunitaire de celle-ci, ainsi que ses capacités de récupération, de cicatrisation, et mieux encore, son moral. Cependant, St Pier n'est pas un saint, loin s'en faut. Il demande souvent de grosses sommes d'argent à ceux qu'il soigne, ainsi qu'à ses disciples, dont le nombre va croissant, et il ne refuse jamais les faveurs des femmes. Par ailleurs, John l'ignore, mais il s'est fait un ennemi. Une des cinquante victimes de l'effondrement du chantier est Jude Powell, un célèbre coureur de 100 m. St Pier l'a soigné alors qu'ils étaient prisonniers des gravats, accélérant son métabolisme, ce qui permit à ses os bûlés par la catastrophe de se ressembler très vite. Trop vite. En réalité, une fois hospitalisé, Powell découvrit qu'il ne pourrait plus jamais courir comme avant. S'il fait partie des apôtres de St Pier, ces cinquante disciples qui le suivent partout, il fera tout pour le trahir... sans même toucher les trente deniers. Il prépare un dossier accablant sur les agissements de St Pier, et n'hésitera pas à dénoncer anonymement ses malversations.

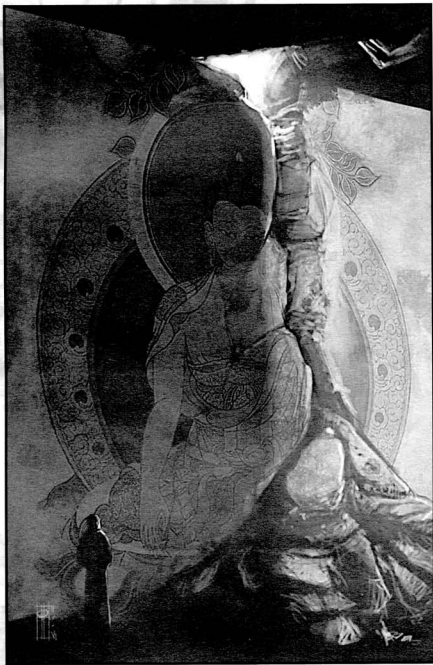
3. The Grey Church

Dans un quartier bordant une zone dévastée à l'origine par le gob (le brouillard mutagène de Los Angeles), une communauté des plus hétéroclites s'est rassemblée dans ce que tout le monde appelle désormais l'église grise, ou grey church. Ce

vieux bâtiment est le seul à être resté debout dans le quartier, et s'élève encore, fleche unique et obscène, au milieu d'un champ de décombres. Autre détail frappant : le christ qui en ornait l'entrée est tombé de sa croix et repose désormais face contre terre, une photo qui deviendra célèbre dans l'ouvrage de Bernard Hornby (voir encadré *Les anges décapités*). Pendant le tremblement de terre, l'église a été investie par des individus de toutes origines qui vivaient dans le quartier. Tous ceux qui étaient dans l'église ont survécu... mais ils doivent maintenant en payer le prix. En effet, la catastrophe a eu pour conséquence une élévation spectaculaire du taux de gob sur le site de l'église, et tous ses occupants risquent à plus ou moins long terme d'être contaminés. Leurs familles font tout ce qu'elles peuvent pour les forcer à en sortir, mais les membres de l'église grise ont quasiment élu domicile sur place. Fawn Collins, une mère célibataire dont la fille de quinze ans a survécu à l'intérieur de l'église, est en train de monter une véritable milice qui va tenter de prendre le bâtiment d'assaut pour en sortir les occupants de force. Le problème, c'est que si l'église ne s'est pas effondrée, ses fondations et ses murs ont été considérablement affaiblis par le tremblement de terre, et qu'elle pourrait s'effondrer au moindre choc... Le prêtre qui officie dans l'église, le père Chavez, ne fait rien pour apaiser les tensions, et il semble même se croire investi d'une mission divine, ce qui ne facilitera pas les choses dans le cas d'une intervention, qu'elle soit officielle ou non.

LES ANGES DÉCAPITÉS

Un célèbre photographe, Bernard Hornby, a commencé à rassembler des photos qui feront grand bruit une fois publiées dans son livre « Les anges décapités » : toutes représentent des édifices ou des symboles religieux abîmés ou déformés par la catastrophe. La couverture représente deux anges qui ornaient un cimetière et dont les têtes brisées ont été placées dans leurs mains implorantes, formant un spectacle aussi étrange que macabre. Hornby est naturellement un pion à la solde des méméticiens de l'Union, et son livre, par sa qualité visuelle frappante, marquera durablement les mentalités, même si derrière sa forme parfaite, il est totalement vide de sens.



« culte » voué à un panthéon qui n'est issu que de la culture états-unienne, et des comics en particulier. Les circonstances étaient propices : juste avant la catastrophe, les principaux éditeurs de comics américains, Marvel et DC, avaient décidé d'introduire dans leurs publications un crossover (une histoire mêlant les héros des deux maisons) titanesque, où les héros découvriraient leur caractère messianique et leurs responsabilités cosmiques. Et bien sûr, où il faudrait acheter environ quinze comics par mois pour comprendre ne serait-ce que quelques bribes d'une histoire infiniment complexe et impliquant une bonne centaine de personnages principaux.

Le jour du séisme vit paraître le dernier comics de la série, nommé « numéro oméga », lequel s'est vendu à plus de six millions d'exemplaires, dont trois en Californie seule. Rapidement épuisé, il est devenu une sorte de bible, d'ouvrage mystique que s'attachent les gamins comme les adultes fans de comics... et les premiers mystiques en cape. Ceux-ci, croyant déceler dans le récit un appel à l'action

4. American Gods

Tous les mouvements mystiques ne sont pas mus par une religion établie. Le mysticisme relève d'ailleurs d'un lien personnel entre l'humain et le divin, qui ne passe par aucun intermédiaire. Après le tremblement de terre, beaucoup d'individus ont eu la « révélation », et ont décidé de découvrir le véritable sens de la vie, pour jouir de chaque instant comme s'il était le dernier.

Certains ont des méthodes plus originales que d'autres. Parmi eux, les superhéros de Los Angeles forment le premier

face aux situations désespérées, ont fabriqué des costumes et ont commencé à s'efforcer de « sauver le monde ». Des groupes se forment, des réunions ont lieu, et une véritable mystique des superhéros prend forme. La première impression du numéro oméga est devenue une sainte relique, donnant parfois lieu à de grosses bagarres... Les membres de cette communauté informelle communiquent par code (« Incline-toi, fils de Jor-El », « Le fils de Jor-El ne pliera le genou devant personne, Zod ! »), échantent sur internet leurs expériences heureuses et malheureuses, et surtout tiennent des meetings qui ne ressemblent plus aux conventions de fans de comics : ce sont des réunions où chacun exprime sa conviction, faisant

parfois de véritables sermons, et où règne une atmosphère très particulière, que l'on ne trouve généralement que dans les cérémonies religieuses.

Les supemen, wonderboys et autre ultraguys ont commencé à fleurir partout dans la ville, réussissant parfois à sauver un chat de la noyade, ou à empêcher un sexagénaire de se faire tabasser par des voyous (en se faisant passer à tabac eux-mêmes assez longtemps pour que papy ait le temps de se sauver avec son déambulateur, ce qui requiert une capacité d'abnégation et de résistance que l'on ne peut que rapprocher des saints les plus trash du Moyen Âge). Dans l'ensemble, au début, ça fait plutôt rire. Mais les morts se multiplient : le Rectificateur se fait éventrer et démembrer par un gang de gros bras (punaisé sur son front, une petite carte où était écrit seulement : « Raikitifé »), le Saint des Rues trouve la mort dans un éboulement en tentant de secourir des gamins coincés sous des décombres (et en emportant ceux-ci avec lui parce qu'il n'avait pas attendu l'arrivée des vrais secours), Superhuman reste suspendu à une fenêtre par sa cape en tentant d'extraire une famille d'un immeuble en feu (il est actuellement à l'hôpital, à l'état de légume, son cerveau ayant été trop longtemps privé d'oxygène, et chaque jour les membres de la famille en question, que son intervention a vraiment sauvés, viennent lui rendre visite), la Veuve (un des rares superhéros féminins, et qui est en réalité une drag queen) disparaît purement et simplement, etc. La liste est longue, et les médias s'intéressent de plus en plus à ces « héros », dont certains, très rares, obtiennent néanmoins quelques succès. On parle en particulier d'un individu portant simplement un costume noir, et capable de prouesses physiques dignes d'un véritable super-héros... Les journaux l'appellent l'Ombre. Euh, dites... Ce ne serait pas un de vos PJ, par hasard ?

5. The Knot

Lors des séismes, des ouragans et autres catastrophes, se produisent souvent des phénomènes physiques a priori inexplicables. Dans un quartier de la ville (de votre choix), un tel « miracle » a eu lieu. Deux immenses pylônes électriques se sont effondrés (ce qui est plutôt chose commune après le séisme), mais surtout, ont été retrouvés dans une position des plus extraordinaires : les deux tours étaient comme enchevêtrées l'une à l'autre, comme si quelque gigantesque main les avait nouées ensemble. Plus significatif encore : les tours – que tout le monde appelle désormais le *Knot*, « le nœud » – se trouvent exactement au centre d'un périmètre délimité par une église catholique, un temple protestant, une mosquée, un temple hindou et une « salle de réunion » réaliste. Dès le lendemain de la catastrophe, une foule toujours plus importante de fidèles va se réunir autour de ce symbole frappant. Par la suite, on compte une moyenne de cinq mille personnes se réunissant pour prier devant le *Knot* chaque jour. À tout moment, des visiteurs y affluent, de toutes origines et de toutes confessions. Les passions se déchènent, et les accusations d'idolâtrie sont nombreuses, mais il faut se rendre à l'évidence : le *Knot* est probablement le seul endroit où toutes les querelles religieuses se taisent.

Un étrange village va se développer aux alentours du quartier, formé de cabanes et de huttes où les mystiques viennent se « retirer du monde ». Il s'agit probablement du premier bidonville mystique connu. Par ailleurs, de petits commerces

verront rapidement le jour, et la mentalité mercantile prendra vite le dessus. En attendant, l'endroit a désormais un statut de refuge et de lieu saint. Les agents de l'Union projettent d'ailleurs une opération visant à le détruire, afin de miner un peu plus le moral des Angelinos.

6. L'Errant

Une légende urbaine de plus en plus ancrée dans les mentalités commence à apparaître au sein de la communauté. Voici comment elle se transmet.

« La veille du tremblement de terre, un des amis de mon vieux camarade de classe, monsieur Untel, a entendu frapper à sa porte. C'était un de ses voisins, qui se plaignait qu'un étrange bonhomme était en train de rôder dans les parages. Le bonhomme lui aurait demandé l'asile pour la nuit, ce à quoi le voisin avait répondu : c'est pas la soupe populaire, ici, dégage ! L'homme serait parti sans demander son reste. Le voisin demanda donc à l'ami de mon camarade de se méfier. Une heure plus tard, on frappait à nouveau à la porte. L'ami de mon camarade alla ouvrir et se trouva nez à nez avec un clochard des plus répugnants, puant et à la mine patibulaire. Mais comme il était bon chrétien/musulman/bouddhiste/réaliste/fan d'Elvis – rayez la mention inutile – il le laissa entrer et lui proposa de manger, ce que le sans-abri accepta sans un mot. L'ami demanda à sa fille de laisser sa chambre au sans-abri pour la nuit. Celle-ci refusa tout d'abord, mais il insista beaucoup, et elle finit par céder. La chambre était attenante au domicile du voisin qui était venu les prévenir. Avant de se coucher, le sans-abri se mit à genoux et pria longuement. Il prit alors le crucifix – ici, l'histoire varie, et un symbole ou un objet sacré différent remplace le crucifix, qu'il s'agisse d'une représentation de Bouddha, d'une prière ou d'une photo d'Elvis – accroché au mur mitoyen, et le déposa sur la table de nuit. L'ami de mon camarade pensa qu'il avait peut-être besoin de la présence du Christ à ses côtés. Le lendemain matin, c'était le jour de la catastrophe. Pourtant, dans la maisonnée, nul ne se réveilla avant la fin de la crise – et dans certaines versions, tous ont des rêves mystiques – et le tremblement n'eut aucune conséquence sur leur sommeil ! Cependant, à leur réveil, l'immeuble avait été à moitié détruit par la catastrophe. L'appartement des voisins était rasé, mais aussi la chambre de la fille ! Le mur mitoyen s'était entièrement effondré, mais le crucifix reposait toujours, intact, sur la table de nuit. L'Errant avait disparu. »

De plus en plus de gens pensent avoir aperçu l'Errant, et nombreux sont ceux qui affirment avoir reçu sa visite pendant la nuit fatidique. La légende profite aux véritables SDF, mais aussi aux escrocs...



LES COPS ET LE LITTLE ONE

11 juin 2034 - Journal d'Arnold Lohman

... Rêvé d'une immense grue qui me déplaçait super loin, à l'autre bout de LA, je ne sais pas pourquoi. Loin de moi-même ? Possible. J'ai tellement l'impression dans ce service de merde de gâcher mon temps, ma vie. Et je me sens tellement seul, aussi. Quand j'entre dans ce putain de service et que les conversations s'arrêtent. Quand j'ouvre le putain de tiroir de mon putain de bout de table et qu'il y a une merde de chien à l'intérieur. Quand je suis obligé de mettre ce putain de gyrophare pour aller récupérer minou qui n'arrive plus à descendre de son nanatre. Je me sens nul, inutile. Et le pire, c'est qu'il y a des types, ça fait vingt ans qu'ils font ce job. Je veux dire, j'ai pas à mépriser ce boulot, parce que c'est dégueulasse pour eux. Mais en même temps, je crois pas à la vocation « ramassage de merde de caniche ». Il y a bien une raison pour qu'ils soient là ...

Et puis il y a Selena. Elle travaille trop. Se fatigue trop. Je comprends pas pourquoi elle n'a pas accepté la proposition de Melody...

Et tout ça, c'est ma faute. J'aurais pu empêcher tout ça. La faire transférer dans un autre hôpital. La faire transférer en urgence dans une clinique de Downtown. Mais non. Je relis ce que j'ai écrit ce soir-là et j'ai envie de vomir. J'étais trop occupé à m'apitoyer sur mon sort, pour avoir ne serait-ce que l'idée de l'arracher à ce mouvoir. Et qu'est-ce que je peux dire pour me justifier ? J'ai paniqué ? Je l'ai emmené au dispensaire le plus proche ? Et puis, comme je ne suis qu'une grosse merde, un pauvre type doublé d'un looser, j'en ai rajouté une couche en allant me bourrer la gueule et en la laissant seule ?

Elle est morte seule. Là-bas. Loin de moi. Et j'étais même pas là.

J'aurais dû être avec elle. J'aurais dû mourir avec elle. Je l'aimais. Je l'aime. Et plus jamais je ne la reverrai. Putain, je sais même pas ce qu'il reste de son corps. Je ne sais même pas si elle a souffert.

Un peu. Beaucoup. Pas du tout.

J'ai besoin d'un verre, n'importe quoi pour ôter ces horreurs de ma tête.

11 juillet 2034 - Journal d'Arnold Lohman

Ils ont accepté de m'héberger. Mais je sais pas pourquoi. Enfin si. Parce que c'est la famille, je suppose. Tashandra. Melody. Baron.

Ils sont présents, chacun à sa manière. Tentent de m'aider, pleins de bonne volonté. Mais ils font ça avec tout le monde. C'est même hallucinant. J'ai l'impression d'être tombé sur une succursale de la Croix Rouge, moi. Sourires pleins de compréhension. Regards compatissants. L'air de dire « comme je te comprends ». Mais qu'est-ce qu'ils en savent, putain ?



QUE SONT-ILS DEVENUS ?
Tous les COPS ne sont pas — heureusement ! — à la rue et certains ont même trouvé un job au LAPD...

- ◆ Brad « Homer » Simpson : TOD
- ◆ Danny « Bad Luck » Webster : BSII
- ◆ Arnold « Bons tuyaux » Lohman : CFWS
- ◆ Matthew « Shark » McCalls : UDU
- ◆ Peter « Sniper » O'Doole : SICS

20 juin 2034 - Journal d'Arnold Lohman

Selena a perdu le bébé. Il est mort dans son ventre. Était en train de pourrir.

Et je suis là, dans cette salle d'attente sordide, dans cet hôpital de merde, à attendre qu'elle se réveille. Je sais pas combien de temps je vais supporter ça. Besoin d'un verre. Une bonne grosse cuite. Me bourrer consciencieusement la gueule, comme dirait Shark. Qu'est-ce que je peux faire d'autre de toute façon ? Je servais à rien, là. Je veux dire. Pleurer et la regarder dormir. La regarder dormir et pleurer. Et tout ce sang qu'elle a perdu. Ça m'obsède. Non, c'est nul et lâche, mais là j'ai vraiment besoin d'un whisky.

30 juin 2034 - Journal d'Arnold Lohman

L'Alhambra's Hospital n'est plus que ruines. Et quelque part, sous ces ruines, il y a Selena. Morte. Morte comme notre enfant. Comme notre vie. Comme nos rêves. Selena git, là-bas, sous une avalanche de poussière et de béton rongé par la Grey Plague.

COPS : Protéger et servir ? Ce best-seller, paru pour

Christmas 2034, aurait tout aussi bien pu s'intituler *Le testament d'Anna Swain*... C'est à partir de feuillet éparé du journal de la psychologue de l'unité COPS que cet ouvrage a pu être écrit. Comment des écrits confidentiels ont-ils pu attirer surgissant des décombres de Pueblo tels d'antiques manuscrits trouvés dans un sarcophage oublié, dans les moins d'un gosse, puis dans celles d'un journaliste ? Tout simplement parce qu'Anna Swain avait suivi les cops dans leur enlèvement et monté un petit cabinet, dans un studio modeste du quartier, où elle continuait à recevoir en consultation les détectives.

Le journaliste qui a rédigé l'ouvrage ne s'est bien sûr pas contenté d'une transcription. Les noms des différents protagonistes ont évidemment été changés pour éviter un procès. Il a également été interviewer certains détectives et a étagé son écrit de quelques interprétations que vous découvrirez à travers différents extraits présentés au fil du texte.

Moi, j'aurais voulu que cette merde de séisme revienne et foute tout en l'air pour de bon. Parce que je ne supporte plus de vivre sans elle.



LA EVENINGS — 12 JUILLET 2034

Sandra Gilligan, ancienne cops, rendait visite à sa grand-mère au Clearstream Medical Center, à Bellflower, lorsque s'est produit le Little One. Conservant son sang-froid en dépit de l'ampleur apocalyptique de la catastrophe, elle a réuni sous ses ordres une dizaine de volontaires — personnel médical et visiteurs confondus. Grâce à la lucidité et l'efficacité de la jeune femme, cette équipe de secours improvisée a réussi à sauver de la mort quarante-deux personnes — pour la plupart des malades et des personnes âgées. L'ex-détective, récompensée de la Médaille Présidentielle de la liberté dès sa sortie de l'hôpital par le gouvernement, aurait déclaré à un journaliste venue l'interviewer : « Je n'ai fait que mon devoir, monsieur. Protéger et servir. »

25 juillet 2034 - Journal d'Arnold Lohman

Je savais qu'elle était pétée de thune, mais pas à ce point. Elle s'est arrangée pour vider un compte je sais pas trop où, résultat on a des camions de bouffe et de je ne sais combien de trucs de survie, matos de premiers secours et autres qui nous sont tombés dessus. On a même eu les escortes armées qui vont bien pour s'assurer que les vivres allaient bien du point A au point B. De LAX à Downtown, qui s'est transformé en un gigantesque camp de réfugiés, de squatters de tous poils. D'orphelins aussi, apparemment — et c'est ce qui préoccupe le plus cette chère Melody. Je ne sais pas si ce que je déteste le plus chez elle c'est son côté parfait — tout le monde l'aime, même le chat — ou ses efforts débiles pour « me changer les idées ». Comme si elles pouvaient être changées. Comme si on pouvait changer l'horreur de ma situation. « Arni, et si tu aidais Jean à transporter ces sacs de riz ? » « Arni, et si tu accompagnais Tashandra dans le camp ? »... Je pourrais la tuer. L'avantage, cela étant, ce sont les réserves, quasi inépuisables, de whisky et de bière. Et ça, c'est cool.

De toutes façons, il y a que ça qui m'empêche de faire des cauchemars.

05 septembre 2034 - Journal d'Arnold Lohman

Tashandra est allée voir Pitt Bull en prison. De notre part à tous, je suppose, vu que personne n'a eu les moyens, le temps ou les couilles jusqu'à présent de bouger là-bas. Elle dit qu'il ne va pas bien. Qu'il supporte mal la détention. Apparemment, il a fait un truc vraiment glauque, elle sait pas quoi, en tout cas il tente de repousser tout le monde. Faudrait peut-être que j'aille le voir, moi. On se parlerait pas et on se foutrait la paix.

Elle me manque. Elle me manque atrocement. Son rire. Sa clope du matin, juste après le café. Sa manie de tirer en

permanence sur mes « cheveux en tire-bouchon », comme elle disait.

Son odeur, le goût de ses lèvres, le son de sa voix. Je ne sais même pas comment j'arrive à continuer.

Lorsque Lara disparut, sans laisser de traces, et que les autorités cessèrent les recherches, Don devint complètement incontrôlable. « Vous buvez trop », lui disait souvent Abigail. A quoi il répondait : « et vous, vous ne buvez pas assez. Vous devriez ça vous décolinceraient. » Il menaçait aussi, souvent, de mettre fin à ses jours, disant que de toutes façons personne ne le regretterait et que tout ce qu'il souhaitait, si cela devait arriver un jour, c'était emmener le plus de monde possible avec lui. Don était manifestement borderline et pourtant Abigail ne pouvait se résoudre à demander une mise à pied. « Il est trop fragile », écrivait-elle dans ses commentaires. « Lui infliger ce qu'il ne pourra que ressentir comme une punition le tuerait. »

Don fut donc laissé libre de poursuivre ses différentes enquêtes en cours. Pendant ce temps, Sophia et Artie, l'ex-alcoolique et l'ex-vaud qui continuaient à se tourner autour sans oser avouer leurs sentiments. « Au début de leur liaison », explique Alex, une ancienne collègue, « ils avaient pour habitude de se retrouver près de la machine à café, dans la salle de repos. Là, ils exprimaient leur créativité amoureuse d'une manière plus ou moins discrète — jusqu'à ce qu'un détective les découvre et les contraigne à acheter son silence. »

COPS : PROTÉGER ET SERVIR ?

09 septembre 2034 - Journal d'Arnold Lohman

Je l'ai vue. Enfin, j'ai cru la voir. Parmi les réfugiés. Ses cheveux. Sa démarche. Son jean tout simple avec un t-shirt kaki... J'ai couru pour l'attraper, pour lui parler, mais quand elle s'est retournée, je suis tombé face à une gamine amputée d'un œil. Elle me manque. J'ai l'impression de la voir et de l'entendre partout, dès qu'une silhouette s'approche. Dès que je sens une présence.

Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque. Elle me manque.

02 novembre 2034 - De Tashandra Sanko à Douglas Collins (extrait)

[...] Et Danny a donc décidé d'organiser une fête. Pour ceux qui ont survécu — et en mémoire des disparus. Je pense que ce n'est pas une mauvaise idée, même si cela a un petit côté « réunion des anciens combattants ». J'aurais adoré que tu puisses être là, Doug. Même avec l'humeur de dogue enragé qui ne te quitte pas depuis que tu es là-bas [...]

Il y a quelques jours, j'ai passé la nuit au Shade Oh ! — une boîte de WE, devenue mythique depuis le LO : elle est demeurée intacte alors que tout s'est effondré autour d'elle. Tu sais que Melody, Baron

et moi sommes passés à la TV – eh bien c'était l'une des conséquences directes de ce passage. Nous avons été invités là-bas et les deux autres ne se sentant pas d'humeur à batifoler avec le gratin, je me suis dévouée [...]

On pense tous à toi.
Eve.

10 novembre 2034 – Journal d'Arnold Lohman

Et vas-y que je te ramène un énième orphelin, un amputé du bras ou de la cuisse, ou je ne sais quel estropié encore qui envahit cette agence de merde avec ses problèmes, son mal-être et dont il faut s'occuper. J'ai perdu ma femme, putain ! Je suis pas la Sainte Vierge, merde ! Qu'on me foute la paix ! Et maintenant, c'est Baron qui s'y met, avec ses discours moralisateurs sur l'alcool. Faut que je casse d'ici, j'en peux plus de leurs bons sentiments.

Elle me manque.



DOSSIER UCO – DC15072030 – 726865 (EXTRAIT)

[...] Il n'a pour le moment été noté aucune anomalie dans son comportement vis-à-vis des autres détenus. Pas de violences intempestives – de la légitime défense et quelques actes de bravoure sans conséquence pour protéger un plus faible – pas de tentatives de rapprochement suspectes avec ses anciennes connaissances.

[...] En dépit de nos investigations, des interrogatoires poussés – dont vous trouverez ci-joint le compte rendu – des gardiens de l'HP et de certains détenus, il nous est impossible pour le moment de confirmer les soupçons du service sur l'implication du détenu dans les activités illégales susmentionnées [...]

Lieutenant A. Garcia

02 décembre 2034 – Journal d'Arnold Lohman

Y a enfin un truc positif, avec la famille Ingalls. Ouais, je sais je devrais pas parler d'eux comme ça mais ça me fait du bien et puis personne ne lit, donc... Ils ont fait tellement de B.A. depuis le Little One qu'ils sont passés à la télé. Du coup, Omerta a rappliqué – on le croyait mort, lui aussi... Quand ça s'est produit, apparemment, il était du côté de Gardena. Il a réussi à se réfugier dans une cave, mais tout a commencé à s'effondrer, les canalisations ont pété, bref, il s'est retrouvé dans la merde jusqu'au cou – et dans les deux sens du terme. Il est parvenu à remonter jusque à la surface, lui-même ne sait pas comment, et a atterri dans un squat. Une sorte de repaire de junkies et de vieux gangstas, pas de ceux qui aidaient les petits jeunes du barrio avant, non. Là, c'était des gars au bout du rouleau et des mecs complètement camés. À un moment l'un d'eux, qui avait décidé que Vinny était son pote ou je ne sais quoi – j'ai pas tout suivi – a voulu aller faire un tour dehors. Omerta l'a accompagné vers l'extérieur. A fait trois pas. Et paf, un alligator passait par là. Adios amigos, le crank n'était plus. Après, je crois que des types de l'armée l'ont récupéré, mais

ils ont d'abord cru que c'était un banger. Puis un mythomane. Ensuite, ils l'ont accusé d'usurpation d'identité et l'ont foutu en taule – au Quartz... Le reste, je ne m'en souviens plus.

L'amki Jack Daniels était déjà venu me chercher. Je sais que je bois trop. Mais je vais pas comment faire autrement.

Elle me manque. Elle est morte. Et c'est ma faute.

21 décembre 2034 – De Tashandra Sanko à Douglas Collins (extrait)

[...] Je ne sais pas si on doit en rire ou en pleurer, en fait. Tu imagines bien que lorsque ce bouquin est sorti, nous avons commencé à être harcelés par des curieux, journalistes ou simples « casse-pieds » – pour reprendre une expression de Melody – avides de démêler fiction et réalité, ou tout simplement de vérifier l'identité de certains des nôtres. Concernant Diva et Baron, ça n'a pas été très difficile pour eux de les reconnaître derrière les pseudonymes ridicules de Miranda et Jésus. Ils ne l'ont pas nié, d'ailleurs – mais se sont arrangés pour pousser ces importuns à participer à leur action. En revanche, ce qui est bien moins agréable, c'est de savoir que parmi les nôtres, certains ont à ce point trahi. Je te laisse deviner qui au fil des pages de cet ouvrage.

[...] Et c'est comme ça qu'on a appris que Jen et Snipe se voyaient régulièrement. Du coup, on n'a eu aucun scrupule à leur envoyer une invitation commune.

Je pense bien à toi
Eve

25 décembre 2034 – Journal d'Arnold Lohman

Il est deux heures du mat'. Je suis allé me coucher, là, parce que j'en pouvais plus. Les entendre rire, parler de tout et de rien, du bon vieux temps – ça m'a foutu en l'air. Et Sniper avec son humour à la con, j'ai cru que j'allais lui péter la tête. Ses descriptions de potache, c'était pire que tout. Il est peut-être très fier d'être entré au SICS, en plus je sais que c'est par sa grosse du SAD, et j'imagine qu'avec toutes les merdes qui tombent sur le LAPD et tout le monde, y a du boulot, mais ça n'excuse ni ne justifie sa connerie. Les tournantes dans les immeubles en ruine, on aurait pu s'en passer. Même Melody, pourtant super poire, j'ai cru qu'elle allait voir rouge. Et Jen qui gobe tout avec ses grands yeux de chien battu...

Les relations entre cops n'étaient pas toujours parfaites. Si des amitiés se nouaient, si des idylles naissaient – à plus ou moins long terme d'ailleurs – certains détectives éprouvaient les uns à l'égard des autres une vive animosité. Ainsi en était-il des rapports franchement hostiles entre Dean, chien fou du service et Brett, un vétéran. Les deux hommes qui s'étaient plusieurs fois affrontés par le passé – sur le ring ou verbalement – se battirent violemment pour une jeune recrue, Tori. Cette dernière, venue à Los Angeles dans l'espoir de décrocher une bourse en droit, travaillait pour payer ses études dans un club chic de strip-tease avant d'être recrutée par le COPS. Rares étaient les détectives prêts à voir au-delà des apparences et il apparut bientôt que si Dean se comportait avec elle comme un chevalier servant, Brett n'espérait qu'une chose – comme la plupart des hommes du service : la mettre dans son lit.

COPS : PROTÉGER ET SERVIR ?

Puis y a pas que ça. Noël, ça n'a aucun sens.
Pas pour moi.
Plus jamais pour moi.

01 janvier 2035 - Journal d'Arnold Lohman

Liste de bonnes résolutions pour 2035 :

- Arriver à me lever le matin

- Trouver un moyen de pirater le serveur du LAPD pour récupérer une photo d'elle
- Passer voir Doug à NHP
- Trouver de la thune pour lui construire un truc, n'importe quoi, pour qu'on se souvienne d'elle. Pas compter sur Mrs Ingalls.
- Mettre un terme à cette existence de merde. Arrêter de m'apitoyer sur mon sort



LA POST - 04 JANVIER 2035

PROTÉGER ET MOURIR

Ils étaient cinq. Cinq jeunes de Bel Air, bien décidés à profiter de l'immense terrain vague qu'est devenu Los Angeles pour faire de ce trente-et-un décembre un moment inoubliable. Au soir du réveillon, Meredith, Candace, Laurie, seize ans, Will et Rudy, dix-sept ans, se sont retrouvés à la croisée des chemins pour « une nuit d'enfer » — et c'est bien ce qui s'est passé — au sens littéral du terme.

Passé les premiers moments d'excitation et d'enthousiasme, les adolescents se sont rapidement rendu compte que leur escapade dans une Venice Beach à moitié en ruine n'avait rien d'une partie de plaisir. Néanmoins, lorsqu'ils ont voulu rebrousser chemin, il était trop tard. « Une horde d'horribles bangers armés et masqués nous a braqués », raconte Candace. « Ils nous ont menacés et nous avons été contraints de laisser notre tout-terrain et de monter dans un affreux hors-bord ! » Après les avoir dépouillés de leurs biens — bijoux, montres, etc. — leurs agresseurs les ont abandonnés sur un îlot de fortune, fait de béton branlant et dacier, à la merci des requins. Heureusement, aucun n'a semble-t-il profité de la vulnérabilité des adolescentes.

« Avec les compliments des Reaks ! » aurait lancé l'un des gangstas en guise d'adieu.

Trois jours ! Oui, trois jours, endurant faim, soif et peur à la merci des grands blancs ! Tel a été le calvaire de ces adolescentes jusqu'à ce que les équipes de l'UDU les retrouvent. « Ils étaient de plus en plus nombreux, parfois se battaient et se sont même entre-dévorés, c'était horrible ! » précise Meredith. « Et le pire, c'est qu'ils s'amusaient à charger — comme s'ils voulaient s'en prendre aux fondations mêmes de notre refuge ! » Une remarque qui tendrait à confirmer la théorie d'une intelligence réelle chez cette race tueur d'homme. Outre la terreur et le désespoir qui, lentement, les gagnaient, les cinq compagnons d'infortune ont dû également faire face à la possibilité de la mort d'un des leurs.

Laurie, déséquilibré par une violente secousse, a en effet chu dans l'océan. « Sans la promptitude et les réflexes de Rudy, j'aurais été dévoré », explique le jeune homme, qui dans l'affaire n'a perdu qu'un peu de chair et beaucoup de sang.

Le valeureux officier qui les a secourus, cependant, n'a pas eu cette chance.

Matthew « Shark » McQuills, trente-deux ans, ancien détective du COPS, rattaché à l'UDU depuis la disparition de l'unité en juin dernier, leur a donné sa vie.

« Lorsque Matt et les gars sont arrivés sur place », relate le lieutenant Hugh Hurley, « l'îlot était en train de sombrer. Moins violent qu'un navire en perdition, suffisamment brutal, cependant, pour rendre malade l'approche des équipes de sauvetage. Et puis l'un des gamins était gravement blessé. »

Avec maintes précautions, les officiers de l'UDU sont parvenus à approcher l'épave bétonnée, à amarrer leur embarcation et ont commencé l'extraction des adolescents. Colère ? Furie ? Les requins, voyant leurs proies leur échapper, sont devenus fous et ont commencé à charger aussi bien le yacht que les fondations, provoquant finalement l'irréparable : pour éviter un assaut fatal, la vedette a dû s'éloigner, abandonnant derrière elle Meredith, paralysée de terreur sur une épave de ciment.

« Quand on assiste à ce genre de drame », continue le lieutenant, « on sait qu'il y aura de la casse. Qu'il y en a toujours. Matthew — je le connaissais depuis très longtemps, c'est même moi qui ait demandé à ce qu'il intègre mon unité quand le COPS a été dissous — le savait. Mais il avait l'héroïsme chevillé au corps, ce fumier et à peu près autant de jugeote qu'un taureau en colère. Il n'a même pas pris le temps de peser le pour et le contre : il a foncé. »

N'écoutant que son courage, Matthew McQuills s'est jeté à l'eau, profitant du propulseur subaquatique de sa combinaison pour semer, quelques instants durant, les requins. Se hissant tant bien que mal jusqu'à la jeune fille, il est parvenu à la convaincre de se fier à lui. Chevaleresque, il a fixé sur elle l'appareil, puis tous deux se sont élancés. Les grands blancs étaient prêts, toutefois et n'ont mis que peu de temps à les rejoindre.

« Shark — drôle de coïncidence, hein, ce surnom ? — savait qu'à deux, ils n'avaient aucune chance, mais qu'en luttant prise, il donnerait suffisamment d'impulsion au PSA : la petite serait sauvée. Il n'a pas hésité. » conclut le lieutenant Hurley.

Matthew McQuills, est mort en sauvant une vie.

En restant jusqu'au bout fidèle à ses principes : protéger et servir.

LES DOSSIERS
DU LAPD

- Sortir
- Arrêter de boire
Liste de merde.

02 janvier 2035 - Journal d'Arnold Lohman

Caroline Ingalls est en cloque. Ouais. Melody s'est pointée, cet après-midi, avec la gueule enfarinée et un grand sourire devant Baron. « Mon chéri, j'ai une merveilleuse nouvelle à t'annoncer ». Comme quoi leur relation n'a rien de platonique, après tout. Et même le chat s'est mis à ronronner. Leur bonheur me donne envie de gerber. Je sais que c'est pas bien. Que c'est nul de ma part de leur cracher dessus comme ça. Mais de toutes façons, boire et gerber, c'est les deux seules choses que je sais faire, maintenant. Et comme ils sont contre l'alcool...

05 janvier 2035 - De Tashandra Sanko à Douglas Collins (extrait)

[...] Et des articles, il y en a des dizaines d'autres, comme ça. Il a fallu un séisme et la mort de Shark pour que les média s'aperçoivent que protéger et servir, ça avait un sens pour nous. Je ne sais pas quoi dire. Je ne sais pas ce qu'il y

a à dire, d'ailleurs. Tout ce que je sais, c'est que c'est pire encore que lorsque l'un de nous disparaissait. Parce que nous sommes seuls.
Eve.

08 janvier 2035 - Journal d'Arnold Lohman

Je pensais qu'ils allaient me foutre la paix, vu que Shark a cassé sa pipe. Je veux dire, c'était l'occasion de chialer, de se tomber dans les bras les uns des autres et de se bourrer consciencieusement la gueule sans emmerder les copains. Ben non. Ça fait même pas deux jours qu'il a été enterré - avec le drapeau, les honneurs et j'en passe. Pourquoi ils ont pas fait ça pour Selena, hein ? - et Charles Ingalls a fait irruption dans ma chambre, avec tout un tas de conneries dans la bouche et un grigri plein d'os, de plumes et de trucs qui puent. Il pense que je suis poursuivi par un mauvais esprit ou je sais pas quoi.

Putain, faut vraiment que je me casse d'ici, moi.

De cet appart.

De cette ville. De cette vie.

Ouais, c'est pas une mauvaise idée, ça. Et puis je manquerai



à personne. Sauf à Jack. Peux pas lui faire ça, à Jack... Et puis, qu'est-ce qu'ils mettraient sur ma tombe ?

Crigrit Ami Bons tuyaux.

Ce brave vieux Ami

Qui n'a jamais rien fait de sa vie.

10 janvier 2035 - Journal d'Arnold Lohman

Je fais sans cesse des cauchemars. La nuit, le jour, je ne sais - j'ai du mal à distinguer le sommeil du rêve, en ce moment. Je dis simplement aux autres que je suis fatigué - et ils me laissent tranquille, maintenant qu'ils sont bien sûrs que j'ai accepté cette cure. Désintoxication. Conneries que tout ça. Comme si j'en avais besoin. Pour être désintoxiqué, faut déjà être accro à quelque chose, et moi, je suis accro à rien du tout. Rien du tout et je suis rien et je ne me souviens de rien pas même de son visage ni de son sourire - juste ce qu'on m'a dit, juste de ce docteur à lunettes, et je vois notre fille qui grandit et grossit avec le visage tout bleu, les yeux exorbités - pendue au cordon ombilical. Pendue. Perdue. Perdue sans moi. Je suis perdu sans elles.

Y a plus personne, ici. Juste le verre, Jack aux yeux d'or et moi.

15 janvier 2035 - De Tashandra Sanko à Douglas Collins (extrait)

[...] Donc, il y avait ce gamin, couvert d'ecchymoses et de croûtes, planqué derrière le comptoir, la greluce des services sociaux qui braillait que ça ne se passerait pas comme ça, qu'elle avait la loi de son côté, qu'elle porterait plainte pour kidnapping si Melody ne rendait pas le gosse à sa famille d'accueil et Diva, très calme, qui faisait pour ainsi dire rempart de son corps, prête à tout pour protéger le même. Et là, Ami débarque, complètement ivre, brandissant à bout de bras un flingue chargé et hurlant qu'il allait tout faire péter - lui, l'agence, le monde entier. Melody était tétanisée, l'assistante sociale a voulu en profiter pour récupérer le petit - je suis arrivé juste à ce moment-là.

[...] Je ne supporte plus ce type. Je devrais avoir honte mais je n'arrive plus à avoir de la compassion pour lui. Tu vas certainement penser que je suis un monstre, mais comment te dire ? Il y a des milliers de personnes qui ont vu leur vie s'écrouler en quelques secondes, qui ont perdu un ou plusieurs proches, qui n'ont plus rien - mais ce n'est pas pour ça qu'ils renoncent. Il suffit d'ouvrir les journaux pour s'en rendre compte - les gens essaient de reconstruire quelque chose ou, à défaut, d'aider les autres. Lui, non. Il ne fait rien, à part dormir, boire et s'apitoyer sur son sort.



Vaughn était à la fois jaloux, possessif et violent. Son passé de mafieux le rattrapait dans ses liaisons amoureuses. Ainsi, il refusait catégoriquement de pratiquer le cunnilingus, considérant qu'il s'agissait d'une position humiliante pour l'homme et ne comprenait pas qu'une femme puisse lui reprocher la multiplicité de ses liaisons. Une de ses portariales, amoureuse, malheureuse et bien décidée à lui montrer qu'on ne mettait pas fin à une relation avec un bijou, l'accusa d'abus sexuel. Vaughn, connu pour son impétuosité et soupçonné par les Services Internes de protéger des filles - en d'autres termes, de proxénétisme - ne parvint jamais à se blanchir tout à fait dans cette affaire et ce, même après que la jeune fille ait retiré sa plainte. Après cette aventure, le détective se contenta de faire appel à des professionnelles pour satisfaire ses désirs sexuels.

COPS : PROTÉGER ET SERVIR ?

[...] Quand tu t'en sentiras prêt, n'hésite pas à me le faire savoir : je viendrai te rendre visite.

Bien à toi,
Eve.

17 janvier 2035 - Journal d'Arnold Lohman

J'ai entendu Melody et Tashandra discuter tout à l'heure. De moi. Et ce n'était pas très gentil. « Ombre de lui-même », « lâche », « désespéré », « pauvre type »... Je crois que c'est Tashandra qui a raison. Je suis un lâche. Un pivoir.

Une pauvre merde même pas capable de se tirer d'ici. Alors que demain, demain ce sera la fin.

Demain.

DOSSIER UCO - DC15072030 - 726865 (EXTRAIT)

[...] En acceptant de collaborer avec le NADIV sur le trafic intra-muros de stupéfiants, Douglas Collins fait montre d'une volonté certaine de réinsertion. Néanmoins, nous ne pouvons prendre le risque lui accorder notre confiance pour le moment - d'autant que cela nuirait certainement à l'opération d'infiltration qu'il prépare au sein de ces gangs carcéraux. Rappelons que l'ex-détective a été incarcéré à No Hoper Point pour des motifs aussi graves que : corruption, fraude, faux et usage de faux, coups et blessures, meurtre au premier degré [...]

[...] Son contact, T. Rock T., est un ancien des Park Village Crips. Il purge une peine pour homicide involontaire - mais tout tend à prouver que ce n'était pas involontaire du tout - l'homme qu'il a tué était une épine dans le pied de son OG [...]

Lieutenant A. Garcia

Demain ils viendront me chercher.

M'emmèneront dans ce grand fourgon blanc.

Voyage infernal vers cette foutue réalité. Je ne veux pas de cette vie, de cet enfer qu'on appelle existence, de leur compassion de leur pitié de leur amitié - mais c'est quoi l'amitié ? Ça ne l'a pas fait revenir. Et le bébé continue à me hanter, ses traits bleus et gonflés, ses traits que je n'ai jamais vus prennent la place de tous mes autres souvenirs.

Vivre. Bouger. Aller de l'avant. Se rendre utile. Aider. Prier. Pleurer. Mourir. Mourir encore. À petit feu. Parce qu'elle n'est pas là. Parce qu'elle ne reviendra plus jamais. Et cette ville en ruine, ce gigantesque chantier, qui me rappelle chaque jour que je l'ai laissée crever, que je n'étais pas là, que je n'ai jamais jamais été là.

Je ne veux plus être ici. Couper le cordon. Maintenant.

Selena.

Je veux te rejoindre.

Je veux être là-bas, avec toi, ne pas revenir.

Selena. Attends-moi.

Sans

Espoir

Larmes

Enfant

Naître

Adieu

Quelle autre signification donner à ce nom qui n'évoque pour moi aucun visage ?

LA POST - 20 JANVIER 2035

RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE

Mahalia Lohman, sa mère,

Li May, sa sœur

Et tous les membres de sa famille.

Vinny Bonacelli, Douglas Collins, Jennifer Keller, Jean

Métroux, Thomas O'Doole, Tashandra Sanku, Piotr

Solo, Daniel Webster, Melody Williams

Et tous ses anciens collègues et amis

Ont la tristesse de vous faire part du décès de Arnold

William Lohman, survenu en sa quarante et unième

année.

There's no chance for us,

It's all decided for us.

This world as only one sweet moment set aside for us.

Who wants to live forever,

Who dares to love forever,

When love must die.

(Who wants to live forever - Queen)

Il sera incinéré, selon ses vœux et ses cendres seront dispersées dans la mer à l'issue d'une cérémonie qui aura lieu dans la plus stricte intimité.

QUAND LES COPS NE SONT PLUS COPS...

Mai 2034, un mois funeste pour les cops. Alors que le SAD s'acharne sur certains d'entre eux et les envoie à l'ombre, le service est brusquement démantelé. En l'espace de quelques heures, le COPS a disparu corps et biens. Mais qu'advient-il des deux cent onze hommes et femmes qui le composaient ?

Certains, comme Pitbull, sont arrêtés pour des motifs plus ou moins bidon, et sont envoyés à l'ombre en attendant de passer en jugement. D'autres, un peu plus nombreux et ayant un dossier irréprochable, sont affectés à d'autres services du LAPD ayant besoin de renforts. Enfin, la grosse majorité des cops, au nombre desquels les PJ, se retrouve purement et simplement sans emploi. Ils ne sont pas licenciés, pour le moment en tout cas. Simplement, le LAPD n'ayant pas de postes vacants en nombre suffisant, la mairie a décidé de décharger les anciens cops de leurs fonctions et de les placer en disponibilité. À ce titre, ils doivent rendre leur arme de service, leur matériel et leur badge, et ne figurent plus parmi les salariés de la ville. En contrepartie, ils touchent une indemnité (égale à 50% de leur dernier salaire, primes non comptées) et ont le droit de rechercher un nouvel emploi (ce qui est même hautement conseillé si l'ex-cops ne veut pas sombrer dans la misère !).

À tout moment, le LAPD se réserve le droit de réintégrer les agents en disponibilité. En attendant, la qualification d'officier de police et le permis de port d'armes qui va avec donnent

accès à un certain nombre de professions auxquelles les PJ pourront prétendre.

Une dernière précision : dans le supplément *DésUnion*, les PJ étaient affectés au NABI. Il est évident qu'avec la dissolution du COPS, cette option n'est plus possible.

Concrètement, ce dossier s'intéresse à sept métiers demandant des compétences dans les domaines de la sécurité et/ou de l'investigation, nouvelles carrières que les joueurs ex-cops sont susceptibles d'embrasser. Chacune de ces professions est décrite en deux parties : une de contexte tout d'abord, détaillant le rôle et la fonction de ces nouveaux métiers, le cadre législatif qui les entoure, le type de missions demandées par ce poste et le travail au quotidien, ainsi que quelques personnalités ou institutions qui sont susceptibles d'engager ou de côtoyer les joueurs ; une seconde partie enfin, plus technique, centrée sur du matériel spécialisé auquel les joueurs pourront avoir accès en entrant dans telle ou telle carrière, les compétences développées par leur nouveau job et leur nouveau champ d'action, et présentant la notion d'*expertise*, un système de capacités spéciales afférentes aux domaines de compétences de chacune de ces différentes professions et visant à remplacer les bonus de stages auxquels les joueurs n'ont plus accès.

Il est évident que ces cinq choix de carrières ne sont pas les seuls qui s'offrent aux PJ après la dissolution du COPS, mais



ce sont ceux qui nous ont semblés les plus importants et les plus pertinents, et leur présentation peut servir de base à vos propres développements. Dans le prochain supplément, nous vous proposerons d'ailleurs de nouvelles professions, plutôt liées cette fois-ci à la sphère criminelle.

Vous trouverez aussi à la fin de ce dossier deux options assez particulières pour mettre en scène les futures intrigues de vos personnages.

1. Chasseur de primes

Le système judiciaire américain possède une particularité qui a été conservée par la république de Californie : la libération sous caution. En effet, lorsqu'un individu est appréhendé par les forces de police, il est rapidement déféré devant un juge qui va décider, en fonction de l'importance de l'infraction ou du crime et de la situation du suspect, si celui-ci doit être emprisonné dans l'attente de son procès, ou s'il peut être libéré.

Dans la plupart des crimes graves, le suspect est généralement placé en détention préventive. Pour les affaires moins sérieuses, le juge, afin d'éviter de surcharger des prisons déjà surchargées, et éventuellement dans le souci de ne pas envoyer en prison un innocent, prononcera la plupart du temps une libération sous caution.

Cette caution, comme son nom l'indique, a pour but d'obliger le prévenu à se présenter à son procès. Elle est donc évaluée non seulement en fonction de la gravité des faits, mais aussi et surtout en fonction de la richesse de l'individu. Notons au passage que certains juges peuvent accepter hypocritement la demande de libération sous caution mais fixer une somme tellement importante que le prévenu est obligé d'y renoncer.

Dans la plupart des cas, le prévenu n'a pas les moyens de verser la caution au juge, et il est souvent fait appel à un garant. Ce dernier avance la somme au prévenu, moyennant une rémunération généralement égale à 10% de la caution. Bien entendu, si le prévenu ne se présente pas à son procès, la justice vient réclamer le paiement de la somme au garant ; ce qui arrive tout de même dans 20 à 30% des cas. Les garants étant loin d'être des philanthropes — ils partagent en général l'esprit qui anime les banquiers et les assureurs ; les garants sont d'ailleurs rarement des personnes physiques mais plutôt des sociétés dont l'activité est finalement assez proche de l'assurance ! —, ils font rechercher les fugitifs afin qu'ils comparaissent devant la Justice. Pour cela, ils font appel à des Bail enforcement agents (ou BEA), c'est-à-dire en bon français des agents d'application des cautions, mieux connus du grand public sous le terme de chasseurs de primes.



1.1. Définition

Le BEA (Chasseur de primes est un terme jugé péjoratif ; il reste néanmoins le terme le plus couramment utilisé...) est ce qu'on pourrait appeler un auxiliaire de justice privé. En effet son rôle est de traquer des individus pour le compte de la justice afin de les amener à comparaître devant un tribunal. Historiquement, les chasseurs de primes se sont fait connaître aux États-Unis durant la glorieuse période du Far West, lorsque les shérifs et les marshals n'étaient pas assez nombreux pour courir après les brigands et eurent recours aux fameuses affiches « Wanted » pour demander de l'aide des citoyens... Au fil des ans, l'esprit n'a pas franchement évolué ; simplement, la profession a été encadrée par une réglementation comme tout le reste du système judiciaire.



1.2. Les missions

Contrairement aux officiers de police ou aux détectives privés, les chasseurs de primes ont un champ d'activité très restreint : leur unique mission consiste à poursuivre les fugitifs et à les ramener devant la justice.

Loin de l'image romantique du chasseur de primes façon Clint Eastwood, le BEA ne rôde pas de ville en ville, le portrait des fugitifs en main. Il travaille pour le compte de garants qui, de manière indirecte, sont ses employeurs. Ce sont eux qui, pour ne pas à avoir à payer la somme demandée par le juge, l'engagent pour rattraper tel ou tel individu.

De manière générale, le BEA est installé à son compte ou, plus couramment, est salarié d'une agence ; en 2034, la logique économique a largement prévalu et les « agences » artisanales ne sont plus l'affaire de quelques vieux chasseurs solitaires. Il travaille fréquemment pour les mêmes garants. Ces derniers confient rarement une affaire à plusieurs BEA, même si cela peut arriver lorsque la caution est particulièrement élevée et que le fugitif est un client « sérieux ». Quoi qu'il en soit, le chasseur de primes est toujours payé pour une capture, le montant de la récompense allant de 10 à 20% du montant de la caution fixée par le juge.



1.3. Le cadre légal

La législation concernant la profession de BEA a régulièrement évolué depuis sa création officielle en 1873. La dernière mouture date de 2033 et ne modifie que quelques points particuliers des textes en vigueur.



1.3.1. Devenir BEA

Bien entendu, la profession de BEA nécessite l'obtention d'un permis qui n'est attribué que sous quatre conditions.

- **Âge :** il faut être âgé d'au moins 18 ans.
- **Expérience :** pour avoir le droit d'exercer la profession de BEA, il faut avoir une expérience de trois ans en tant qu'officier de police, investigateur dans une agence d'État, de comté, ou de gouvernement fédéral, ou encore en tant que détective privé.
- **Formation :** il faut suivre une formation de vingt-cinq heures minimum, délivrée par un organisme reconnu par le Secrétaire d'État (les candidats ayant été officiers de police pendant au moins trois ans ou exerçant en tant que détectives privés depuis au moins trois ans peuvent être dispensés de cette formation).

- **Virginité judiciaire :** le droit d'exercer la profession de BEA n'est accordé qu'à des individus n'ayant eu aucune condamnation pénale. Par ailleurs, les candidats sont tenus de fournir un relevé d'empreintes digitales et ADN. S'il s'avérait qu'un chasseur de primes soit condamné pénalement, son permis lui serait aussitôt retiré.

Par ailleurs, si le candidat répond aux trois conditions ci-dessus, il doit :

- verser une caution de 500.000\$ (ou faire appel à une société qui se portera caution pour lui contre une modique cotisation de 1.000\$ par an, mensualisable) ;
- payer une taxe (pour une période de deux ans) qui s'élève à 500\$ pour les permis individuels, et à 750\$ pour les permis corporatistes ou les permis d'agence (en gros, pour les sociétés employant des BEA).



1.3.2. Exercice de la profession

On l'a vu plus haut, la mission du BEA consiste à traquer des « fugitifs », c'est-à-dire des personnes en attente de jugement et qu'un juge a remis en liberté contre une caution ; on ne parle pas ici des évadés de prison, qui sont pourchassés par les shérifs, qui ont hérité des compétences des anciens US Marshals. Dans le cadre de leur mission (et dans celui-là uniquement), les BEA disposent de pouvoirs importants puisqu'ils peuvent même accomplir des actes pour lesquels un officier de police aurait besoin d'un mandat. En effet, en acceptant que le garant prenne en charge sa caution, le prévenu renonce à ses droits constitutionnels s'il venait à rompre le contrat de caution et donne tous les droits au garant pour le retrouver.

Dès lors qu'un prévenu s'enfuit, tout BEA mandaté par le garant peut donc exiger d'avoir accès à ses relevés bancaires, téléphoniques et autres, en vue de retrouver sa trace. Il peut demander accès aux fichiers de la police, de la sécurité sociale... Et surtout, il peut pénétrer dans son domicile à toute heure du jour et de la nuit pour procéder à une perquisition ou une arrestation. Il suffit pour cela que le BEA soit muni de l'arrêt de fuite, le document attestant que le prévenu est en fuite, ainsi que d'une copie du contrat de caution.

Il existe toutefois des limites à ces pouvoirs énormes. Tout d'abord, le BEA ne peut pas débarquer partout où il le souhaite sous prétexte qu'il suspecte la présence du fugitif. Si celui-ci a renoncé à ses « droits Miranda », la vie privée des autres individus doit être respectée. En conséquence, le BEA ne peut intervenir qu'au domicile ou dans le refuge du fugitif, après avoir établi de manière formelle que ce dernier y vit ; le BEA ne peut pas débarquer chez la famille ou les amis du fugitif pour leur soutirer des renseignements.

De plus, avant de procéder à une arrestation, le BEA doit prévenir la police locale dans un délai de quatre heures minimum avant de passer à l'action. Dès lors que le fugitif est capturé, le BEA doit en faire l'annonce et le ramener devant le tribunal qui a prononcé sa liberté sous caution dans les quarante-huit heures.

Par ailleurs, si le BEA est autorisé à porter une arme à feu, ce n'est que pour sa défense personnelle dans le cadre du permis de port d'arme dissimulée. Il ne peut donc y avoir recours qu'en cas de légitime défense. La Californie de 2034 n'est plus le Wild West, et les fugitifs doivent être impérativement ramenés vivants et en bonne santé ; tout du moins, pas truffés de plomb ! Le cas échéant, un BEA pourra

être poursuivi pour tentative d'homicide ou pour homicide involontaire voire volontaire ; alors que c'est le LAPD, qui serait condamné civilement pour une bavure commise par un officier de police, le BEA sera lui condamné personnellement au pénal. D'ailleurs, pour bien marquer la différence entre les officiers de police et les BEA, ces derniers ne sont pas autorisés à porter d'insigne tel qu'un badge ou une étoile, ni aucun atout qui pourrait les faire passer pour des officiers de police.

En ce qui concerne le territoire, le BEA dispose d'une liberté importante puisqu'il peut poursuivre le fugitif sur tout le territoire de la république de Californie. Mieux encore, les États-Unis et la république de Californie ont signé un accord permettant la poursuite des criminels sur leur territoire. Dans ce cas, un BEA californien arrivant sur le territoire de l'Union doit commencer par se faire connaître à la douane puis auprès des autorités de chaque ville dans lesquelles il peut être amené à agir. En cas de capture, il doit livrer le fugitif aux autorités locales dans les douze heures qui suivent. Dès lors, le BEA devra saisir le juge californien pour qu'une demande d'extradition en bonne et due forme soit présentée. Le BEA pourra alors se charger de ramener le prisonnier devant le juge.

En revanche, le BEA n'a pas le droit de poursuivre un fugitif dans d'autres États que l'Union. Le cas échéant, il pourra être poursuivi par les autorités locales pour enlèvement, et la république de Californie acceptera toute demande d'extradition à son encontre.

1.4. Formation et embauche

La formation et le diplôme sanctionnant l'habilitation à exercer la profession de BEA sont délivrés par des établissements de formation privés, qui doivent nécessairement être reconnus par l'État puisque c'est le ministère de l'Intérieur qui délivre l'autorisation d'exercer au vu du diplôme établi par l'école.

Le métier de chasseur de primes étant fructueux, de nombreuses écoles ont vu le jour en Californie. Outre la délivrance de la formation initiale de vingt-cinq heures, elles proposent également des stages en partenariat avec d'autres organismes afin de fournir aux chasseurs de primes tous les avantages pour exercer leur métier. Les écoles sont souvent membres d'un réseau associatif, la National BEA Association (NBEAA), qui sert de syndicat et de porte-parole aux BEA.

À Los Angeles, l'école la plus importante et la plus réputée est la *Bail Enforcement Agents Academy*, située à l'est de la ville, sur Somerset Drive. Les locaux de l'académie ne sont que légèrement endommagés durant le Little One, contrairement à la moitié des écoles de formation de la ville, ce qui fait que l'Académie va devenir l'un des points de ralliement des BEA à Los Angeles à partir de juillet 2034.

Loi du marché oblige, la grande majorité des BEA travaillent aujourd'hui pour une corporation ou une grande agence. Seuls quelques résistants continuent de travailler en solitaires ou dans de petites agences, de manière artisanale. D'anciens cops seront probablement tentés de travailler pour eux-mêmes, suite à leurs déconvenues avec le LAPD. Outre les taxes, ils auront alors des charges à régler telles que la location d'un local, l'électricité et autres ; selon l'endroit où il ouvre son agence, un BEA aura rapidement entre 500 et 2.000\$ de dépenses mensuelles. Sans parler des frais inhérents à la poursuite d'un fugitif (paiement des indices,

frais de déplacement, achats de matériels divers...) que tout BEA doit prendre à sa charge. C'est ainsi que même les plus grandes célébrités du métier comme Bobby « Cobra » Katchinsky, qui capture à lui tout seul une cinquantaine de fugitifs, et pas des moindres, par an, sont perpétuellement à la limite de la faillite personnelle et vivent avec leur compte dans le rouge.

Autant dire qu'il est plus facile de travailler pour le compte d'une société spécialisée qui prend ce genre de frais à sa charge... mais qui encaisse également les primes de capture, car c'est elle qui est alors engagée par le garant, et non le BEA en son nom propre. Lors de son embauche, le chasseur de primes doit alors négocier son salaire. Les modalités sont variables : certains contrats prévoient le reversement de 60% de la prime de capture et la prise en charge intégrale au titre des frais généraux des dépenses effectuées par le BEA pour capturer un fugitif. C'est ainsi que pratique la société Californian BEA Union, surnommée *The Bee* dans le milieu, pour souligner aussi bien son efficacité (« le fugitif qui se frotte à l'abeille se pique à son dard !!! ») que sa taille, comparable à une ruche. *The Bee* est LE mastodonte dans ce business, et elle a tendance à racheter les petites agences. On murmure qu'elle pourrait prochainement ouvrir un département qui assurerait également le rôle de garant. Pour la première fois dans l'histoire, une même société avancerait les cautions et assurerait la poursuite des fugitifs. *Business is business !*

D'autres sociétés plus petites, comme *Associated Hunters Inc.*, préfèrent payer plus cher leurs employés (jusqu'à 75% de la prime de capture) mais les laissent se débrouiller avec les frais. Plus fragiles que les grosses sociétés, elles ne disposent pas toujours d'une trésorerie suffisante pour prendre en charge les frais de leurs agents.

1.5. BEA et Little One

Après le séisme, après un temps de remise en route et des procédures de fonctionnement provisoire, l'administration judiciaire va se rendre compte qu'un nombre important de libérés sous caution ont décidé de profiter de l'aubaine pour essayer de disparaître dans la nature en espérant que la Justice les oublierait. Ce n'est pas le cas ! Et du coup, dès juillet, les garants lancent massivement les chasseurs de primes sur leurs traces, à tel point que ces derniers se retrouvent surbookés pour plusieurs mois !

1.6. Matos

L'équipement d'un chasseur de primes n'est pas standard. Il varie avec les goûts et les moyens financiers. *The Bee* n'hésite pas à fournir toutes sortes d'équipement high tech à ses chasseurs, notamment du matériel d'espionnage électronique et des ordinateurs à la pointe de la technologie, dotés de logiciels de piratage ultra performants ; côté armes, elle dispose de Tasers militaires et de *Filament judges*. À l'opposé, les chasseurs « artisanaux » manquent souvent de moyens et doivent faire avec les moyens du bord et le système D. Seuls deux éléments sont représentatifs de quasiment tous les BEA au point qu'ils en sont presque devenus un symbole : le shotgun et les menottes en plastique.

ON 708
L'air est
très chaud.

LES DOSSIERS
DU LAPD

1.7. Technique

1.7.1. Compétences de départ

- Arme d'épaule : 6+
- Arme de poing : 7+
- Athlétisme : 8+
- Conduite [voiture] : 7+
- Connaissances [droit] : 8+
- Corps à corps [Coups ou Immobilisation au choix] : 6+
- Informatique : 8+
- Intimidation : 6+
- Investigation : 6+
- Vigilance : 7+

1.7.2. Expertise

- Baroudeur
- Coriace
- Mise au tapis
- Oreille de la rue
- Persuasion
- Suspicion
- Tir dissuasif
- Tir instinctif
- Tir sûr
- Traque

2. Détective privé

2.1. Définition

Un détective privé est un enquêteur employé par une personne privée ou une entreprise. Son travail est régulé par l'acquisition et le respect d'une licence, et doit donc respecter lors de ses enquêtes la loi californienne pour ne pas se la voir retirer.

Un privé peut être installé à son compte (environ un détective sur quatre en Californie) ou être salarié d'une agence d'investigation. Certaines grosses entreprises, chaînes d'hôtel ou casinos emploient leurs propres enquêteurs privés qui travaillent alors en interne, en collaboration avec les responsables de la sécurité.

Si la plupart des détectives installés à leur compte sont polyvalents, les agences ont quant à elles tendance à se spécialiser dans un domaine précis (assurances, audits financiers, propriété intellectuelle...), professionnalisation indispensable pour être crédible aux yeux des entreprises susceptibles de faire appel à leurs services.

2.2. Missions

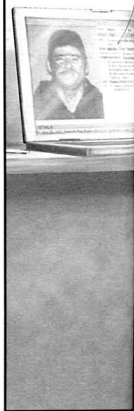
Un détective privé, ou l'agence qui l'emploie, peut être engagé pour plusieurs types d'enquêtes. Contrairement à un policier, dont l'enquête conduit généralement à l'arrestation d'un suspect ou à la résolution d'une affaire, le travail d'investigation d'un privé consiste à récolter des informations qu'il doit ensuite communiquer à son employeur (personne privée, entreprise ou plus rarement agences gouvernementales), charge à ce dernier d'utiliser comme il le désire ces renseignements.

Le champ des missions d'un détective privé est donc assez large, tout autant que la nature de ses employeurs.

On peut demander à un détective d'enquêter sur un crime ou un délit commis sur le territoire californien. Malgré l'image de l'enquêteur solitaire résolvant une affaire criminelle contre une police impuissante et corrompue véhiculée par le roman noir, ce genre d'affaire fait très rarement l'ordinaire d'un enquêteur, les détectives privés s'occupant avant tout d'affaires... privées. Certaines agences néanmoins se sont spécialisées dans le réexamen d'enquêtes classées par la police avec des résultats plus ou moins probants. Encore plus rarement, un privé peut être engagé directement par la police ou le shérif d'un comté pour l'aider à résoudre une enquête, généralement parce que celui-ci dispose d'informations susceptibles d'aider les autorités (dans le cas, par exemple d'un corps retrouvé par la police dont le privé enquêtait sur la disparition). Le temps de l'enquête, l'enquêteur privé peut même se voir offrir les prérogatives d'un officier assermenté.

Un privé peut aussi être chargé de réunir des preuves — à charge ou à décharge — pour son client avant la tenue d'un procès. C'est souvent le cas lorsque l'enquête de police a été incomplète ou un dossier refermé trop rapidement. L'employeur peut ici être un accusé, un plaignant ou un de leurs proches qui cherchent à démontrer une innocence ou une culpabilité dans une affaire. Il peut aussi s'agir de l'avocat d'un accusé, voire même le bureau du procureur s'il estime que l'enquête de la police a été bâclée, par incompétence ou par position partisane. C'est assez fréquemment le cas lors d'affaires impliquant un ou plusieurs représentants des forces de l'ordre. Le privé assure ici la même fonction qu'un enquêteur judiciaire (voir un peu plus loin).

Les affaires de disparition, de biens mais surtout de personnes, occupent quant à elles beaucoup plus fréquemment le quotidien



d'un privé. En Californie, la police peut être appelée suite à la fugue d'un mineur, mais un individu majeur disparaissant sans laisser d'adresse ne la concerne pas. Avec le Little One, les affaires de disparition se sont multipliées de façon alarmante au point que certaines grosses agences ont refusé d'assumer ces enquêtes. Cette situation permet à pas mal d'indépendants de se lancer ou de se renflouer. Que ce soit des personnes disparues sous les décombres ou des gamins qui profitent du chaos ambiant pour aller vivre leur rébellion en rejoignant un squat, le travail ne manquera pas durant de longs mois.



Les compagnies d'assurances font fréquemment appel aux services d'enquêteurs privés, plusieurs agences se consacrant exclusivement à ce type de clientèle. Il s'agit la plupart du temps de dévoiler une fraude (accidenté qui simule son handicap ou son traumatisme, assurance-vie d'un type qui ne serait pas vraiment mort, etc.) mais aussi de découvrir les causes et les responsables de tout dommage infligé à une personne, un bien ou un bâtiment (accident, agression, incendie, vandalisme, etc.).

Un privé est aussi habilité à protéger une personne ou une organisation, victime de menaces par exemple, mais contrairement à un agent de sécurité, son rôle est surtout de prévenir et d'empêcher tout problème en en découvrant l'origine.

Le plus fréquemment, un détective est engagé pour amasser des informations de toute nature sur un individu : casier judiciaire, moralité, habitudes, fréquentations, famille, solvabilité... Les raisons peuvent en être multiples, depuis l'entreprise souhaitant en apprendre plus sur un futur partenaire avant de l'embaucher aux classiques mariés en instance de divorce qui cherchent toute information compromettante sur leur conjoint, de la banque qui veut se garantir du sérieux d'un entrepreneur avant de lui accorder un gros prêt à la belle famille fortunée qui aimerait mieux connaître son futur gendre. Ce genre d'enquêtes forme le gros des missions d'un détective privé, surtout s'il n'appartient pas à une agence importante réputée pour son professionnalisme. Lors de son enquête, un privé est chargé de monter un dossier compilant des preuves et renseignements sur les activités et le caractère d'un individu, mais rien ne l'oblige à rapporter à son client ce qu'il aurait pu découvrir en dehors de sa mission première. Pour reprendre le cas de suspicion d'adultère, un privé doit justifier du fondement ou non de cette crainte mais n'a pas à révéler, sauf demande expresse de son ou sa cliente, l'existence de secrets honteux comme une collection d'UVD de films de l'actrice Candy Suxx ou une passion pour Dungeons & Dragons®. Par contre, si ce dernier prend connaissance de délits criminels au cours de ses investigations, il est sommé d'en référer aux autorités locales ou au bureau du procureur.

Le quotidien d'un détective privé n'est donc pas forcément trépidant : filature, planque, surveillance, un privé passe souvent beaucoup plus de temps à attendre qu'à agir. Les horaires sont élastiques (évidemment, heures supplémentaires et travail de nuit ne veulent rien dire pour les agences qui les emploient) et comprennent beaucoup de temps passé à faire le guet dans des conditions inconfortables.

Cependant, tous les enquêteurs privés ne sont pas des hommes de terrain, loin de là. Plus d'un tiers des affaires auxquelles ils ont affaire concernent des crimes informatiques : harcèlement par mails, intrusion virtuelle, piratage ou copie de logiciels ou de données protégées, etc. Si dans ce genre de cas les particuliers peuvent engager le premier détective venu, les entreprises préfèrent faire appel à des agences spécialisées où les employés tiennent plus de l'ingénieur informaticien que du fouineur en trench coat.

Les investigateurs corporatistes (enquêteurs privés bossant pour une firme) ont aussi un quotidien différent. Ils mènent des investigations internes et externes pour le compte de l'entreprise. Leurs missions consistent par exemple à vérifier que les employés ne prennent pas de drogues sur leur lieu de travail ou ne volent pas du matériel ou des concepts, comme de mener une enquête en extérieur pour

des affaires de fraude ou de contrefaçon. Leur domaine d'activité touche aussi à la finance et à l'expertise comptable.

2.3. Cadre légal

2.3.1. Devenir détective privé

Seul le Bureau des Services de Sécurité et d'Investigation de Californie qui dépend du Secretary of State and Consumer Service de l'État peut délivrer une licence de détective privé. Le candidat doit pour cela être âgé d'au moins 18 ans et posséder un casier judiciaire vierge. Il doit aussi justifier d'une expérience de deux ans ou plus dans la sécurité, le recouvrement ou l'investigation privée. Une formation en droit, criminologie ou police scientifique peut compenser une partie de l'expérience. Un examen écrit de deux heures sur les lois et les règlements californiens parachève la sélection. Les enquêteurs corporatistes ou spécialisés dans les affaires financières possèdent généralement en plus un diplôme en économie.

Bon nombre de privés sont d'anciens flics, militaires ou membres d'une agence gouvernementale puisqu'ils sont autorisés à prendre leur retraite après vingt-cinq ans de service. D'autres encore ont travaillé auparavant dans les domaines de la sécurité ou comme chasseurs de primes, carrières qui demandent des compétences de vigilance et d'investigation.

Pour les enquêteurs qui portent des armes, dissimulées ou non, un permis supplémentaire est exigé.

La CALI (Californian Association of Legal Investigator) propose, avec la réussite d'une série d'examens oraux et écrits, un statut particulier de Certified Legal Investigator qui est un gage de compétence dans le domaine, label auquel les employeurs sont sensibles. En échange de cotisations, l'association permet aussi à ses adhérents de suivre des stages ou des formations, et leur fournit une aide juridique quand ils doivent présenter le résultat de leurs investigations devant une cour.

2.3.2. Investigations

Les détectives privés n'étant pas des officiers assermentés, ils sont soumis aux contraintes de la loi californienne dans le cadre de leurs enquêtes. Ainsi, ils ne peuvent contraindre un témoin à répondre à leurs questions, et ne doivent ni pénétrer dans l'enceinte d'une propriété privée sans l'accord de son propriétaire ni s'introduire par effraction dans un bâtiment sous peine de voir de se voir retirer leur licence.

2.3.3. Frais et salaires

Les sommes touchées par un détective privé sont très variables. Le salaire médian se situe autour de 35.000\$ annuels mais les enquêteurs corporatistes ou spécialisés dans les audits financiers peuvent toucher jusqu'à 60.000\$. Un détective salarié par une agence touchera un salaire fixe et d'éventuelles primes de résultat si celles-ci ont été négociées avec l'employeur. Un indépendant est quant à lui libre de fixer ses honoraires : forfait journalistique, recouvrement des frais ou non, prime en cas de réussite... tout est négociable pour peu que le client soit prêt à payer et que les prestations en valent la peine.

2.4. Quelques agences

2.4.1. Marlowe & Co

Possédant ses bureaux dans le Civic Center (deux étages dans un immeuble d'affaires en face de l'Hôtel de ville), Marlowe & Co est

un gage de sérieux dans le milieu des enquêtes privées. Il s'agit sans nul doute de l'agence de détectives privés la plus importante de Californie avec ses succursales dans sept villes de l'État et plus d'une centaine d'employés. Henry Marlowe, son directeur général, est un homme d'une quarantaine d'années plutôt bon enfant qui n'a jamais mené une investigation de sa vie. C'est un commercial qui doit sa fonction uniquement à son patronyme. Les vrais patrons sont deux anciens de l'agence Pinkerton, une célèbre entreprise de sécurité et d'investigation de l'Union qui n'a jamais vraiment réussi à s'implanter en Californie. Évidemment, cette situation n'a pas manqué de faire naître des rumeurs d'espionnage ou de collaboration. N'empêche, sa clientèle et son chiffre d'affaires le montre bien, Marlowe & Co est la plus professionnelle des agences du milieu.

2.4.2. Mars Investigations

Mars Investigations est une boîte d'une envergure bien moins importante. Implantée du côté de Santa Monica, c'est une agence à taille humaine avec ses quatre employés (une secrétaire et trois enquêteurs). Elle est dirigée par sa fondatrice, Veronica Mars, une petite blonde énergique et toujours séduisante malgré ses presque cinquante ans. L'agence est connue pour accepter les enquêtes les plus impossibles et jouit d'une excellente réputation. Une de ses spécialisations est la réouverture de dossiers classés et d'affaires non résolues.

2.5. Matos

Le matériel à disposition d'un agent diffère selon ses ressources ou celles de l'agence qui l'emploie. Le matériel de base consiste en un véhicule, un ordinateur et un appareil photo/vidéo, mais les plus fortunés peuvent avoir accès à beaucoup plus que cela : matériel d'écoute, grand objectif, véhicule banalisé, etc. (les pages 100 à 106 de *Hitek Lotek* fournissent une liste de ce qui se fait d'utile en matière de surveillance ; au meneur de jeu et qui est accessible à ses joueurs selon les prix et les disponibilités. Certaines agences de renom se permettent de posséder du matériel normalement réservé au LAPD).

2.5.1. Private Eye

Private Eye est une base de données à laquelle tous les détectives privés accèdent en acquérant leur licence. Toute enquête commence par une consultation du réseau : casier judiciaire, scolarité, état civil, registre des véhicules, numéros de téléphone ou adresses e-mail, tant de données sont accessibles depuis Private Eye qu'elles fournissent le gros des pistes préalables à une investigation. Le serveur est lié au réseau et permet d'accéder aux bases de données du LAPD ou à celles de banques ou d'agence de télécoms. Il suffit pour cela d'en faire la demande en précisant nom, prénom, date de naissance et numéro de licence. Pour la plupart des bases, c'est un logiciel qui gère le système et l'accès se fait presque automatiquement, pour d'autres aux données plus sensibles, il faut monter patte blanche et justifier sa demande. Le système permet donc l'accès aux infos du DABIS (voir *Hitek Lotek* p.90) ou de pouvoir tracer des virements, des retraits d'argent ou des appels téléphoniques.

2.6. Technique

2.6.1. Compétences de départ

- Arme de poing : 8+
- Conduite [voiture] : 6+

- Discrétion : 6+
- Falsification : 7+
- Informatique : 7+
- Investigation : 6+
- Psychologie : 6+
- Recherches : 8+
- Vigilance : 7+
- Une compétence au choix
(Éloquence ou Intimidation) : 7+

2.2.2. Expertise

- Anodin
- Baratin
- Discernement
- Embrouilleur
- Filature
- Foutille-merde
- Matos de professionnel
- Oreille de la rue
- Persuasion
- Suspicion

3. Agent de sécurité

3.1. Définition

Un agent de sécurité, ou officier de sécurité, est un agent privé employé pour protéger un bâtiment et/ou une personne. Cette fonction concerne donc aussi bien les gardes du corps que les gardes corporatistes ou les agents responsables de la sécurité d'un mall ou d'un lieu public (gare, aéroport). Cette catégorie regroupe aussi les convoyeurs, les gardes des banques et les transporteurs de fonds.

Il est rare qu'un agent de sécurité soit établi à son compte, exceptés les physionomistes (videurs de night club) ou certains gardes du corps. Ils sont la plupart du temps salariés d'une agence et c'est cette dernière qui leur confie des contrats.

3.2. Missions

Pour résumer, nous pouvons établir trois grades de personnes travaillant dans le domaine de la sécurité privée. En premier lieu, nous trouvons les gardes, personnel en uniforme dont l'unique responsabilité touche à la protection d'un lieu, comme les veilleurs de nuit, les gardiens de chantier ou le personnel de sécurité d'une banque. Le second grade est celui des officiers de sécurité à proprement dit. Leurs responsabilités sont plus étendues puisqu'à la défense d'un lieu s'ajoute la protection du public et le maintien de l'ordre. Il s'agit par exemple des agents de sécurité d'un mall ou d'un casino, des patrouilles privées oeuvrant dans certains quartiers clos, etc. Le travail de sécurité des deux premières catégories est attaché à une zone, un bâtiment ou une propriété privée. En troisième lieu viennent les agents de sécurité. Ces derniers travaillent généralement sans uniforme et sont engagés contractuellement par un employeur de façon ponctuelle, pour répondre à un besoin ou à des menaces. C'est dans cette catégorie que se rangent les gardes du corps.

On s'en rend compte rapidement, le devoir de protection d'un agent de sécurité est multiple. Leur rôle est avant tout dissuasif : par leur attitude, ils doivent intimider et décourager les fauteurs de trouble. À ce titre, beaucoup sont tenus de porter un uniforme, sur le modèle des forces de police, ce qui permet de les distinguer et rappelle leur présence. Si l'agence de sécurité à laquelle ils appartiennent ou leur employeur ne connaît pas de tenue particulière, le classique costume sombre-lunettes noires est en lui-même un uniforme adopté par bien des gardes du corps.

Leur tâche est d'abord de prévenir les troubles par un travail rigoureux de surveillance et une vigilance de tous les instants. Les gardes affectés à un bâtiment doivent ainsi en contrôler l'accès, vérifier l'identité des visiteurs, éventuellement procéder à la fouille de véhicules, etc. Pour remplir cet office, les agents de sécurité peuvent compter sur du matériel électronique de surveillance, systèmes d'alarme et réseaux vidéo. En plus d'être en mesure d'assurer physiquement la défense de leurs clients ou de leurs biens, les agents de sécurité possèdent des compétences en électronique et en informatique et sont capables de déceler ou d'empêcher une intrusion de cette nature.

En dernier recours, les agents de sécurité doivent protéger les personnes ou les propriétés dont ils ont la responsabilité en ayant recours à la force. La plupart d'entre eux bénéficient de stages de remise en forme et d'un entraînement aux armes. L'idée qu'ils ne doivent pas faire usage des armes et de la violence est cependant sujette à discussion, bien des officiers de sécurité bénéficiant de responsabilités importantes ayant tendance à jouer les cow-boys.

Sauf exceptions, un agent de sécurité n'est pas habilité à procéder à une arrestation ou tout autre tâche dévolue à la police, comme une enquête, mais sont tenus d'aider dans la mesure de leurs moyens les investigations des forces de l'ordre. Ils sont tenus de rédiger des rapports de leurs activités, qu'ils doivent faire connaître à la police sur sa demande. Des juridictions exceptionnelles ont cependant tendance à se multiplier, qu'il s'agisse de zones corporatistes ou de lotissements privés. Avec les troubles et les pillages qui ont suivi le Little One, nombre de quartiers ou de villes autour de LA ont voulu renforcer leur sécurité et débordées, les autorités judiciaires se sont vues forcées d'accorder un statut spécial à ces quartiers résidentiels de Glendale ou de Beverly Hills en renforçant les attributions dont les agents privés pouvaient déjà bénéficier. Sur ces propriétés, l'officier de sécurité fait véritablement la loi et dispose des mêmes prérogatives qu'un shérif de comté ou d'un officier de police.

3.3. Cadre légal

3.3.1. Devenir agent de sécurité

La république de Californie exige une licence pour pouvoir exercer le métier d'agent de sécurité, licence facile à obtenir après une vérification du casier judiciaire et quelques examens physiques et psychologiques. Beaucoup des agents de sécurité privée sont d'anciens militaires ou policiers, ces expériences étant aux yeux des agences les meilleures garanties d'efficacité. Comme pour les détectives privés, l'acquisition de la licence est gérée par le Bureau of Security and Investigative Services qui dépend du Department of Consumer Affairs.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la majorité des agents de sécurité ne sont pas armés ; une licence de port d'armes est donc exigée avec l'entraînement nécessaire, ainsi que le cas échéant un permis d'arme cachée.

Les agents de sécurité qui sont systématiquement armés sont les gardes du corps, les transporteurs de fonds et les gardes corporatistes ou les officiers de sécurité ayant rôle de sheriff. Les agences de sécurité qui les emploient les obligent à suivre un entraînement régulier et une formation continue pour éviter au maximum les incidents.

Les agents de sécurité n'ont bien évidemment pas le permis de tuer. Responsables d'un meurtre, ils sont considérés comme des citoyens ordinaires, sauf les officiers de sécurité ayant un pouvoir et des responsabilités égales à celle de la police, qui seront jugés comme tels.

3.3.2. Salaires et primes

Les salaires touchés par des agents de sécurité sont très variables selon leur poste et leurs responsabilités. Assez bas pour de simples gardes et vigiles, il avoisine celui d'un officier de police pour les officiers de sécurité privée, et peuvent s'élever à beaucoup plus haut pour des gardes corporatistes.

En ce qui concerne les videurs et les gardes du corps, c'est encore plus variable. Pour beaucoup, ce sont de simples jobs d'appoint, souvent tenus par des agents du LAPD ou des juridictions locales, la législation californienne autorisant les flics à faire des heures supplémentaires dans le privé. Il existe des agences spécialisées qui proposent un service professionnel, leurs tarifs se montrant à ce titre plus élevés.

Les primes et assurances se gèrent au coup par coup avec l'employeur, tous ne considérant pas le job d'agent de sécurité comme une profession à risque.

3.4. Exemple d'agences de sécurité : Securitas California

Securitas est LA plus grosse entreprise mondiale dans le secteur de la sécurité privée. L'uniforme caractéristique rouge et noir de ses agents est visible partout sur le territoire californien, dans les centres commerciaux, les salles de conférence... C'est aussi elle qui gère la sécurité de la plupart des casinos de Las Vegas, contrats énormes qui lui rapportent de généreux subsides. Securitas jouit d'une hégémonie quasi parfaite dans le domaine, aucun de ses concurrents ne lui arrivant à la cheville en terme d'effectifs. Cette importance permet à l'entreprise de peser sur le plan politique et économique. Le Little One lui a offert une influence encore plus grande grâce aux accords passés entre l'agence et les autorités locales pour privatiser la sécurité dans certains secteurs et créer ainsi de véritables milices privées. Leader incontournable, Securitas est une boîte qui embauche régulièrement et à laquelle les personnages ne manqueront pas de penser lors de leur reconversion.

3.5. Matos

Le matériel utilisé par un agent de sécurité touche principalement à deux domaines : les armes, et la surveillance. Pour la première catégorie, les armes de poing sont les plus courantes mais les gardes du corps des personnalités les plus sensibles et les transporteurs de fonds sont aussi équipés de fusils comme le Benelli 053 ou le Sony Tsunami 143.

En ce qui concerne la surveillance, la qualité et l'abondance du matériel dépendent de l'importance de l'agence de sécurité et donc du service qu'elle fournit. Là encore, Hitek Lotek fournit un catalogue presque exhaustif de ce qui se fait de mieux dans le domaine.

3.6 Technique

3.6.1. Compétences de départ

- Arme d'épaule : 7+
- Armes de contact ou Corps à corps [Coups ou Immobilisation au choix] : 8+
- Arme de poing : 6+
- Athlétisme : 7+
- Conduite [Voiture] : 7+
- Informatique : 8+
- Intimidation : 6+
- Electronique : 6+
- Premiers secours : 7+
- Vigilance : 6+

3.6.2. Expertise

- Autorité
- Dur à cuire ou Insensible à la douleur
- Imperturbable
- Matos de professionnel
- Mise au tapis
- Protection
- Sentinelle
- Suspicion
- Tir dissuasif
- Tir sûr

4. Journaliste d'investigation

4.1. Définition

À l'ère de l'image et de l'information, beaucoup ont affirmé que le vrai contrôle en Californie appartenait aux médias. Nul ne pourrait contredire cette affirmation au moment où l'on découvre l'influence déterminante du LTL dans les dernières élections. Plus que jamais, l'appareil médiatique est le « quatrième pouvoir ».

Le journaliste d'investigation a une place à part dans ce paysage médiatique. Free lance ou appartenant à une rédaction, son rôle n'est pas de diffuser des informations au grand public ou de jouer les manipulateurs d'opinion, mais bien d'enquêter pour mettre à jour des scandales, révéler des affaires politiques ou criminelles. Le journaliste d'investigation passe plus de temps sur le terrain à enquêter, interroger ses témoins, suivre des pistes, qu'en salles de rédaction.

4.2. Missions

Plutôt que répéter des informations, je vous invite à consulter l'excellent topo sur le journalisme d'investigation et les médias pages 14 à 26 du supplément 15 Minutes. Si vous souhaitez plus d'informations sur le travail au quotidien d'un journaliste plongé dans une enquête, je ne peux que vous conseiller la lecture du Poète de Michael Connelly.

Quelques précisions néanmoins quant au contexte particulier de ce second semestre 2034. Comme vous avez pu le lire dans ce supplément, la catastrophe du Little One a plongé les Californiens dans un doux nihilisme dont témoignent fortement les médias : il faut être trash et agressif si l'on veut désormais attirer l'attention de ses concitoyens.

Autre point très important : sans que l'on puisse vraiment parler de censure, le pouvoir réaliste semble bâillonner littéralement la parole des médias. Il ne s'agit pas d'une volonté délibérée de l'équipe en place de museler la presse mais d'une véritable absence de critique et de contradiction de la part de cette dernière. Certains l'expliquent par l'éternelle connivence entre pouvoir politique et sphère médiatique, d'autres par les circonstances dramatiques qui ont conduit les réalistes à la tête du pays. En tout les cas, ce « pacte républicain » se transforme peu à peu en une chape de plomb ; il y a de moins en moins de place pour une parole dissidente en Californie.

4.3. Cadre légal

4.3.1. Devenir journaliste

Il existe bien entendu de nombreux diplômes universitaires préparant aux métiers du journalisme. L'UCLA dispense d'ailleurs une formation reconnue dans ce domaine, dirigée par le séduisant Brandon Walsh, longtemps présentateur vedette sur CNN. Mais la profession accepte en son sein de nombreuses personnes qui ne sortent pas du moule de l'université. Il suffit parfois d'avoir un style, des idées, une plume, pour qu'on vous laisse mettre le pied à l'étrier et signer un article ou faire une intervention télévisée. On retrouve dans le milieu des personnes venant d'horizons très variés, et pourquoi pas des flics.

4.3.2. Investigation

Comme il est expliqué dans *15 Minutes*, ce qui distingue vraiment un journaliste d'un citoyen ordinaire, c'est la possession de la fameuse Press ID, la carte de presse officielle. C'est le sésame qui permet de mener ses investigations sans trop d'embûches. Sans carte de presse, impossible de franchir les scellés d'une scène de crime ni de poser quelques questions à l'officier chargé de l'enquête, impossible d'accéder à la salle de conférence de presse ou d'avoir suffisamment de crédibilité pour qu'une personne importante vous accorde un entretien.

Pour des journalistes qui seraient amenés à voyager dans des coins dangereux, la carte de presse a aussi fréquemment valeur d'assurance. Dans un pays en guerre, les belligérants accordent bien souvent de l'importance aux journalistes puisque ceux-ci peuvent témoigner de la réalité du conflit (à condition bien sûr que les opposants n'aient rien à cacher).

Une part de cette immunité ou neutralité accordée aux journalistes vient du fait que la loi californienne ne les oblige pas à révéler leurs sources. Ce statut leur permet donc d'être contactés par des gens qui, pour une raison ou une autre (des menaces sur leur vie par exemple), ne veulent pas s'adresser à la police ou à la justice, et ils se retrouvent donc parfois sur des pistes ou des affaires ignorées par ces dernières.

4.4. Wider

Au départ, cette petite chaîne bricolo-éclo-kitsch financée par les Compagnons ne semblait pas promise à un grand avenir. Peu à peu, elle a su se professionnaliser, ses reportages

se sont améliorés... Surtout, la chaîne a su trouver un ton, un esprit dans lequel les spectateurs se sont retrouvés, avec ses reportages sans concession et ses portraits iconoclastes. Toujours aussi fauchée, la chaîne compense son manque de moyens par le dynamisme de ses membres et sa rigueur journalistique. Après avoir disparue durant le Little One pour des raisons humaines et matérielles, la chaîne est tout récemment réapparue sur le net avec une diffusion en streaming. Et contrairement à nombre de ses semblables, Wider a conservé son impertinence avec l'arrivée au pouvoir des réalistes. La chaîne s'impose ainsi comme une des rares voix libres et contestataires en Californie.

4.5. Technique

4.5.1. Compétences de départ

- Conduite [voiture] : 7+
- Connaissances [au choix] : 6+
- Connaissances [médias] : 8+
- Discrétion : 8+
- Informatique : 7+
- Éloquence : 6+
- Psychologie : 7+
- Recherches : 6+
- Reportage (compétence présentée dans *15 minutes* p. 20, à défaut la compétence Investigation) : 6+
- Rhétorique : 7+

4.5.2. Expertise

- Argumentation
- Baratin
- Discernement
- Embrouiller
- Esprit d'analyse
- Fouille-merde
- Oreille de la rue
- Savoir encyclopédique
- Sources
- Suspicion

5. Enquêteur judiciaire

5.1. Définition

Sous le vocable générique d'enquêteurs judiciaires, nous prenons en compte tous les agents qui font partie du personnel du *Department of Justice*, des *special agents* travaillant dans une des agences fédérales sous tutelle (DEA et OCOB étant les plus célèbres) jusqu'aux substituts qui oeuvrent sous l'aval d'un *District Attorney*. Ce dernier statut est loin d'être négligeable : pour le cas qui nous intéresse, le bureau du procureur de Californie, ces agents représentent près d'un millier de personnes (voir 4 juillet p. 24).

5.2. Mission

La mission des agents spéciaux est d'enquêter et résoudre des affaires qui touchent à leur domaine de compétence

(trafic de drogue, sécurité du territoire, etc.). Le job d'un enquêteur judiciaire est donc peu ou prou le même que celui d'un cops si ce n'est cette limitation à un champ d'investigation défini. Le travail des enquêteurs de police judiciaire fédérale privilégie les enquêtes de longue haleine : un réseau de trafic de stupéfiants ou les ramifications d'un groupuscule terroriste ne se démontent pas en un jour, ce sont des mois de filatures, de surveillance, des dizaines d'auditions et de preuves qui amènent à un tel résultat. Les dossiers montés sont énormes et les enquêtes connaissent de multiples rebondissements avant d'arriver à leur terme.

Les agents de l'OCOB sont sans doute ceux qui possèdent la palette la plus large puisque leurs compétences s'appliquent au contre-espionnage, à la lutte anti-terroriste et contre le crime organisé, ainsi qu'à la collecte de renseignements généraux. Après l'attentat perpétré par Neo Islam, la réputation de l'OCOB est presque en aussi piteux état que celle de la CISA et ses agents peuvent percevoir ce ressentiment sur le terrain, qui va du mépris à la franche hostilité. Cet état de fait ne facilite bien évidemment pas leurs investigations.

Pour les substituts, cette fonction est plus vaste encore puisqu'il s'agit d'assister le procureur dans sa tâche en accompagnant toute la procédure judiciaire, depuis l'enquête jusqu'au procès.

Le travail d'investigation n'est d'ailleurs pas leur mission principale puisqu'ils peuvent décider de confier l'enquête à un commissariat ou à une agence spécialisée. Il n'est cependant pas rare qu'ils endossent le rôle de directeur d'enquête voire mènent eux-mêmes les investigations. Formés au droit et à la rhétorique, esprits brillants, ils s'avèrent généralement doués pour les auditions ou l'analyse, mais n'ont pas toujours la connaissance de la rue nécessaire à ces investigations. Un substitut habitué à mener lui-même ses enquêtes développe rapidement un réseau d'indics et de relations et se découvre souvent un instinct semblable à ceux des vieux briscards du LAPD.

Le travail des substituts du procureur ne s'arrête pas à leur quête d'éléments à charge puisqu'il leur faut ensuite instruire le dossier et permettre soit un arrangement à l'amiable, soit la tenue du procès (pour des informations à ce sujet, la procédure judiciaire est décrite dans le livret de l'écran et le supplément 10-99).

5.3. Cadre légal

5.3.1. Devenir enquêteur judiciaire

Les candidats au poste d'agent spécial doivent posséder un diplôme universitaire et être âgés de 23 à 37 ans. La moyenne d'âge tourne autour de 30 ans car l'on exige des recrues qui ont acquis des expériences professionnelles. Environ un tiers des nouveaux agents vient des forces armées. Les postulants retenus (à peine 2% des candidatures) reçoivent une formation spéciale dans un centre établi dans les environs de Sacramento.

Les adjoints du procureur sont eux tous diplômés en droit. Ils sont généralement recrutés à leur sortie de la fac parmi les plus brillants des étudiants, et les plus ambitieux. Néanmoins, le poste de substitut du procureur peut s'ouvrir à d'autres individus, comme des officiers de police ou des enquêteurs des agences fédérales dépendant du *Department of Justice* comme l'OCOB ou la DEA. Tous doivent justifier d'une solide formation en droit, d'une réputation irréprochable et surtout d'appuis solides dans la place.

Le poste de procureur de Californie étant un rôle éminemment politique, ses collaborateurs sont aussi recrutés avec ce souci en tête. Avec l'OPA des réalistes sur les affaires publiques, il devient difficile d'accéder à de telles responsabilités sans afficher au moins une certaine sympathie pour le mouvement d'Hiram Chemvem. Présenter de façon ostentatoire ses préférences pour un autre parti politique ou tout autre groupe de pensée, et en premier lieu les Compagnons, s'avère en tout cas rédhibitoire.

5.3.2. Investigations

Les prérogatives et obligations des agents spéciaux sur le terrain sont en tous points semblables à celles des cops. Les substituts du procureur doivent répondre aux mêmes exigences mais bénéficient d'un avantage de taille : ce sont eux qui rédigent les mandats, décident des perquisitions, etc. Le temps évité en bureaucratie se gagne en investigations. Par contre, ils connaissent plus que quiconque le poids des procédures et doivent faire preuve d'un respect sans égal à l'égard de ces dernières ; un substitut suspecté par exemple de rudoyer ses témoins perdrait rapidement toute crédibilité et son poste dans la foulée, sans personne pour lui servir de bouclier.

5.4. Technique

5.4.1. Compétences de départ

- Bureaucratie : 7+
- Conduite [voiture] : 7+
- Connaissances [droit] ou Arme de poing [agent spécial] : 6+
- Connaissances [au choix] : 8+
- Éloquence : 7+
- Informatique : 8+
- Investigation : 6+
- Psychologie : 7+
- Recherches : 6+
- Rhétorique : 6+

5.4.2. Expertise

- Argumentation
- Baratin
- Autorité
- Discernement
- Embrouilleur
- Empathie
- Esprit d'analyse
- Law and Order
- Savoir encyclopédique
- Suspicion

Dans une certaine mesure, les enquêteurs judiciaires peuvent participer aux stages du LAPD.

6. Fantômes

À son arrivée à la tête de la CISA, le 8 juillet 2034, Clifford Mills ignore tout des magouilles et autres manipulations qu'ont pu mener Paul Kramer et son adjoint. Mais il n'est pas idiot, et il a bien conscience des différents jeux de pouvoir qui se sont exercés depuis la naissance de la république de Californie. D'ailleurs, quelque part, c'est grâce à eux s'il est actuellement directeur de la CISA.

Mills n'est pas un carriériste, il aime simplement son travail et son pays. Et il veut faire de son mieux pour le protéger. Pour cela, il peut compter sur son agence, mais il sait que parfois le danger ne vient pas de l'extérieur. Il a alors l'idée de créer une unité dont le rôle est d'enquêter sur les agissements frauduleux de la CISA mais également sur toute affaire impliquant un organisme public ou des personnes publiques et qui aurait pour la corruption à haut niveau, la manipulation de personnalités publiques, la prise de pouvoir ou encore l'atteinte à la sûreté de l'État.

Dans un premier temps, Mills décide de créer secrètement une petite équipe expérimentale à LA, dont il confie la supervision à Deborah Keating, son ancienne assistante, qu'il vient de nommer à la tête de la cellule de la CISA à Los Angeles. Celle-ci est chargée de recruter les membres de l'unité à l'extérieur de la CISA ; Mills lui demande d'engager des enquêteurs réputés incorruptibles et tenaces. Keating attire alors son attention sur quelques officiers de police qui viennent d'être mis sur la touche et qui ont la sale réputation de se mêler d'affaires hautement sensibles qui ne les regardent pas. Mills se souvient d'avoir lu des rapports à leur sujet et est aussitôt intéressé...

6.1. Statut et fonctionnement

L'unité créée par Cliff Mills n'existe pas officiellement. Elle n'a d'ailleurs pas de nom ; pour l'évoquer, Mills et Keating parlent simplement de « l'Unité » ou bien des « fantômes ». Elle n'a donc pas de statut, de droit ou d'obligation. Ce qui ne l'empêche nullement de fonctionner, comme beaucoup d'autres black ops des différents services secrets, grâce à des « fonds secrets ». En l'occurrence, il s'agit d'une enveloppe dont dispose le directeur de la CISA et qu'il répartit de manière discrétionnaire entre différents projets via des comptes aux îles (Caïmans, en Suisse ou au Lichtenstein).

Outre les moyens financiers, c'est également toute la puissance de l'agence de renseignement dont dispose l'Unité : les fantômes disposent d'accès aux bases de données de la CISA à un certain niveau de confidentialité, Mills devant être saisi pour les informations dépassant ce niveau ; ils peuvent également obtenir de faux papiers, de fausses identités (jusqu'à faux numéro de sécurité sociale), et bien sûr, du matériel *high tech*, dans la limite des stocks disponibles (à voir avec le MJ).

Du point de vue fonctionnel, l'Unité fantôme de Mills ne diffère pas particulièrement d'autres unités spéciales des services secrets et ressemble finalement à une *Mission : impossible team* ! Les fantômes, comme leur nom l'indique, doivent donc agir de manière discrète, quasi invisible, et en général sous de fausses identités. Point de mandat ni de badge à brandir ; le but des fantômes est d'accumuler les preuves par tous les moyens possibles pourvu que ce soit en toute discrétion. Les preuves ne seront ensuite pas forcément utilisées devant un tribunal (puisque acquises illégalement) mais serviront à la CISA pour exercer des pressions et obtenir ce qu'elle souhaite.

Du point de vue organisationnel, les fantômes disposent d'une autonomie relative. L'un d'entre eux est nommé chef de groupe ; c'est à lui d'organiser son équipe de manière à remplir les missions qui lui sont transmises par la hiérarchie. Il peut décider de mener toute enquête qui lui semble relever de la mission générale de l'Unité ; il n'a pas besoin de demander l'autorisation à son supérieur, il suffit simplement qu'il le tienne informé. La seule condition est que cette enquête ne doit pas interférer avec une mission assignée par le directeur.

La hiérarchie des fantômes est sommaire : ils relèvent directement de l'autorité du directeur de la CISA. Mais celui-ci, d'un point de vue pratique, a délégué la direction des opérations à la directrice de la cellule de Los Angeles (l'Unité n'est cependant pas rattachée à la cellule de LA). Les fantômes doivent donc lui faire des rapports réguliers. Deborah Keating a également un rôle de soutien logistique et c'est à elle qu'ils doivent s'adresser lorsqu'ils ont besoin de matériel qu'ils ne peuvent obtenir par eux-mêmes, ou lorsqu'ils souhaitent obtenir de fausses identités. Enfin, c'est à elle qu'ils doivent s'adresser pour obtenir des informations d'un niveau de confidentialité supérieur au leur.

6.2. Embauche

L'unité fantôme est un projet que Mills avait dans ses cartons depuis 2033, alors qu'il n'était que N°3 de la CISA. Il en avait longuement discuté avec la seule personne en qui il ait une confiance absolue, son assistante, Deborah Keating, mais jusqu'au printemps 2034, l'Unité restait un vague projet. Les choses s'accélérent alors avec un contexte politique et social agité, et surtout lorsque Keating mit le doigt sur un fait divers : la fermeture de l'unité d'élite controversée du LAPD, le COPS. Elle étudie les données puis présente son analyse à Mills ; d'anciens cops seraient les candidats idéaux pour l'Unité.

Mills approuve la proposition de son assistante, mais ne se sent pas assez fort dans l'agence pour mettre en œuvre son projet. Mais quelques semaines plus tard, tout change. Il est catapulté à la tête de l'Agence. En raison du contexte, la création de l'Unité est une de ses premières décisions de directeur. Il nomme Deborah Keating à la tête de la cellule de LA le 8 juillet, et lui demande de procéder au recrutement des fantômes.

Dès le 9 juillet, Keating contacte donc un certain nombre d'ex-cops, les PJ, se présente comme étant un agent du gouvernement, et, après leur avoir fait signer un accord de confidentialité (purement psychologique !), leur propose de travailler pour elle. Elle explique qu'elle forme une petite équipe qui aura pour rôle de mettre à jour les manipulations et complots fomentés par des organismes étatiques ou des hommes publics. Elle ne rentre pas dans les détails tant qu'un personnage n'a pas signé de contrat, et se contente de dire qu'elle travaille pour une agence gouvernementale. Elle ne révélera son appartenance à la CISA que lorsque les PJ accepteront de signer le contrat (car ils sont bien embauchés par la CISA, même si le contrat restera dans le bureau de Keating).

Que ce soit à ce moment-là ou plus tard, les PJ doivent prendre conscience que ce qu'on leur propose là, c'est de travailler « pour les méchants ». Indirectement, ils seront bel et bien aux ordres du président et de ses sbires. Cependant, Mills n'est pas un « méchant » en soi et agit avant tout pour le bien de la Nation. Au cours de leurs missions, les PJ vont donc probablement être pris entre le marteau et l'enclume : d'une part, ils auront des moyens conséquents pour mener leurs enquêtes, et ils pourront aller loin dans les rouages de l'État pour débusquer les ripoux ; dans le même temps, il se trouve que les patrons des PJ sont eux-mêmes des *bad guys* ! En gros, les PJ vont se retrouver dans la position de Mulder et Scully, à travailler pour un organisme gouvernemental contrôlé par ceux qui sont à la tête du « complot » pour lutter contre ce dernier !

Question salaire, Keesing leur fait une offre correspondant à ce qu'ils auraient eu au LAPD avec l'échelon qu'ils avaient mais avec un rang supérieur.

6.3. La planque

Si les PJ acceptent le contrat qui leur est proposé, Keesing les emmènera rapidement à l'endroit qui est censé servir de quartier général à l'Unité. Contrairement à ce qu'on peut voir dans certains films, le QG des fantômes n'a rien d'une forteresse *high tech* impenable. D'une part, la création de l'Unité est tellement soudaine que Mills et Keesing n'ont absolument pas eu le temps de faire aménager des locaux spéciaux. D'autre part, Keesing a pensé qu'il était intéressant, du point de vue de la sécurité et de la confidentialité, que les fantômes ne soient pas reliés à un véritable repaire.

Ainsi, dans un premier temps, Keesing a simplement affecté aux fantômes l'une des nombreuses planques dont dispose la CISA à LA. Il s'agit d'un loft situé dans un hangar désaffecté de Fashion district (entrée par une cour intérieure encadrée par East Pico Boulevard, South San Pedro Street, East 12th Street et Stanford Avenue). Début juillet 2034, il est dans un état assez piteux, proche de l'abandon, mais la structure a parfaitement résisté au séisme. Par ailleurs, la CISA a fait en sorte qu'il y ait une ligne téléphonique et l'électricité, ce qui fait que l'Unité sera immédiatement équipée d'un ordinateur capable de se connecter aux bases de données de la CISA et du DoJ (Department of Justice). Les fantômes pourront demander à Keesing un minimum de mobilier, mais elle limitera le budget à 2.000\$ dans un premier temps, expliquant que cette planque n'est qu'un lieu de passage où les fantômes pourront accéder aux infos de la CISA et la rencontrer. Le reste du temps, il est fortement conseillé qu'ils ne s'attachent pas à un lieu, ce qui permet de rester discret. Le plus naturel est donc qu'ils travaillent à domicile...

Par la suite, en fonction de l'évolution des missions et des succès éventuels, Keesing et Mills pourraient accepter de créer une véritable base arrière dans le loft, avec du matériel (armes, gadgets...). En attendant, le seul équipement dont bénéficie le repaire est une serrure sécurisée avec un lecteur d'empreinte palmaire et rétinienne (Performance 5, dissimulé dans le hall d'entrée pour que les manipulations se fassent discrètement).

6.4. Les missions

Comme on l'a vu ci-dessus, la mission générale de l'Unité fantôme est de détecter et lutter contre les manipulations et complots fomentés au niveau de la CISA dans un premier temps, et dans les autres agences gouvernementales (État fédéral, État fédéré, comté ou ville) dans un second temps. Cette mission inclut également les actions d'hommes publics qui ne sont pas nécessairement employés par ces agences mais qui peuvent avoir avec elles un lien plus ou moins direct.

Les fantômes se verront assigner une mission soit par Cliff Mills (en général par l'intermédiaire de Deborah Keesing, au cours d'un briefing dans la planque), soit par le chef de groupe. Ces missions seront donc déclenchées soit à la suite de rapports de la CISA, soit par des observations des fantômes eux-mêmes.

Pour l'exécution des missions, les fantômes ont carte blanche, mais bien entendu, s'ils sont capturés, la CISA niera avoir connaissance de leurs agissements et toute relation avec

eux. En gros, ils n'ont pas de badge marqué « CISA » qu'ils pourraient brandir pour s'ouvrir les portes.

6.5. Le matos

Au départ, les fantômes sont relativement peu équipés. En tant qu'ex-cops, ils disposent toujours de leur permis de port d'arme dissimulée et, s'ils n'ont pas d'arme personnelle, ils pourront en acheter avec les fonds de l'Unité. Ceux-ci transitent depuis un compte des îles Caïmans vers un compte de la California Trust Bank et peuvent donc être retirés aux guichets de la banque ou dans n'importe quel distributeur automatique.

Rapidement (à partir du 15 juillet), Keesing va fournir aux fantômes du matériel d'espionnage électronique de pointe (faites votre shopping dans *Hitek Lotek*). S'ils ont besoin d'autre chose, elle jugera de l'opportunité des achats en fonction de l'importance des missions.

Elle ne dispose pas d'un budget illimité et se limitera dans un premier temps à un budget de fonctionnement de 15.000\$ pour les premiers mois d'activité. Le MJ est, comme toujours, seul maître à bord, mais devra veiller à ce que les PJ ne se sentent pas tout-puissants. Le plus souvent, le matériel sera fourni dans l'esprit de séries tel que *Mission : impossible* ou les *James Bond*, c'est-à-dire en lien direct avec la mission.

6.6. Personnalités

6.6.1. Deborah Keesing

Belle plante typiquement californienne, Deborah Keesing a mené une carrière impeccable au sein de la CIA puis de la CISA en commençant comme technicienne analyste dans des cellules opérationnelles comme la CTU avant d'être nommée assistante de Clifford Mills. Elle a alors grimpé les échelons avec son boss, d'où la rumeur qui veut qu'ils soient amants.

Elle est aujourd'hui directrice de la cellule de LA et responsable du projet *Ghost*. Tout comme son image physique, elle mélange les styles, alternant l'austère et le piquant, le sévère et l'agréable. Ainsi, elle est toujours vêtue de tailleurs chics et classiques dans lesquels elle parvient à dégager un *sex appeal* formidable (ses hommes se demandent régulièrement si elle porte des sous-vêtements !), et lorsqu'elle parle à ses hommes, c'est d'une voix chaude et envoûtante mais d'un ton qui ne souffre pas la discussion.

Keesing est une femme qui recherche l'efficacité avant tout. Elle n'est donc pas chiantie avec ses hommes pour le simple plaisir d'exercer son pouvoir. Elle n'a pas non plus d'affiliation politique marquée ; ses idées, elle les garde pour elle, et contrairement à son patron, elle n'a pas (encore) eu à s'engager dans l'Église réaliste pour assurer ses arrières. Elle a donc des relations franches avec ses équipes et les soutient dans la mesure où elle estime qu'ils sont rétro et travaillent pour le bien de la Nation.

6.6.2. Clifford Mills

Cliff Mills est aujourd'hui condamné à effectuer un travail administratif dans les sphères du pouvoir politique. Il évolue de salon en salon et, s'il n'a pas particulièrement d'affinités avec Hiram Chervin, il a néanmoins fait le choix stratégique d'entrer dans l'Église réaliste pour pouvoir servir la CISA et la Californie au plus haut niveau.

Il n'aura que peu de rapports directs avec les PJ, et ce sera souvent par voie indirecte ; lorsqu'il les rencontre

physiquement, ce sera toujours dans des lieux anonymes, voire cachés, à des heures choisies. Il ne se mouillera jamais franchement pour eux, estimant qu'il vaut mieux sacrifier quelques hommes et rester en poste. Il ne les plombera pas non plus et, dans la mesure du possible, il fera en sorte que les activités des fantômes qui ne plairaient pas à Chevmen ne remontent pas jusqu'à ce dernier. En gros, Mills pourrait être à vos PJ ce qu'est Skinner à Mulder et Scully mais en « très light », puisqu'il n'aura que peu de rapports directs avec eux et qu'ils ne prendra pas de risques pour eux. Il n'acceptera de les aider à faire face à certaines difficultés que si les risques sont minimes pour sa position.

6.7. Formations et expertises

D'un point de vue pratique, les formations sont difficilement accessibles aux fantômes en raison de leur obligation de discrétion. Keesing peut cependant leur organiser de temps à autres un stage. Les PJ peuvent littéralement avoir accès à n'importe quelle formation. Celle-ci sera souvent dispensée par l'armée, les PJ se voyant alors attribuer de fausses identités militaires. Par ailleurs, dans le cadre d'une mission spécifique, Keesing pourra également inscrire d'office les PJ à une formation afin qu'ils acquièrent des compétences qui pourraient se révéler indispensables.

En termes techniques, on considère que les personnages qui ont rejoint l'unité fantôme ont accès à toutes les expertises présentées dans ce dossier, et peuvent même effectuer des stages avec l'accord du meneur de jeu.

7. Les justiciers

En étant écartés du LAPD, certains personnages pourraient bien être confortés dans leur sentiment que toutes les instances officielles sont désormais pourries, et que pour lutter pour la justice et contrer les complots, il faut entrer dans la clandestinité. C'est ce qu'avaient commencé à faire certains cops avant même la dissolution du service, en se réunissant discrètement, et en discutant de choses étranges qu'ils avaient remarquées, concernant notamment ce qu'on pourrait appeler globalement les complots méméticiens.

7.1. Recrutement

Plutôt que d'accepter une proposition venant d'une instance officielle (procureur, CISA...) ou de postuler à un emploi de détective ou de chasseur de primes, les PJ pourraient décider de continuer leur lutte dans l'anonymat mais aussi dans

l'illégalité, en agissant pour leur propre compte ou en fondant une organisation justicière.

7.2. Droits

L'avantage d'exercer soi-même la justice, c'est que, au début en tout cas, on est discret ; le gouvernement ne sait pas qu'on enquête toujours. Le problème, c'est qu'on n'a absolument aucun droit statutaire et qu'au contraire, il est interdit de procéder à des arrestations, à des fouilles, des perquisitions... Toute action menée dans ce sens par un justicier est donc passible du code pénal.

En tant qu'officiers de police de réserve, les PJ sont toujours détenteurs de leur permis de port d'arme, mais l'utilisation d'une arme reste limitée au cadre de la légitime défense. Là encore, l'abus de ce permis pourrait conduire un PJ devant un tribunal.

7.3. Moyens

Les moyens financiers et matériels des justiciers sont ceux qu'ils peuvent se procurer par eux-mêmes, soit en ayant d'autres activités (légales), soit en se faisant payer au black comme peuvent le faire les déprogrammés. Des PJ qui voudraient donc devenir des justiciers doivent d'abord se procurer les moyens d'exercer, et pour ça, ils vont souvent devoir fonder un groupe ou une organisation illégale dont l'objectif reste néanmoins l'application de la justice. Des personnages imaginatifs pourraient même se faire fabriquer des tenues et parcourir la ville la nuit, vêtus de capes et de collants (mais là, au revoir la discrétion !)...

En résumé, à moins d'être riches ou financés par un riche mécène, des PJ justiciers sont souvent fauchés et manquent de moyens.

De la même manière, il sera difficile aux PJ d'accéder à des formations. En se déclarant chômeurs, ils auront cependant accès assez facilement à certains stages pratiques (informatique, bureaucratie, mécanique, électronique...) d'initiation ou d'approfondissement.

7.4. Expertise

Obligés de vivre sur la brèche, de se débrouiller au quotidien, les personnages qui décident de se transformer en justiciers sont obligés de développer rapidement des compétences variées. On considère ainsi que toutes les expertises présentées dans ce dossier leurs sont accessibles exceptions faites de Law and Order et de Matos de professionnel.

UN PEU DE TECHNIQUE DANS UN MONDE DE BRUTES

Cette partie s'attarde sur les mécanismes et les données techniques qui découlent du changement de carrière des personnages. La dissolution du COPS a non seulement des conséquences sur le cadre et

le background du jeu, mais entraîne aussi quelques modifications légères dans ses règles et ses paramètres ludiques.

1. Nouvelles compétences

La liste de compétences présentée dans le livre de base a été pensée pour des personnages membres du COPS, ou à défaut du LAPD. En changeant de profession, certaines d'entre elles deviennent obsolètes. La compétence Bureaucratie par exemple est censée représenter les démarches effectuées par un joueur auprès de sa hiérarchie pour faciliter son enquête, obtenir rapidement un mandat, être prioritaire sur une attribution de stage... autant d'éléments qui n'ont pas de sens pour un perso journaliste ou chasseur de primes. De même, la compétence Instinct de flic, qui exprime une habileté forgée sur le terrain à repérer les choses qui clochent ou qui sortent du cadre de la loi, n'a pas d'utilité pour un personnage qui n'est pas flic. Enfin, l'application de la compétence de Scène de crime dépasse la simple fouille ou enquête ; elle implique la collecte d'indices destinés à être analysés par les scientifiques du labo – ressource dont ne disposent plus les joueurs – mais ignore en même temps le travail d'enquête de voisinage généralement effectué par les larbins en uniforme. Plutôt que de continuer à utiliser ces compétences en leur attribuant un usage déformé ou impropre, nous avons préféré créer de nouvelles compétences aux fonctions un

peu similaires mais dont le champ d'application a été élargi et s'applique mieux à des persos hors d'un cadre policier : Recherches, Vigilance et Investigation.

Attention, il est tout à fait possible de ne pas utiliser ces nouvelles compétences et de se contenter d'adapter les trois anciennes, tout comme il est possible de conserver côte à côte chacune de ces compétences et de les appliquer lors de situations spécifiques déterminées par le meneur. Bien évidemment un ancien flic ne perd pas son instinct, mais moins de patrouilles signifiera probablement une érosion de ce talent ou tout du moins une difficulté accrue pour le faire progresser.

Investigation

Caractéristique généralement associée : Perception.

Spécialisation : aucune.

Utilisation de Points d'adrénaline : non.

Description : tout le monde ne dispose pas d'un labo et d'une équipe d'experts capables d'analyser traces ADN, nature des sols et date et lieu du décès à partir de larves spécifiques aux milieux boisés du Dakota du sud. L'Investigation, c'est l'art de mener une enquête à l'ancienne, sans support technique, en cherchant des indices physiques, en interrogeant les témoins visuels... en un mot en fouinant.



Exemples d'utilisation :

- Fouiller une pièce à la recherche d'indices : Investigation/Perception.
- Effectuer une enquête de voisinage : Investigation/Charme.

Recherches

Caractéristique généralement associée : Éducation.

Spécialisation : aucune.

Utilisation de Points d'adrénaline : non.

Description : les enquêtes ne se mènent pas uniquement sur le terrain mais aussi parfois dans les archives poussiéreuses d'une administration, les rayons silencieux d'une bibliothèque ou les circonvolutions des mémoires humaines. La compétence Recherches intervient lorsqu'il s'agit de retrouver des informations à partir d'un fonds de documents, de recouper des informations pour en extraire une signification, de lire en diagonale en repérant quelques mots-clés...

Exemples d'utilisation :

- Recouper des informations à partir d'une base de données : Recherches/Sang-froid.
- Dénicher des indices dans des archives : Recherches/Éducation.

Vigilance

Caractéristique généralement associée : Perception.

Spécialisation : aucune.

Utilisation de Points d'adrénaline : non.

Description : savoir rester aux aguets, sans cesse sur le qui-vive, c'est parfois ce qui fait la différence entre un homme mort et un vivant. À force de côtoyer la violence, certains en viennent à développer une certaine intuition. C'est ce flair qui leur permet de sentir venir le danger, de deviner que leur monde est sur le point de s'embraser ou de repérer d'un simple coup d'œil ce qui se type en pantalon de cuir près du comptoir détonne avec les habitués du bar.

Exemples d'utilisation :

- Repérer une arme dissimulée : Vigilance/Perception.
- Localiser le tireur lors d'une fusillade : Vigilance/Sang-froid.

Lors de la création d'un nouveau personnage qui n'est ni un ex-cops ni un ex-flic, il n'est pas possible de choisir l'une des trois compétences suivantes (Bureaucratie, Instinct de flic, Scène de crime) au niveau 9+. Par la suite, l'expérience ne permet pas non plus d'acquiescer ces nouvelles compétences, en dehors de cas exceptionnels justifiés par le background, ni même pour un ex-cops de les améliorer, sauf circonstances

particulières, ou si l'une ou plusieurs d'entre-elles figurent dans la liste des compétences de départ de la carrière désormais suivie par le joueur. Dans ce dernier cas, seule la valeur des compétences apparaissant dans la liste de départ du métier en question peut être diminuée. On considère que le personnage, n'ayant plus l'usage de ces compétences, ne peut plus en améliorer la maîtrise.

Un personnage ayant appartenu au COPS dispose dans deux des nouvelles compétences introduites par ce supplément (Vigilance et Investigation) d'une valeur égale à celle de la ou des compétences équivalentes + 1.

- Niveau de départ de Vigilance : Instinct de flic + 1.

- Niveau de départ d'Investigation : Scène de crime + 1.

Le cas de Recherches est un peu particulier puisqu'il recoupe des actions qui jusqu'à présent pouvaient être gérées par deux compétences, Bureaucratie et Informatique. Pour un personnage anciennement créé, sa valeur est donc égale à (plus mauvaise valeur entre Bureaucratie et Informatique) + 1.

Un personnage entièrement nouveau peut choisir normalement une de ces nouvelles compétences lors de sa création si elles n'apparaissent pas dans sa liste de départ.

Un personnage disposant des deux compétences apparentées (Investigation et Scène de crime par exemple) et se trouvant dans une situation dans laquelle il est susceptible de pouvoir faire appel à n'importe laquelle des deux annonces avant de jeter les dés la compétence qu'il utilise, avec l'accord du meneur de jeu. Cela peut avoir son importance, notamment pour l'utilisation de capacités spéciales obtenues grâce à un Stage ou une Expertise.

2. Nouvelles carrières nouveaux persos ?

Dans ce dossier, nous partons du principe que les carrières qui y sont présentées sont de nouvelles opportunités pour les joueurs ayant déjà vécu une longue expérience de COPS. Néanmoins, vous pouvez avoir envie en tant que MJ de profiter de ces descriptions pour initier une campagne centrée sur de nouvelles intrigues et enjeux, tout comme vos joueurs pourraient avoir envie de créer directement un journaliste ou un privé, histoire de tester de nouvelles expériences ou de remplacer un perso qui se serait pris une balle de trop (on vous avait dit que dégainer avant de parler n'était pas la meilleure solution...). C'est évidemment possible. Dans ce chapitre, nous allons donc reprendre pas à pas la création de personnage telle qu'elle est présentée dans les pages 116 à 126 du *Pilote* et les adapter à ces nouvelles professions.

2.1. Les caractéristiques

Cette étape ne change pas par rapport à ce qui est décrit dans le livre de base, du moins en ce qui concerne les caractéristiques primaires. Pour ce qui est des caractéristiques secondaires, et notamment les **Points de vie**, il va vous falloir procéder à un choix. Les ex-membres du COPS disposent de capacités supérieures à la normale — ils ont d'ailleurs été sélectionnés

pour cela au sein de l'unité – et la somme de leurs **Points de vie** en fait partie. Pour vos nouveaux personnages, il vous faut décider si eux aussi sont des héros, des personnalités sortant du lot, ou au contraire des hommes ordinaires.

Si vous poursuivez une campagne déjà entamée, la première option semble la plus logique, ne serait-ce que pour ne pas introduire un déséquilibre entre anciens et nouveaux persos. C'est aussi l'option à privilégier si vous appréciez les scénarios d'action et le grand spectacle. Chaque personnage dispose alors d'un nombre de **Points de vie** égal à 20 + (Carrure x 3).

Si vous désirez par contre mener des intrigues plus terre à terre, fondées sur le quotidien, ou que vous souhaitez que vos joueurs se sentent menacés par le monde qui les entoure, plongés malgré eux dans des histoires qui les dépassent, il vous faut préférer la seconde option. Vos joueurs devront alors avoir bien conscience que chaque combat, chaque coup de feu peut les envoyer à la morgue. Chaque personnage dispose alors d'un nombre de **Points de vie** égal à 10 + (Carrure x 3).

2.2. Les compétences

Comme indiqué plus haut, les personnages anciens cops se reconvertissant dans un autre job acquièrent trois nouvelles compétences (Recherches, Vigilance, Investigation) au niveau indiqué au chapitre correspondant.

Les personnages nouvellement créés commencent la partie avec les compétences et les niveaux mentionnés dans la section Compétences de départ de la profession choisie. Ces valeurs correspondent à celles d'un professionnel aguerri, pas à celles d'un débutant. Si vous voulez créer un personnage jeune et inexpérimenté, augmentez de 1 point la valeur de la moitié (arrondi à l'inférieur) des compétences de la liste, au choix du joueur.

Les valeurs indiquées dans cette partie sont aussi celles qu'un personnage doit posséder pour pouvoir prétendre exercer ce métier. Attention, nous ne sommes pas à Doni' et ce ne sont pas des classes de prestige, inutile donc de se prendre la tête pour un point manquant par-ci par-là. Ces valeurs chiffrées ne sont que des indications correspondant à la maîtrise qu'on serait en droit d'attendre de la part d'un professionnel dans tel ou tel domaine de compétence. Il ne serait a priori pas très logique de voir un chasseur de primes ne sachant pas utiliser une arme à feu ou un journaliste peu doué pour interroger les gens.

Chaque joueur dispose ensuite de 10 points pour modifier ces valeurs de départ ou acheter de nouvelles compétences. Si ce nouveau personnage doit remplacer un disparu et s'intégrer dans un groupe particulièrement compétent, vous pouvez attribuer jusqu'à 20 points.

Si le personnage est un débutant quasi parfait, respectez les règles de la page 118 du *Pilote*. Si le personnage est censé être un peu plus entraîné, suivez les conditions suivantes :

- Diminuer une compétence de départ ou les compétences Recherches, Vigilance ou Investigation de 1 niveau coûte 1 point.
- Diminuer une compétence de départ ou les compétences Recherches, Vigilance ou Investigation de 2 niveaux coûte 2 points.
- Diminuer une compétence de départ ou les compétences Recherches, Vigilance ou Investigation de 3 niveaux coûte 3 points.

● Il est impossible de descendre la valeur d'une compétence de départ en dessous du niveau 4+ à la création, et on ne peut dépenser plus de la moitié de son capital de départ pour diminuer les compétences de départ d'un personnage à l'aide des trois options ci-dessous.

- Choisir une nouvelle compétence au niveau 9+ coûte 1 point.
- Choisir une nouvelle compétence au niveau 8+ coûte 2 points.
- Choisir une nouvelle compétence au niveau 7+ coûte 3 points.
- Il est impossible d'acheter une nouvelle compétence au-delà du niveau 7+.



2.3. Historique

Pour finaliser un personnage nouvellement créé qui ne soit pas un cops, le joueur doit suivre la procédure habituelle telle que décrite page 123 à 126 du *Pilote* jusqu'à l'étape Devenir un membre du COPS.

Si le personnage est un débutant, il commence la partie avec 2 Points d'adrénaline.

Si le personnage est un vieux briscard, il commence la partie avec 1 Point d'adrénaline et 1 Point d'ancienneté.

Les nouvelles relations normalement gagnées lors de cette étape dépendent de la profession exercée.

Chasseurs de primes

Le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans le milieu judiciaire, chez les repris de justice, au sein de la NBEAA ou de sociétés spécialisées comme *the Bee* (voir plus loin).

Détective privé

Le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans une agence fédérale, au LAPD ou dans le milieu de la finance.

Agent de sécurité

Le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans la police, dans une corporation ou dans le showbiz.

Enquêteur judiciaire

Le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans une agence d'avocats, dans la sphère judiciaire ou dans les services de police.

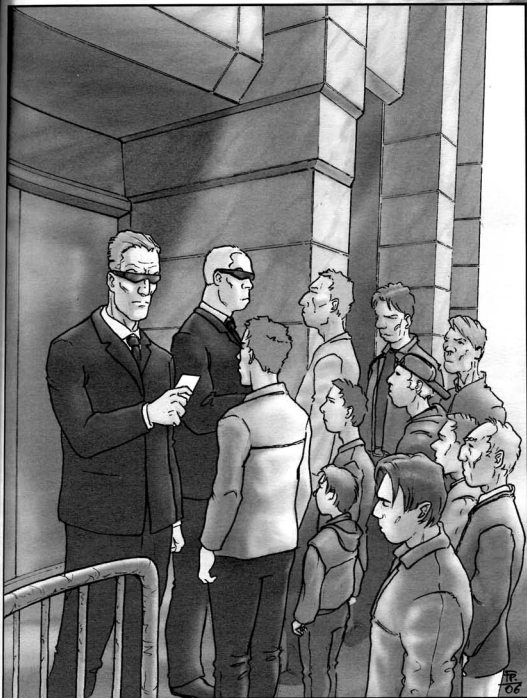
Journaliste

Le personnage dispose de 2 points lui permettant d'augmenter une relation déjà existante ou d'acheter une ou deux nouvelles relations dans les médias, dans un parti politique ou dans le showbiz.



2.4. Relations supplémentaires

Le joueur dispose désormais de 2 points supplémentaires l'aidant à augmenter une relation existante ou d'en acheter une ou deux autres sans limitation de choix.



3. Expertise

En quittant, contraints et forcés, les services de police de Los Angeles, les joueurs se voient désormais refuser l'accès aux formations dispensées par le LAPD. S'ils ne perdent pas les bénéfices des stages qu'ils ont déjà effectués au cours de leur carrière, il leur est dès lors impossible de poursuivre leur entraînement et donc d'améliorer par ce biais leurs capacités. Des

cas exceptionnels peuvent bien sûr se produire, comme un accord passé entre une agence de sécurité privée et les services municipaux (la situation générée par le Little One oblige même à ce type de mesure) ou l'ouverture d'un stage à une administration « amie » comme celle des enquêteurs judiciaires, mais ces situations plus qu'inhabituelles sont laissées à l'appréciation du MJ.

En remplacement de cette partie des bonus et capacités apportés par

ON 70E
L'histoire
d'un héros

LES DOSSIERS
DU LAPD

CHAPITRE DEUX

les stages, nous avons introduit la notion d'Expertise, qui représente l'expérience du personnage, son professionnalisme et sa compétence de spécialiste dans un domaine donné.

Chaque nouvelle profession présentée ici offre donc plusieurs capacités spéciales dont le fonctionnement est décrit dans la section Expertise de la partie correspondante. Certains des talents proposés reprennent les mécanismes des bonus ou capacités des différents niveaux de stage, d'autres sont inédits. Toutes ces expertises sont liées à une compétence ou une caractéristique précise et demandent donc un niveau minimum dans celle-ci pour pouvoir être sélectionnées. Certaines d'entre elles sont organisées en niveaux et exigent donc que le joueur maîtrise déjà une étape inférieure pour pouvoir prétendre aux suivantes, sur le modèle des niveaux de stages.

3.1. Liste des expertises

Adresse (Coordination 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière et dont la caractéristique associée est Coordination, il obtient une réussite sur un résultat de 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur de Coordination de 1 point (maximum 5).

Anodin (Discretion ou Déguisement 6+) : le personnage sait passer inaperçu au milieu d'une foule. Tout individu tentant de le repérer voit le niveau de son action augmenter de 2.

Argumentation (Rhétorique 6+) :

- **niveau 1** : lorsqu'il fait appel à la compétence Rhétorique, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- **niveau 2** : lorsque le personnage utilise la Rhétorique lors d'un interrogatoire, son interlocuteur fait ses jets de résistance à un minimum de 6+, quelle que soit l'attitude choisie.

Automatismes (Réflexes 5) :

- **niveau 1** : lorsque le joueur est surpris en début d'un combat, il subit des malus moins importants qu'il ne devrait : en cas de surprise totale, il agit comme s'il était en situation de surprise partielle ; en cas de surprise partielle, il ne subit aucun malus.
- **niveau 2** : le personnage ne peut jamais être pris par surprise au début d'un combat et agit donc normalement lors du tour.

Autorité (Sang-froid 4, Éloquence 7+) : le joueur peut offrir des Points d'ancienneté ou d'adrénaline à des alliés situés à portée de voix ou dans son champ de vision sans perdre de dé d'action (voir p. 145 du Pilote).

Baratin (Éloquence 6+) :

- **niveau 1** : lorsqu'il fait appel à la compétence Éloquence, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement

mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

- **niveau 2** : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage fait avaler à un de ses interlocuteurs PNJ un énorme mensonge. Le meneur est habilité à refuser la réussite de ce bluff s'il l'estime juste.

Baroudeur (au moins 3 Points d'ancienneté) :

- **niveau 1** : le personnage peut dépenser des Points d'ancienneté pour obtenir une et une seule marge de réussite supplémentaire.
- **niveau 2** : le personnage n'est plus limité par le seuil de 5 Points cumulés d'adrénaline et d'ancienneté tant que la valeur de ses Points d'ancienneté dépasse celle de ses Points d'adrénaline.

Brute (Arme de contact ou Corps à corps 6+) : à chaque fois que le personnage inflige des dommages au contact, il bénéficie d'un bonus potentiel de +1 point aux dommages. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque en question. Cette expertise peut être prise jusqu'à trois fois, les bonus se cumulant.

Coriace (Carrure 4) :

- **niveau 1** : le personnage gagne un bonus permanent de 3 Points de vie. Cette capacité peut être sélectionnée jusqu'à deux fois.
- **niveau 2** : le personnage ne perd conscience qu'à -10 Points de vie. Il subit normalement le malus de -1 dé s'il possède moins de la moitié de ses Points de vie.

Culture (Éducation 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière et dont la caractéristique associée est Éducation, il obtient une réussite sur un résultat de 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur d'Éducation de 1 point (maximum 5).

Discernement (Psychologie 6+) :

- **niveau 1** : lorsqu'il fait appel à la compétence Psychologie, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- **niveau 2** : avant de lui poser des questions, le personnage peut en sacrifiant 1 Point d'ancienneté deviner quelle est la caractéristique la plus faible de son interlocuteur parmi les trois utilisées pour résister à un interrogatoire (Sang-froid, Charme ou Éducation) OU le joueur peut demander au meneur de lui donner la hiérarchie des attitudes auxquelles son interlocuteur est le plus sensible sans lui indiquer les valeurs.

Dur à cuire (Carrure 4) :

- **niveau 1** : le personnage réussit ses jets d'encaissement sur un résultat de 5+ s'il utilise sa caractéristique de Carrure.
- **niveau 2** : le personnage ne peut pas être mis hors de combat : même s'il n'obtient aucune réussite sur son jet

d'encaissement, il ne subit malgré tout qu'un malus de -1 dé à ses actions physiques et ne peut choisir une initiative négative lors du prochain tour.

Interrogatoire (au moins une compétence d'interrogatoire à 6+, les autres à 8+) :

- **niveau 1** : le joueur peut dépenser 1 Point d'adrénaline pour lancer 1 dé supplémentaire lors d'un interrogatoire, quelle que soit la compétence utilisée.
- **niveau 2** : le bonus de résistance à un interrogatoire de son interlocuteur ne peut pas être supérieur à +1, quelle que soit l'attitude choisie.

Empathie (Psychologie 5+, Charme 5) : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut automatiquement calmer un individu agressif, sauf si son état est dû à l'absorption de psychotropes. Cette capacité ne peut être utilisée que lors d'une discussion, pas lors d'un combat.

Capacité d'analyse (Recherches ou Informatique à 5+, l'autre à 6+) : lorsqu'il fait appel aux compétences Recherches ou Informatique, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Filature (Discrétion ou Déguisement 6+) : lorsque le personnage est en filature — à pied ou en voiture — et qu'il doit effectuer un jet de Déguisement ou de Discrétion, il transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Force de la nature (Carrure 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière dont la caractéristique associée est Carrure, il obtient une réussite sur du 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur de Carrure de 1 point (maximum 5).

Fuille-merde (Investigation 6+) :

- **niveau 1** : lorsqu'il fait appel à la compétence Investigation, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- **niveau 2** : lors d'une enquête, en dépensant 1 Point d'ancienneté, le joueur peut demander au meneur si son personnage suit ou non une fausse piste ; le meneur est en droit de ne pas répondre selon l'importance de l'enquête.

Imperturbable (Sang-froid 4) : le personnage dispose d'un bonus de 1 dé à tous les jets de Sang-froid demandés pour garder son calme en situation de stress (fusillade, menaces...).

Insensible à la douleur (Sang-froid 4) :

- **niveau 1** : le personnage peut lancer deux dés supplémentaires lors de tout jet d'encaissement s'il utilise sa caractéristique de Sang-froid.

- **niveau 2** : le personnage ignore le malus de 1 dé lorsqu'il a perdu la moitié de ses Points de vie.

Law and Order : le personnage est un officiel, ses enquêtes sont donc facilitées par ce statut : il peut pénétrer chez des gens avec un mandat, auditionner des témoins, faire appel aux forces de l'ordre... Qui plus est, cette expertise permet d'accéder aux stages proposés par le LAPD avec l'accord du meneur de jeu. Cette expertise est gratuite si elle apparaît dans la liste de la profession du personnage et elle ne peut pas être choisie par un joueur par expérience.

Matos de professionnel :

- **niveau 1** : le personnage dispose de tout le matériel nécessaire à sa fonction (véhicule, traceurs, appareils d'écoute...), soit qu'il lui appartienne en propre, soit fourni par l'agence qui l'emploie.
- **niveau 2** : en dépensant 1 Point d'ancienneté, le joueur peut se procurer temporairement du matériel de pointe (armes de guerre, véhicule banalisé...). Prêté par une connaissance ou par son employeur, celui-ci s'appelle revient...

Mémoire (Éducation 4) : le joueur n'est pas obligé de prendre de notes. Il peut librement demander au meneur de jeu de lui rappeler les détails de une ou plusieurs infos qu'il a déjà fournies au groupe de PJ durant la partie en cours ou lors d'une séance précédente.

Mise au tapis (une compétence de combat quelconque à 5+) : lorsque le personnage réussit une attaque, avant de lancer le jet de dommages, il peut décider de tenter de mettre au tapis son adversaire plutôt que de risquer de le tuer. Un seul dé est lancé pour les dommages, peut importe la localisation ou les dommages normaux de l'arme. Par contre, la Force d'arrêt est augmentée de 2 points. De plus, le personnage peut décider d'utiliser à ce moment 1 Point d'ancienneté pour infliger un malus supplémentaire de -1 aux actions physiques de son adversaire lors du tour suivant.

Cette expertise doit être sélectionnée deux fois, une fois pour le combat au contact et une seconde pour le tir.

Opportunisme (Réflexes 4) : en dépensant 1 Point d'adrénaline, le joueur peut changer d'attitude ou d'initiative en cours de combat.

Oreille de la rue (Charme 4) : à chaque séance, le meneur de jeu devra communiquer au joueur les rumeurs et les bruits qui courent dans les quartiers ou les communautés qu'il fréquente comme s'ils disposaient d'informateurs de niveau 1.

Persuasion (Intimidation 6+) :

- **niveau 1** : lorsqu'il fait appel à la compétence Intimidation, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- **niveau 2** : quand il fait appel à ses informateurs, on considère que ces derniers lui révèlent des informations ou lui viennent en aide comme si leur relation était d'un niveau juste supérieur (niveau 2 pour une relation à 1 par exemple). Ce résultat étant obtenu par le personnage en mettant la pression sur ses indics, voire en les menaçant ou



en leur imposant un chantage, le meneur est autorisé à mettre en scène la détérioration des relations du PJ avec ses informateurs s'il abuse de sa position.

Protection (Vigilance 5+) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage est situé à moins de 1m50 d'une personne qu'il souhaite protéger, la difficulté de toutes les attaques visant cette dernière est augmentée de +1.
- **niveau 2** : en utilisant 1 Point d'ancienneté, le personnage peut s'interposer entre un individu qu'il souhaite protéger et son agresseur si le premier se trouve à moins de 2 mètres de lui. Il encaisse alors l'attaque à sa place.

Rapide (Réflexes 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière dont la caractéristique associée est Réflexes, il obtient une réussite sur du 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur de Réflexes de 1 point (maximum 5).

Résolution (Sang-froid 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière dont la caractéristique associée est Sang-froid, il obtient une réussite sur du 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur de Sang-froid de 1 point (maximum 5).

Savoir encyclopédique (Éducation 4) :

- **niveau 1** : lorsqu'il fait appel à une compétence scientifique (Électronique, Informatique, Mécanique, Médecine) ou à une connaissance, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).
- **niveau 2** : le personnage obtient une réussite sur du 8+ lorsqu'il fait appel à une compétence scientifique (Électronique, Informatique, Mécanique, Médecine) ou à une connaissance qu'il ne possède pas.

Séduction (Charme 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière dont la caractéristique associée est Charme, il obtient une réussite sur du 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur de Charme de 1 point (maximum 5).

Sens de l'observation (Perception 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage fait un jet de compétence sans posséder cette dernière dont la caractéristique associée est Perception, il obtient une réussite sur du 9+ ; une réussite critique est toujours impossible.
- **niveau 2** : le personnage augmente définitivement sa valeur de Perception de 1 point (maximum 5).

Sens du combat (Sang-froid 4) :

- **niveau 1** : le joueur peut choisir deux attitudes différentes en cas de combat et conserve celle qu'il désire une fois

qu'il a pris connaissance de celles de son ou ses adversaires.

- **niveau 2** : le joueur choisit son attitude après que son ou ses adversaires ait révélé la leur.

Sentinel (Vigilance 6+) : lorsqu'il fait appel à la compétence Vigilance, le personnage transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité).

Sources (Recherches 6+) :

- **niveau 1** : lorsque le joueur effectue un jet de Recherches concernant un sujet sur lequel il dispose d'une valeur de Connaissance ou une relation de niveau 1 ou plus, il fait ce jet avec 2 dés supplémentaires.
- **niveau 2** : le joueur considère qu'il dispose d'un niveau de relation de 1 avec toutes les personnes en rapport avec le domaine d'application de ses compétence de Connaissance.
- **niveau 3** : le joueur considère qu'il dispose d'une relation de niveau 1 dans tous les domaines possibles et imaginables, et d'une relation de niveau 2 avec toutes les personnes en rapport avec le domaine d'application de ses compétences de Connaissance.

Suspicion (Sang-froid 4) : le personnage bénéficie d'un bonus d'attitude de +2 contre un individu qui tente de le baratiner, le charmer ou le menacer (les personnages ex-cops profitent déjà de cet avantage de par leur nature particulière ; vous pouvez décider de l'attribuer gratuitement à un PJ si vous considérez qu'il est de la même trempe).

Tension (Sang-froid 4) :

- **niveau 1** : le personnage peut dépenser jusqu'à 2 Points d'adrénaline avant de lancer les dés pour obtenir le droit de lancer autant de dés supplémentaires que de Points d'adrénaline dépensés.
- **niveau 2** : le personnage peut dépenser des Points d'adrénaline sur n'importe quel jet de compétence même si cette dernière ne le permet normalement pas.

Tir dissuasif (Armes d'épaule ou Armes de poing 6+) : lorsque le personnage tente d'effectuer un tir de couverture, il le fait avec un bonus de +2 dés.

Tir instinctif (Armes d'épaule ou Armes de poing 6+) : 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 de Réflexes de 5. En cas d'égalité d'initiative, il l'emporte sur son adversaire.

Tir rapide (compétence d'arme de tir appropriée 5+) : lorsque le personnage tire plusieurs fois par tour avec la même arme, il ne subit pas de malus lors de sa première attaque.

Tir sûr (Armes d'épaule ou Armes de poing 5+) :

- **niveau 1** : le personnage reçoit un bonus de -2 sur tous ses jets sur la table de dommages collatéraux.
- **niveau 2** : en sacrifiant 1 Point d'ancienneté, le personnage est sûr de toucher sa cible, même au milieu d'une foule ; en cas d'échec, le joueur n'effectue simplement pas de jet

sur la table des dommages collatéraux, il n'y a pas de balle perdue.

Traque (Sang-froid 4) :

- **niveau 1** : lorsque le personnage est à la recherche d'un individu précis, il est capable de réduire ses besoins physiologiques : il peut se contenter de quatre heures de sommeil par nuit, ne peut prendre qu'un repas par jour, etc. ; dès le troisième jour à ce régime, le joueur ne peut plus faire appel aux Points d'adrénaline à moins qu'il n'utilise des substituts comme des amphétamines.
- **niveau 2** : lorsque le personnage traque un individu, pour tous ses jets dans les compétences suivantes (Investigation, Recherches, Éloquence, Intimidation ou Rhétorique) susceptibles de lui apporter un indice, il transforme un de ses dés en dé bleu. Si ce dé est une réussite, il compte alors pour 2 réussites (si le dé est une réussite critique, il est relancé normalement mais n'ajoutera de toute manière qu'une seule réussite supplémentaire du fait de cette capacité) ; pour pouvoir bénéficier de cette capacité, le joueur doit dépenser 1 Point d'ancienneté chaque jour.

Vie (Armes d'épaulé ou Armes de poing 6+) :

- **niveau 1** : le personnage gagne un bonus potentiel de +1 sur les dommages qu'il inflige à l'aide d'une arme de tir. La valeur de ce bonus ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite de l'attaque en question. Cette expertise peut être prise jusqu'à trois fois, les bonus se cumulant.
- **niveau 2** : le personnage peut décaler de 1 point vers le haut ou vers le bas le résultat du jet de localisation. La valeur de cette modification ne peut en aucun cas dépasser la marge de réussite. Cette expertise peut être prise jusqu'à trois fois, les bonus se cumulant.
- **niveau 3** : en sacrifiant 1 Point d'ancienneté, le joueur peut annuler la protection apportée par une armure portée par la cible du tir (dés de protection comme valeur fixe).

4. Progression des personnages

Les règles d'expérience d'un personnage non cops sont identiques à celle d'un perso cops telles que présentées p. 151 du *Pilote* exécutées sur les quelques points suivants.

4.1. Stages

Sauf situation exceptionnelle (voir plus haut), un joueur ne peut plus utiliser ses points d'expérience pour obtenir un stage. De même, le meneur n'a plus à attribuer des points de stage à la fin de chaque séance de jeu.

4.2. Points d'ancienneté

Il est noté p. 117 du *Pilote* que seuls les membres du COPS peuvent disposer de Points d'ancienneté. On vous a menti. Certains vieux grognards, spécialistes reconnus dans leur domaine, en ont aussi la capacité. Seulement, tous n'étant pas des mutants mémétiques dotés de capacités physiques hors du commun, d'une volonté de fer et d'une faculté

d'adaptation digne d'un caméléon, ils ne peuvent choisir de dépenser des Points d'ancienneté que pour compenser un jet d'une compétence spécifiquement liée à leur profession, c'est-à-dire celles apparaissant dans la liste de départ du métier en question. Il est d'ailleurs conseillé de souligner ou faire une croix près de ces dernières comme aide-mémoire. Un ancien cops n'est bien entendu pas soumis à cette restriction et peut dépenser des Points d'ancienneté pour n'importe quelle compétence.

Un personnage ne disposant pas de Points d'ancienneté lors de sa création peut en acquérir pour un coût de 15 points d'expérience. Il doit néanmoins justifier ce gain à la fois en termes de contexte (plusieurs missions ou enquêtes réussies) mais aussi d'un point de vue technique en ayant au moins une valeur de 7+ dans chacune des compétences de départ de sa profession.



4.3. Expertise

Un joueur peut acquérir au fur et à mesure de la partie de nouvelles expertises liées à sa profession. Pour cela, il doit disposer des valeurs minimales requises (caractéristiques et compétences) et justifier lors de ses précédentes aventures d'un emploi particulièrement brillant de la compétence liée. Acheter une nouvelle expertise coûte 10 points d'expérience, le niveau 2 d'une expertise 15 points, et l'éventuel niveau 3, 20 points.

Lorsqu'une expertise disposant de plusieurs niveaux nécessite une valeur minimale dans une compétence pour être acquise, la valeur demandée est inférieure de 1 point par niveau supplémentaire. Ainsi, une expertise qui demande une valeur de 6+ dans une compétence demandera un score de 5+ pour le deuxième niveau, et de 4+ pour le troisième.

Un personnage disposant déjà des effets d'une expertise (à l'aide des capacités de stage par exemple) mais souhaitant accéder aux niveaux supérieurs doit tout de même dépenser 5 points d'expérience pour le premier niveau, 10 pour le second.

Un personnage peut aussi développer des expertises qui ne lui sont normalement pas proposées par sa profession. Cela lui coûtera alors 5 points d'expérience supplémentaires par niveau. Il doit néanmoins remplir les autres conditions d'obtention.

ON 708
Collège
Lycée



LES DOSSIERS
DU LAPD

CHAPITRE DEUX

AFFAIRES EN COURS

DIES IRAE

02 juin 2034

Elle a passé tous les contrôles. Les vigiles postés à l'extérieur des murs de cette forteresse d'acier et de béton ont vérifié son sac et son identité. Les sentinelles en faction à l'entrée ont constaté, grâce à des capteurs perfectionnés, qu'elle ne possédait aucune arme. Les matons chargés de surveiller les entretiens – plus exactement de décider, selon leur bon plaisir et le montant du pot-de-vin versé par le visiteur – ont palpé son corps à la recherche d'un objet caché susceptible d'être utilisé comme arme et ont prélevé leur dû.

Doug et elle sont seuls – ou presque – dans une pièce froide, carrelée, humide. Ils ont du temps devant eux.

Il est là, face à elle, avec sa chemise bleu ciel de prisonnier. Ses cheveux, il y a six mois encore artistement emmêlés et rouge sang, sont coupés ras. Châtains, striés de quelques mèches grises. Ses yeux sont creusés de cernes violacés. Il a maigri.

- Salut, fillette. Ça faisait longtemps, dis donc.

Sa voix est lasse. Presque monocorde.

- Le travail.

Il fronce les sourcils. Susplicieux.

- J'aime pas quand tu dis ça.

Elle jette – plus par prudence que par réelle crainte – un regard oblique en direction du gardien qui tente, dans un coin, de se faire le plus discret possible. Il vaut mieux, d'ailleurs. Vu le prix qu'elle a payé.

- En attendant, il faut bien vivre. Et venir ici.

Et merde. Elle n'aurait pas dû dire ça. La réponse fuse. Sèche, désabusée.

- Tu n'es pas obligée, tu sais. D'ailleurs, je préférerais que tu ne viennes pas plutôt que... Plutôt que ça.

- Tu ne veux pas plutôt que nous parlions d'autre chose, Xin Zang ?

- De quoi ? lance-t-il àprement. Des journées qui se suivent et se ressemblent toutes ? Du pauvre gars qui s'est fait tracter dans sa cellule, l'autre jour ? Du gusse que j'ai explosé dans les douches – oh, t'inquiète, fillette, le maton dira rien, ils ont l'habitude ici – parce qu'il essayait d'en fourrer un autre ? Désolé... Désolé, c'est juste que... Je deviens dingue, ici. Tu sais, je croyais que le plus dur, ce serait de revoir des types que j'ai foutus en taule, ou plombés, ce genre de choses... En fait, c'est pas ça. Eux, bizarrement, ils me sont presque proches. Je sais pas comment expliquer... On est ennemis, viscéralement ennemis, parce qu'on est chacun d'un côté de la barrière, malgré tout. Mais je suis en terrain connu, avec ces mecs. Et je sais très bien que pour eux, quelque part, c'est pareil. Imagine, j'ai même bouffé avec T. Rock T., un ancien des Park Village Crips... Faut dire aussi que je me suis pas mal pris la tête avec des décaqués, ces dernières semaines. Bref... Je sais même plus ce que je voulais te dire.

- Que tu devenais fou.

- Ouais... Je ne sais pas ce qui est pire – rester ici, comme un lion en cage, impuissant à aider les gens, faire mon job – et continuer mon enquête sur ces pourris ou rester ici, prisonnier de mon propre esprit, à me dire que pendant des années j'ai été pris pour un con... Je ne sais pas si c'est lui ou moi que je devrais buter.

Lui. Comprendre Andrew Noone. Son mentor. Et l'ordure qui l'a trahi.

Cette incertitude, cette lassitude, il les traîne depuis son incarcération. Depuis qu'il a pris conscience d'avoir été si évidemment manipulé.

- Je vais te faire sortir d'ici.

- À quel prix ? souffle-t-il.

Elle hausse les épaules.

- Qu'est-ce que cela peut faire ?

- Tu sais très bien ! Je n'ai aucune envie de me réveiller le matin avec une envie de gerber monstrueuse, pas à

cause d'une cuite, mais parce que j'arriverai plus à me regarder en face. À te regarder en face. Y a des trucs que je ne veux pas te voir – ou savoir – exécuter.

Il insiste sur ce dernier mot. Exécuter. Jusqu'où est-elle prête à aller pour lui ? Jusqu'où s'étend son inhumanité ? Est-elle capable de tuer des enfants ? Des familles entières ? Juste pour lui rendre sa liberté ?

Diam le dévisage longuement, en silence. Elle est capable de beaucoup de choses. Elle a fait bien pire, de toute façon. Mais supporter le regard de Doug. Son jugement. Sa méfiance.

Non.

- Je crois que nous en avons terminé pour aujourd'hui, dit-elle à haute voix.

Le gardien, un peu surpris par la brièveté de l'entrevue – Diam a payé le prix fort, après tout – s'exécute néanmoins. Lui ouvre la porte. Sans un regard en arrière, elle quitte le parloir.

27 juin 2034

Une nuit opaque, chargée de poussière, de scories, de pollution, voile sa présence dans les ruines de Skid Row. Partout, ce ne sont que ruines, débris, amas indistincts de chairs, de béton, de cendres. Ça et là, des rats, des chiens errants et des singes dont elle ne veut même pas connaître le nombre se tapissent dans les ombres, ou se servent ouvertement sur les corps abandonnés dans ce quartier dévasté, que nul n'a encore pris la peine de tenter de reconstruire. Règlements de crimes. Viols. Meurtres et actes de démenche. Tous ces crimes s'y déroulent impunément.

Prudente et rapide, elle longe un énorme tas de gravats. Arrive, en se faufilant dans des galeries de ciment, d'acier, de plâtre et de tôle, aux abords d'un immeuble défoncé – mais partiellement d'aplomb.

Il est là. Seul, dans l'obscurité.

- Lucas ?

Le bruit caractéristique d'un revolver que l'on arme.

- C'est moi. Diam. Je t'ai apporté des trucs.

La panique du séisme leur a permis de franchir d'un même élan le cap difficile du tutoiement. Elle s'approche de lui. Écarte gentiment le canon pointé sur elle. Allume la lampe à gaz qu'elle a trouvée dans les décombres d'une épicerie.

- Tu devrais venir avec moi, ou au moins me laisser te soigner. Tu comptes sur moi pour te faire sortir d'ici, mais tu refuses que j'examine tes blessures. Pourquoi ne me fais-tu pas confiance ?

- Qui me dit que tu ne vas pas en profiter pour me tuer ?

C'est infantile. Irréfléchi. Incohérent.

Mais qu'est-ce qui ne l'est pas, ces dernières semaines ? Peut-on reprocher à un homme qui a vu en quelques instants ses rêves s'effondrer de se montrer capricieux et irrationnel ? Et puis, il n'est pas si vieux que cela. Quel âge a-t-il ? Trente ans, tout au plus ?

- Ne sois pas ridicule. Si j'avais voulu t'éliminer, ce serait fait depuis longtemps. Et n'oublie pas qu'entre

deux missions pour les Triades, j'ai été cops... Ça laisse des séquelles humanitaires.

- Je n'hésiterais pas à te buter, si ça devait assurer ma survie.

- Je sais. Et je sais aussi que tu as déjà sacrifié quelqu'un pour survivre. Azur est morte parce qu'elle a eu la naïveté de croire que tu l'aimais – elle s'est jetée devant toi pour te protéger mais tu t'apprêtais à te servir d'elle comme bouclier. Je suis au courant, Lucas. Tu me l'as répété dix fois depuis...

Depuis que le monde s'est écroulé. Cela fait quelques jours, déjà – et LA n'est plus qu'un amas de ruines. La folie, la mort, la guerre rôdent à chaque coin. Il n'y a que dans de rares quartiers, sur les îles ou dans les prisons que rien n'a changé.

Les prisons.

No Hoper Point reste la fierté d'un gouvernement en perdition. Les systèmes de sécurité ont résisté. L'état fait son devoir. Les criminels, en dépit de tout, sont maintenus sous bonne garde. En fait, c'est presque devenu un luxe d'être détenu, en ce moment. Une chose dont Doug ne se rendrait probablement pas compte si elle lui en parlait. Si elle pouvait se rendre sur place et lui parler. Et si elle évoquait le séisme, il embrayerait sur la théorie du complot. Il aurait probablement raison, d'ailleurs...

- Je l'aurais tuée, si elle ne l'avait pas fait.

- Lucas, arrête. Tu l'aurais fait, soit. Tu l'as fait, peut-être. Tu étais un dur, tu l'es toujours si cela te fait plaisir. Ce n'est pas le problème. Le problème, ici et maintenant, c'est que tu vas mourir si tu restes là, si tu ne me laisses pas t'aider.

- Tu n'es pas ma mère !

- Non, c'est vrai, riposte-t-elle sèchement. Mais cela ne m'empêchera pas de te botter les fesses si tu continues à faire l'enfant.

Il baisse les bras, résigné. La laisse couper son t-shirt maculé de sang et de crasse. Examiner, critiquer, l'état déplorable de son torse.

- J' imagine que tu n'as pas l'intention de te rendre à l'hôpital, hein ?

De son sac, elle tire un étui de cuir. Et des dizaines d'aiguilles.

- Ne t'inquiète pas, elles sont stérilisées.

- Tu vas faire quoi, là ?

- De l'acupuncture, très cher. Ce qui me permettra, une fois ton corps détendu et anesthésié, de nettoyer tes plaies, de les désinfecter, de retirer les balles qui se sont logées dans ton corps et de recoudre tout ça minutieusement.

- Parce que tu es médecin, en plus ?

- Je suis chinoise.

Réponse inepte, surréaliste, absurde. Mais la question ne demandait peut-être pas plus. Et de toute façon, il n'a pas le choix. Il le sait. Elle le sait. Lucas n'est pas du genre à se laisser mourir. Pas un type comme lui. Trop d'ambition, trop d'égoïsme, trop d'enjeux pour se permettre de crever comme un rat au fin fond de nulle part.

Doug, c'est autre chose.

Plutôt du genre à succomber au nom de ses principes. À s'immoler sur l'autel de l'honneur, ou d'une cause, d'ailleurs.

Et dire qu'il passe son temps à railler sa rigidité asiatique...

28 août 2034

Les navettes ont enfin repris du service entre les îles et LA. Difficiles d'accès. Hors de prix. Mais existantes – et c'est toujours ça de pris. Diam est montée à bord de la première de la journée, sous le regard bienveillant de Basil Hoover. Basil, c'est l'un des hommes de Lucas. Un ancien maton. L'un de ceux qui ont survécu. Comment il en est arrivé là – être l'un des obligés de Takeshi, employé dans les transports chargés de transférer des prisonniers et des visiteurs de NHP à la Cité des Anges, elle l'ignore et n'est pas sûre d'être très intéressée. Il est là. Utile. Fidèle. Et c'est tout ce qui compte.

Si ça n'avait pas été le cas, de toute façon, elle l'aurait éliminé.

Traversée houleuse. Arrivée à bon port.

Contrôles habituels. Pots-de-vin habituels. Salle habituelle.

Elle l'attend, impassible, le dos droit. Sent son arrivée avant même qu'il passe le seuil de la cellule. Le gardien, cette fois, les laisse seuls. Absolument seuls. Il a reçu des ordres. Il a reçu de l'argent. Personne ne viendra les déranger.

- Salut, fillette.

- Salut, Doug.

Il s'assoit face à elle. Renfermé. Tendu.

Elle devine ses muscles nerveux sous cette chemise passée. Son corps dur. À l'image de ce qu'il devient peu à peu. Elle frissonne. Désir ? Peur ? Elle ne saurait le dire.

- Alors ? Qu'est-ce que tu fous là ?

Regard sombre, hostile. Mâchoire serrée. Il essaie délibérément de la faire fuir. De se débarrasser d'elle.

- J'étais en manque de sexe.

C'est juste pour le faire réagir.

De la pure provocation. Une phrase anodine, mais dans sa bouche, elle le sait, c'est vulgaire et insultant. Doug ne s'y trompe pas, d'ailleurs : il a un mouvement de recul, presque instinctif – comme si elle l'avait giflé. Se reprend néanmoins très vite. Trop vite ? Lui saisis le poignet, le serre brutalement pour l'attirer à lui. Plaque sa bouche contre la sienne, l'embrasse brutalement, presse la main contre sa poitrine menue, comme pour l'écraser, comme pour lui faire mal.

Les gardiens ne diront rien. Ils ont été payés suffisamment cher pour ça. Pour les laisser en paix.

- C'est ça que tu veux, Diam ? gronde-t-il, la renversant brutalement sur la table. Du sexe ? Une bite de prisonnier dans ton corps ? Pour te faire jouir ? Pour te donner bonne conscience ?

C'est elle qui a commencé et c'est elle qui est blessée. À ce jeu-là, il est cent fois plus con et plus

borné qu'elle. Capable de retourner ses bravades contre elle. Capable d'aller jusqu'au bout, jusqu'à provoquer l'irréparable. Parce que c'est ce qu'il cherche, Diam le sait pertinemment. Elle a l'impression, parfois, de pouvoir lire en lui comme dans un livre ouvert. Elle a été assez idiote pour lui laisser une ouverture. Il s'y est immédiatement engouffré, avide de réduire à néant la relation qu'ils ont mis tant de temps à construire, avide de flétrir leur amour, de salir ce qu'il est aux yeux de la jeune femme – ou à ses propres yeux. Il va la baiser, là, sur cette table froide, alors qu'il sait que ce n'est pas ce qu'elle veut, que cela la révolte, pour une seule raison : lui donner la force de le quitter ; pouvoir, une fois seul, se haïr.

- Doug, arrête ça. Je voulais juste que tu cesses d'être aussi hostile... S'il te plaît...

Il l'ignore. D'un geste sec, baisse son jean et sa culotte. Appuie de tout son poids sur son corps. La pénètre sans la regarder, concentré sur un point vague, quelque part sur sa droite. Diam ferme les yeux. Attend que cela passe. Qu'il ait fini de souiller leur amour.

Hors de ces murs, la tueuse ne l'aurait pas laissé faire. Peut-être aurait-il tenté, dans un moment de colère et de désespoir intenses, de la pousser à bout... Elle l'aurait arrêté, sans difficulté. Ici, c'est différent. Elle ne peut ni se débattre, ni appeler au secours. Elle ne tient pas à ce qu'il se fasse tabasser – ou pire.

Grognelement.

Il se relève, toujours sans la regarder. Se rhabille en silence. Se dirige vers la porte, dans l'intention manifeste de héler le surveillant afin d'être ramené en cellule.

- Doug.

Il s'arrête. Tend. Crispé.

- Doug, retourne-toi.

Il demeure immobile.

- Comme tu voudras.

Diam se rhabille, s'approche de lui, pose la main sur son avant-bras. Il ne réagit pas. Ne tremble même pas. Ne manifeste rien, aucune réaction.

- Dans dix jours, murmure-t-elle, nous procéderons à ton extraction. L... La personne avec laquelle je suis associée a l'habitude.

Pas de réponse.

- Ce qui vient de se passer ne change rien, Xin Zang.

- Xin Zang ?

Sa voix est sèche, monocorde.

- Oui ! Xin Zang ! Je ne vais pas te laisser détruire notre amour comme ça, tu sais ! Je ne vais pas te laisser tirer un trait sur ce que nous avons vécu aussi aisément ! Je ne comprends pas pourquoi tu te mures dans ce personnage insensible et inhumain ! Je ne comprends pas pourquoi tu éprouves le besoin de tout démolir ! Tu vas sortir d'ici et nous allons reconstruire quelque chose, ensemble, dans ce tas de ruines qu'est la Californie, nous allons...

- Si tu essaies encore de me revoir, Diam, je te livre aux flics. Ou à l'armée, je m'en fous.

- Mais...

- Et je dénonce tes petits copains. Que je ne connais pas bien, mais qui ont - merci de m'y avoir fait penser - un lien manifeste avec toutes ces grosses évasions qui ont eu lieu ces dernières années.

- Mais...

- C'est fini.

Et, sans attendre sa réponse, sans même se retourner, il claqua la porte de la salle.

01 octobre 2034

- Parmi ces blessés, parmi ces disparus, parmi ces morts, j'avais des frères et des sœurs - nous tous, survivants de Skid Row, nous avions une famille, aussi misérable soit-elle aux yeux du reste de la Californie. Skid Row était notre quartier, notre monde... Un monde que les autorités angelinos, quelles qu'elles soient, ont tenté d'étouffer, de masquer comme une lèpre honteuse ! Et Tony Giardello et ses hommes - représentants de l'ordre, de la loi, chargés de protéger les braves citoyens de notre ville... Croyez-vous que quelqu'un se soit préoccupé, un jour, de savoir comment ils s'en sortaient ? Il y a bien eu ces cops - pas la peine de cracher, les gars, ils étaient bien plus réglo que les médias veulent le faire croire - qui venaient l'aider ponctuellement : on se souvient tous de l'affaire des disparus, non ? Mais c'est tout... Pour le reste du monde, aller à Skid Row, c'était un peu - pour reprendre l'expression de Tony, paix à son âme ! - mettre volontairement le pied dans une merde de chien... Avant la catastrophe, il fallait que nous assurions nous-mêmes la sécurité du coin - c'est à cela que servaient les Veilleurs : vous protéger, vous assurer une certaine tranquillité, aussi relative fût-elle... Aujourd'hui, Skid Row est un tas de ruines. De poussière. De tristes souvenirs, pour beaucoup. Je sais que certains d'entre vous répugnent à retourner sur des lieux qui sont en quelques minutes, quelques heures à peine, devenus le tombeau de ceux qu'ils aimaient. À ceux-là, je dis : par respect pour vos morts, par respect pour ceux qui ne sont plus, restez ! Restez et aidez-nous à reconstruire ce quartier, à lui rendre l'âme que tant de personnes se sont acharnées à vouloir détruire !

- Comment ? Lança quelqu'un dans la foule. Comment ferons-nous sans argent ? Sans nourriture ?

- Ce ne sont que des paroles, tout ça !

Lucas lève lentement les mains, apaise la foule agitée. Derrière lui, Diam, vigilante, surveille les alentours, s'assure que nul ne va attenter à la vie du jeune homme.

- Croyez-vous que je vous parlerais ainsi si je n'avais pas les moyens d'honorer mes promesses, aussi implicites soient-elles ?

Il effectue un geste de la main : trois individus quittent les lieux, disparaissent dans les décombres. La foule se tait, perplexe et attentive. Au bout de quelques minutes d'un silence lourd d'attente, le bruit d'un moteur se fait entendre. Une sorte de

vrombissement. De bourdonnement, accompagné de fracas d'éboulis - et un énorme camion blindé, croisement halluciné entre un tank et une pelleuse, apparaît, briquebalant, écrasant sur son passage les décombres et les gravats. Un Wolverine. L'énorme engin effectue un demi-tour avec une agilité surprenante, fait une légère marche arrière vers l'assemblée, et s'ouvre sur une cargaison entière de vivres et de boissons.

- Avec ça, je l'espère, vous pourrez retrouver un peu d'espoir..., conclut le beau métis, sautant à terre et se retirant dans les ombres, accompagné de sa garde du corps.

Une chaleur moite et étouffante alourdit l'atmosphère, en dépit des deux ventilateurs branchés en permanence à chaque extrémité de la pièce.

Lucas a ôté sa veste de cuir et son t-shirt, puis s'est allongé sur le lit. De larges balafres barrent son torse musclé, et on devine ça et là de vieilles cicatrices. Diam s'est assise face à lui, les genoux remontés sous son menton. L'observe de ses yeux noirs, calmes et insondables.

- Alors ? murmure-t-il, redressant légèrement la tête pour la regarder.

- Alors quoi ?

- Tu crois que les gens vont marcher ? Je veux dire... Cette idée a l'air de fonctionner pour l'instant, mais sur le long terme...

- Un chef de triade ne procéderait pas autrement pour s'assurer mainmise et loyauté sur des gens, déclare la tueseuse. C'est une stratégie classique mais efficace. La mafia, les sectes, les religions... C'est sur la misère et le désespoir humains qu'elles comptent pour bâtir leur empire.

- Tu désapprouves ?

- Qu'est-ce que cela peut te faire, Lucas ?

- Eh bien...

- Je ne suis pas ton censeur, je suis ton garde du corps. D'ailleurs, à propos de surveillance, j'ai repéré deux hommes assez suspects dans la foule.

- À quoi ressemblaient-ils ?

- Blancs. Costauds. Genre dockers... Trop banals pour être honnêtes... Je suis persuadée qu'ils seront là à la prochaine réunion - et je m'occuperai d'eux personnellement.

- Merçi.

Elle ferme les paupières, sans répondre.

Comment peut-elle seulement cautionner de telles horreurs ? Cet homme, qui profite de la détresse d'autrui pour acquérir pouvoir et richesse... Elle a accepté presque naturellement d'être sa garde du corps. Son amie. Comme si la fin brutale de sa relation avec Douglas avait refermé une parenthèse enchantée, illusoire, dans son existence. Elle a cru pouvoir devenir quelqu'un d'autre. Elle a cru pouvoir vivre, libre, loin de toute appartenance réelle à une quelconque organisation...

Mais on n'échappe pas à son milieu, n'est-ce pas ? Une main douce se pose sur son épaule.

- Je suis désolé, Diam.

Elle relève la tête, plonge ses yeux dans les prunelles grises, piquetées d'argent, de Lucas. S'attarde sur ses traits harmonieux, son expression sincère. Honnête.

Fronce les sourcils.

- Qu'est-ce que tu veux ?

Il recule, manifestement heurté par l'apreté de sa voix.

- Simplement m'assurer que tu ne te laisses pas happer par tes mauvais souvenirs. Je suis peut-être une ordure, mais j'ai un peu d'honneur - et tu m'as sauvé la vie il y a quelques mois. Tu n'étais pas chargée de ma protection à l'époque, que je sache.

- Il avait la manie de boire pour oublier ses problèmes, murmure-t-elle, laissant couler des larmes brûlantes sur ses joues lisses. Une bouteille de whisky, ou des bières... n'importe quoi, en fait. Ça lui permettait de tenir le choc. De ne pas devenir fou. Parfois, je me dis que ce n'est peut-être pas une si mauvaise solution.

- Tu n'as jamais pris de cuite ?

- Non.

Les traits du métis se durcissent, son regard s'assombrit. Il se relève brusquement. Jette sa veste sur ses épaules.

- Si un jour je te vois ivre, je te tue, gronde-t-il avant de quitter la pièce, la laissant seule avec son chagrin.

10-18 - LITTLE ONES

1. 10-18 sauce SBRT

Voici une série de petites interventions que vos joueurs pourront vivre s'ils s'enrôlent dans la Saint-Bernard Rescue Team (ou au moins dans les « équipes spéciales » formées juste après le tremblement de terre) (voir page 162). Ces événements se déroulent dans les jours qui suivent le Little One.

1.1. FUBAR : fucked up beyond all recognition

Les joueurs sont envoyés sur le site d'un supermarché effondré en bordure de South Central, non loin d'un dustland. On capte un signal très faible émanant d'un téléphone mobile, ce qui est très rare dans ce secteur (il doit bénéficier des infrastructures intactes dans le quartier limitrophe). Il y a des survivants à l'intérieur !

1.1.1. Accroche

Lorsqu'ils survolent le site de la catastrophe, les joueurs constatent que le supermarché s'est affaissé, comme s'il s'était enfoncé dans le sol. Solide, le bâtiment de deux étages a mieux résisté que le sol, qui a craqué sous l'effet de la grey plague. Du coup, seul le toit du supermarché émerge du sol, recouvert d'une épaisse couche de sable typique des effets de la GP.

Il y a bien des badauds autour du lieu, des miséreux venus des dustlands voisins, mais aucun n'a l'air d'être là pour aider son prochain... Plutôt pour lui piquer des produits, notamment dans les commerces attenants désertés et pas encore effondrés. Un gamin semble pourtant rôder près d'une sorte de faille, comme s'il cherchait à entrer. Cinisé, il finira par avouer que son père et un groupe d'hommes du dustland sont venus dans

le supermarché pour piller... C'est alors que le supermarché s'est effondré ! L'affaire se corse.

1.1.2. Résolution

Après s'être frayé un chemin, les joueurs s'aperçoivent que les structures du bâtiment ont bien tenu... C'est donc dans un supermarché plongé dans le noir et en plan incliné (tous les rayons ont glissé dans le sens de la pente), que les sauveteurs progressent, enveloppés d'un nuage de poussière grise saturée de grey plague. Ils vont se heurter à l'hostilité de pillards qui les prennent pour des flics ou des rivaux. Pour ajouter à l'horreur, ce groupe est composé d'une dizaine de gobelinisés qui se terreront dans les recoins pour sauter à la gorge des joueurs, dans la plus pure tradition de films de zombie. Finalement, par la force ou la raison, les pillards devraient se calmer pour peu qu'on leur propose de sortir avec le fruit de leur rapine.

Le signal de portable émane du vigile coréen du supermarché, prisonnier de son bureau de télésurveillance à cause de la fermeture automatique de sa porte en cas de panne de courant. Il aura lui aussi du mal à savoir qui sont les PJ. En effet, il ne parle que coréen et il a un fusil à pompe dont il se servira, poussé par la panique. Il cherche à joindre sa famille avec son portable, qui émet très très difficilement, économisant sa batterie en appelant par intermittence... Malheureusement, il ne capte personne, car tous ses parents sont morts dans le Little One.

1.2. SNAFU : situation normale all fucked up

Au départ, une mission toute bête : évacuer des gens bloqués sur le toit d'un immeuble cerné par des eaux peuplées de bestioles hostiles. Oui, mais voilà, une

fois sur place, on s'aperçoit que les gens ne veulent pas partir...

1.2.1. Accroche

Les personnages joueurs sont envoyés pour secourir des gens en haut d'une tour de Gardena, cernés par les crocodiles et les requins qui ont profité du séisme pour envahir cette zone jusqu'alors épargnée par leur présence. Une fois sur place, les survivants juchés en haut de l'édifice les envoient paître. Visiblement, il s'agit de membres d'une secte qui voit dans la Little One le début d'une nouvelle ère... La leur, avec le toit de l'immeuble en guise d'Eden du renouveau, et où il est hors de question qu'un impie en hélicoptère mette le pied. En tout cas, le gourou de la secte et son Hellfire comptent bien protéger ses Éves et son sol sacré.

1.2.2. Résolution

Il va falloir ruser pour convaincre les membres de la secte de se laisser évacuer. Diplomatie ou coup de force ? Toujours est-il que les ouailles protégeront le gourou si on cherche à s'en prendre à son intégrité physique. Il y a pourtant des « maillons faibles » dans cette secte, des gens prêts à suivre les sauveurs parce qu'ils ont encore deux sous de jugeote... Mais ils subissent une forte pression psychologique de la part du reste de la secte. Il va falloir détecter ces éléments et leur apporter les arguments pour pouvoir partir sans donner l'impression de trahir. Si deux membres de la secte craquent et suivent les PJ, ils peuvent tenter d'en persuader d'autres de rallier le mouvement. Attention, si trop d'adeptes se font la malle, le gourou va voir rouge... Et pan !

1.3. FYGAZI : Fucked Up, Got Ambushed, Zipped In

Les joueurs doivent intervenir dans un quartier chaud. Lorsqu'ils arrivent sur place, ils doivent affronter un cruel dilemme... Qui dégénère en tirs croisés.

1.3.1. Accroche

Au départ, c'est tout simple : les joueurs doivent secourir des gens bloqués dans un parking souterrain dont l'entrée s'est effondrée. Alors qu'ils dégagent l'entrée et pénètrent à l'intérieur, ils tombent sur un bien étrange spectacle. Des cadavres de gangers, des blacks et des latinos, tués par armes à feu, jonchent le sol. Alors qu'ils s'approchent du centre du carnage, autour d'une série de voitures qui ont subi un feu nourri, ils aperçoivent un sac rempli de biftons et un autre de sachets de dope... À peine ont-ils le temps de comprendre qu'ils sont face à un deal qui a mal tourné qu'ils sont les cibles d'un tir croisé. Une poignée de survivants de chaque camp s'est retranché dans un coin du parking et compte bien empêcher les gars d'en face (et maintenant ceux qui sont au milieu) de sortir de ce trou vivant... Charmant.

1.3.2. Résolution

Les joueurs ont plein d'options pour s'en sortir : ils ont la came et le fric, c'est un sacré argument. Ils peuvent miser sur un camp plutôt qu'un autre. Ils peuvent

également jouer les négociateurs (pas gagné comme option) : leur atout, dans ce cas, c'est qu'il y a des blessés dans chacun des deux camps et que les PJ sont les seuls à pouvoir les sauver. Demander du renfort peut aussi être une solution. Mais, le hic, c'est qu'entre-temps, d'autres membres des deux gangs se sont pointés à l'entrée dégagée. Le même problème risque donc de se reproduire lors de la sortie.

1.4. TJJFY : The Ultimate In Fuck JP

Les joueurs effectuent une mission simple lorsque... Le sol s'effondre sous leurs pieds. Les voilà confrontés au sous-sol et à son monde étrange.

1.4.1. Accroche

On délègue les personnages joueurs sur les lieux d'un glissement de terrain postsismique, du côté de Norwalk, où des ouvriers ont disparu. Nexus d'une série de réseaux souterrains (tunnels, canalisations), tout le coin est un véritable gruyère fragilisé par la grey plague. Les pompiers ont toutefois délimité une zone « safe » pour que l'hélico se pose sans souci. Sauf que... À peine l'appareil est-il au sol que tout se dérobe. Littéralement avalé, l'hélico est briquéballé, et l'équipage secoué pendant quelques secondes qui paraissent une éternité. Le choc final. La fin ? Non... Le vault est emporté dans une grosse canalisation par un tourbillon liquide, comme un siphon. Enfin, le calme. Une fois sortis de l'épave, les joueurs pataugent dans la fange d'une sorte de déversoir (attention, c'est nocif). Il leur faut trouver une sortie.

1.4.2. Résolution

C'est l'occasion pour les joueurs de rencontrer pêle-mêle une colonie de cafards (tout heureux et très prosélytes) prêts à les aider, des gobelinisés qui se terrent dans les canalisations et fuient à leur approche, des hordes de rats bouffés par les parasites et hallucinés par les produits chimiques... Enfin, ils aboutiront dans une cité souterraine à demi écroulée, où des dizaines de familles d'ouvriers tentent de se déloger une sortie vers la surface tout en se déchirant dans des vendettas de voisinage. Aux PJ, débarqués dans ce mini-cercle de l'enfer, de calmer le jeu, de soigner les blessés et d'organiser les travaux d'accès à l'air libre. Rude tâche.

2. Sauvons-les !

2.1. Présentation

Des bonnes âmes de l'Union tentent de sauver des innocents en les enlevant. Sous couvert d'une ONG, des dames bien pensantes de l'Union ont débarqué en Californie. Elles s'occupent des orphelins et envoient les plus dignes (comprenez : les Blancs) dans leur pays pour les confier à des familles sans enfant. Il n'y a pas de trafic, pas d'argent en jeu ou pas de réseau monstrueux. Ces dames pensent agir au mieux. D'ailleurs, vu la situation, n'agissent-elles

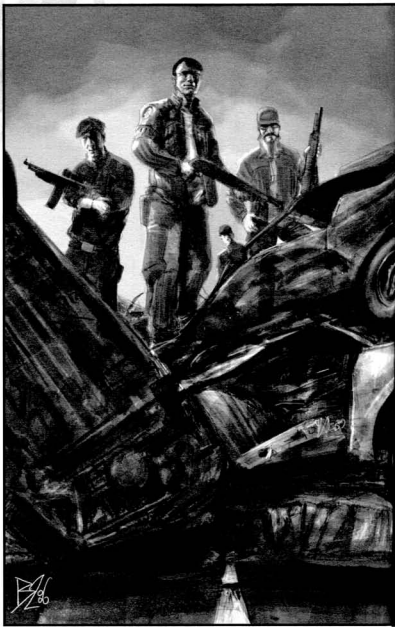
pas au mieux ? Les gamins seront-ils mieux dans une famille de l'Union (avec tous les désavantages que l'on sait) ou dans un foyer social d'une ville en ruine (avec tous les avantages que l'on sait aussi) ?

2.2. Amorce

Une semaine après les dernières grosses secousses, des centres de rassemblement sont créés un peu partout. Utilisant un réseau propre, ils enregistrent tous les noms des réfugiés (avec patronyme et photo), qu'ils centralisent. Des équipes en font de même avec les morts (identifiables ou pas). Ainsi, les Angelinos peuvent tenter de se retrouver, de savoir si un proche est mort ou vivant, etc. Tous les anciens fonctionnaires (renvoyés, en congé technique, à la retraite ou en formation) sont réquisitionnés. C'est le cas des PJ. En tant qu'anciens flics, ils sont contactés par le responsable d'un de ces centres. Il tient à leur signaler un type de disparition récurrent : des enfants confiés à l'ONG « Les Petits Anges », réclamés par leurs parents et qui ne sont plus sur les fichiers. Ils ont été notés comme rendus à leur famille. Le responsable ajoute que l'ONG en question, originaire de l'Union, fait un travail considérable et qu'il serait malvenu d'accuser sans preuve.

2.3. Dénouement

Effectivement, l'ONG est appréciée et travaille son image de marque. Plusieurs journalistes de l'Union suivent les équipes des « bonnes dames » dans leurs périples pour montrer que même si la Californie est un bouge, il faut savoir aider toutes ces pauvres brebis égarées (Amen). Sa directrice, Anne Caroline Johnson Meyer, s'occupe elle-même de sélectionner les petits anges à sauver. Ils sont ensuite envoyés dans un foyer dans l'est de la ville, d'où ils partent en bus pour la frontière. Comme il y a beaucoup de mouvements de gamins, il faut trouver le moyen de les tracer d'un centre à l'autre. Dans le chaos, Johnson Meyer profite de tous ces mouvements pour « perdre » quelques noms au passage. Les mômes sont convaincus que leurs



parents sont morts et qu'on va les confier « en attendant » à une famille d'accueil. Leur nom est changé et hop, le tour est joué. Suivre la piste jusqu'à la frontière est un casse-tête. Après la frontière, c'est impossible. Les PJ vont donc devoir ruser et surtout décider s'il est préférable de laisser des orphelins dans la panade californienne ou leur donner une chance dans l'Union.

2.4. À suivre...

Semaine + 0 : les PJ sont alertés du problème. S'ils sont sous l'autorité de quelqu'un, ils se voient confier l'affaire, mais à la condition qu'ils soient discrets.

Semaine + 1 : une dizaine de familles cherche activement les bambins, et font tous les camps de l'ONG.



Semaine + 2 : quelques journalistes californiens s'intéressent à l'affaire. Les familles sont de plus en plus remontées et de plus en plus nombreuses. Ce sont plus d'une vingtaine d'enfants qui manquent à présent.

Semaine + 3 : un des journalistes a retrouvé la trace d'un disparu au Texas, dans une famille très croyante et très dure. Apparemment ils cherchent à « exorciser » le mal californien qui possède le gamin à coup de prières et de triques. Le scandale qui suit est tel que les centres des « Petits Anges » sont pris d'assaut par des Californiens furieux. La police est obligée de protéger l'ONG, le temps que les « bonnes dames » plient bagage. L'Union est furieuse de voir ses associations caritatives remerciées de la sorte et rappelle toutes ses équipes présentes à LA. Certaines « bonnes dames » ne survivront pas aux émeutes, mais au final, les gamins ne seront jamais retrouvés.

2.5. Notes supplémentaires

Anne Caroline Johnson Meyer n'est pas intrinsèquement mauvaise. Elle pense agir pour le bien général et ne comprendra pas si les PJ cherchent à l'en empêcher. Ses raisons sont politiques et religieuses, certes, mais qu'est-ce qui compte le plus ? Le bien-être des enfants ? Les PJ peuvent tenter d'arrêter les transferts et éviter un scandale. Ils peuvent aussi s'arranger pour que la directrice de l'ONG soit obligée de quitter la Californie (les vols d'enfants s'arrêteront aussitôt). Il n'y a pas vraiment de bonne solution pour ce 10-18.

3. Métro, houlot, LO

3.1. Présentation

Une vingtaine de personnes sont bloquées dans une station de métro (localisée à votre convenance). Depuis les secousses, elles vivent là, utilisant l'eau en bouteille et la nourriture d'une petite échoppe installée dans la station. Bien entendu, ils cherchent à sortir, mais à chaque tentative, le plafond s'est un peu plus effondré. Ils ont donc décidé de communiquer avec l'extérieur en lançant des signaux. L'un d'eux a dégoté un compteur électrique enfoncé dans le sol, mais qui fonctionne encore. Il utilise donc cette énergie pour envoyer des SOS, sans savoir ce qu'elle alimente vraiment. Un feu tricolore...

3.2. Amorce

Les PJ sont appelés à un carrefour pour prévenir un début de bagarre. Sur place, deux ambulanciers en sont déjà à s'empoigner, alors que leurs blessés doivent être ramenés d'urgence vers un centre de soins. L'une des ambulances est salement amochée, mais l'autre transporte un blessé plus grave. Les deux chauffeurs veulent que leur patient arrive à bon port en priorité et s'accusent mutuellement de la faute. En fait, c'est surtout une question de prime à la vitesse et d'assurance, plus que de soins. Les PJ doivent régler l'affaire au plus vite et dans le calme (avant que la

voiture qui transporte la famille d'un des blessés n'arrive et ne donne son « poing de vue »).

30 minutes plus tard, les PJ vont être rappelés, au même endroit, pour la même raison. Encore une fois les deux chauffeurs s'accusent mutuellement.

3.3. Dénouement

Il faut simplement qu'un PJ reste au carrefour et observe les feux. L'attente sera plus ou moins longue, mais payante. C'est comme ça que seront retrouvés les survivants bloqués. Le tout sera de comprendre que leur abri est sur le point de s'effondrer et qu'il faut y aller doucement. Improviser un signal en morse peut être une solution. Si les PJ sauvent les survivants, ils auront, sans le savoir, aidé quelqu'un d'important (du monde légal ou non). Cette personne (ou sa famille) sera en dette et aidera les PJ par la suite.

3.4. À suivre...

J+0 : les accidents commencent juste.

J+1 : premiers accidents graves. Si rien n'est fait, en fin de journée, il y a un mort.

J+2 : la mairie envoie des techniciens qui coupent les feux pour les remplacer par des feux mobiles. Les survivants de la station n'ont plus de moyen de se signaler et meurent de soif quelques jours plus tard...

4. Yama casse-gueule

4.1. Introduction

Vous connaissez ce sport urbain qui consiste à sauter dans tous les sens d'un bout de béton à l'autre ? Alors imaginez que deux gangs rivaux qui se tirent la bourre depuis des années, s'amuse à se défier dans les ruines de LA ? Plus loin, plus vite, plus dur... plus mort.

La bêtise humaine n'a aucune limite, les PJ vont en être les témoins.

4.2. Amorce

Les PJ sont embringués malgré eux dans cette histoire. Alors qu'ils se trouvent dans une zone en ruine, l'un d'eux se fait bousculer avec violence par derrière. Lorsqu'il se relève, il se rend compte qu'un jeune file avec son arme de service dans la main (bien visible). D'un saut, il entre dans une zone de débris instables. Le gamin bondit, cavale et roule sur lui-même comme un singe. Il s'arrange pour garder le PJ dans sa trace et arrive hors de la zone de danger, il lance le pistolet à un autre jeune, avant de disparaître. Le second entre à son tour dans les mêmes ruines et refait le même cirque jusqu'à la sortie. S'il n'a pas été rattrapé, il file en posant l'arme derrière lui et en rigolant. Tout autour des PJ, des applaudissements et des hurlements saluent les deux concurrents.

Les deux groupes de sauteurs cherchent à aller toujours plus loin. Les jeunes vont dans des zones de

plus en plus dangereuses. Ce qu'ils ne réalisent pas, c'est qu'ils mettent non seulement leur vie en danger, mais en plus celles des Angelinos. À chaque éboulement qu'ils provoquent, ils peuvent déclencher une catastrophe en chaîne. De plus, la mort d'un des sauteurs va faire dégénérer la situation.

4.3. Dénouement

Ce 10-18 peut avoir une conclusion très morale en fait (façon série familiale à l'américaine). Si les PJ ne font rien, la compétition se termine en drame. S'ils savent parler à ces jeunes désœuvrés, ils peuvent les mettre face à un défi encore plus grand : utiliser leurs compétences pour aider les gens. En effet, dans une ville en ruine, des petits génies du saut et de l'escalade peuvent être très utiles pour sauver des vies.

4.4. À suivre...

S+1 : une semaine plus tard, les PJ croisent à nouveau le chemin des deux bandes rivales. Leurs deux chefs (des petits durs boostés aux hormones mâles par les cris de leurs copines respectives) s'amusent à sauter de poutre en poutre sur un chantier abandonné depuis le tremblement de terre.

Le tout se fait à plus de trente mètres de haut et si les PJ n'interviennent pas l'un d'eux va finir par glisser. Il se rattrape de justesse et repart avec sa bande, en colère d'avoir été moins bon. Le message pour les joueurs est clair : ils vont vouloir aller plus loin.

S+2 : les PJ sont appelés en renfort pour aider à régler une bagarre assez spéciale. Les deux copines des petits chefs se crépent le chignon sur le toit d'un immeuble de dix étages.

L'immeuble est en partie détruit. En bas, une ambulance emporte l'un des gamins. L'un des gangs accuse l'autre d'avoir piégé l'accidenté (dans le coma) et de l'avoir conduit sur la corniche sachant qu'elle n'était pas stable. Si les PJ n'interviennent pas, la scène se termine par un drame : la chute commune des deux adolescentes (la corniche n'étant vraiment pas stable).

Si c'est le cas, les deux groupes vont se faire une guerre qui va se passer sur les toits, oui, mais qui n'aura plus rien de sportif.

S+3 : une explosion dans un immeuble interdit à tout un étage de descendre. Le bâtiment montre des signes de faiblesse et aucune équipe de professionnels de l'escalade n'est dans le coin pour au moins poser des attaches. Les PJ penseront-ils aux deux groupes ? Il faut tout le monde pour aider à poser le système d'évacuation. Les deux gangs vont donc devoir travailler ensemble...

4.5. Notes supplémentaires...

Avoir ces gamins dans ses relations est une bonne chose pour les PJ. Par la suite, s'ils ont besoin de monter l'air, ils pourront répondre présent. Au contraire, les enforcer et les pousser dans la délinquance générera deux groupes de voleurs surdoués et insaisissables.

5. None shall pass !

5.1. Présentation

Ceci n'est pas un 10-18, mais plutôt le cadre d'une petite péripétie à ajouter à votre campagne. Elle peut se passer n'importe où en ville (et malheureusement se passe un peu partout en ville). Les routes encore praticables sont rares. Dans les zones abandonnées à leur sort faute de secours, certains habitants rançonnent le passage de leur quartier. Argent, nourriture, eau, objets, tout est pris et les mauvais payeurs ne passent pas (ou trépassent). Personne n'y échappe, pas même les ambulances, les voitures du LAPD ou les gangs.

5.2. Amorce

Les PJ doivent se déplacer d'urgence en ville. Les anges, utilisant les informations du LADOT, leur indiquent les routes praticables. La progression dans les zones sinistrées est toujours aussi difficile et les éboulements fréquents changent la donne tous les jours. C'est comme ça que nos héros arrivent à un barrage routier. Des hommes en uniforme arrêtent tous les véhicules. Ils portent les insignes du LAPD et sont armés. L'un d'eux indique aux PJ de se garer sur le bas-côté. Sa tenue est négligée (mais vu les circonstances, les PJ ne sont sans doute pas mieux). Il explique que la route est en cours de dégagement, mais que l'une des machines est en panne d'essence. Il faut attendre. C'est un premier gros mensonge. En effet, les voitures de devant passent le barrage, après avoir été inspectées. Une petite observation de ce manège permet même de voir que les fonctionnaires laissent quelques objets, pris dans les véhicules, sur le trottoir. Si les PJ sont dans une voiture banalisée, les malfrats ne vont pas se cacher. Si c'est une voiture du LAPD, par contre, ils vont tenter d'être plus discrets. Nos héros sont libres de faire demi-tour et de demander une route alternative aux anges. Personne ne va les retenir. S'ils attendent, on va les faire poireauter pour finalement leur expliquer que s'ils donnent la moitié de leur réservoir d'essence, ça permettrait de dégager la machine et de libérer la route. Honteux mensonge qu'ils peuvent avaler... ou pas.

S'ils jouent le jeu, les « responsables de la voie » vont prendre de l'assurance et demander de plus en plus à ceux qui veulent passer. Ils vont aussi devenir de plus en plus vindicatifs. Si les PJ refusent et réclament des preuves de l'autorité de leurs « collègues », ils vont rencontrer le Sheriff Dawson. Ce dernier est un véritable sheriff... à la retraite. Il dirige le petit camp sur le côté de la barricade, où il règne comme un despote.

5.3. Dénouement

Tuer Dawson ne résout rien. Ces survivants ont trouvé un moyen subsister en attendant des véritables secours. Il sera juste remplacé par l'homme (ou la femme) le plus fort du groupe. Le LAPD connaît l'existence de ces barrages. Mais non seulement ils sont nombreux, mais en plus, en détruire un en fait repousser un autre dix mètres

plus loin. Donc la mairie (ou ce qu'il en reste), laisse faire et ferme les yeux.

Les joueurs doivent se retrouver face à un dilemme. S'ils laissent faire les resquilleurs vont penser qu'ils peuvent agir en toute impunité. Ils vont être plus gourmands, plus violents et rapidement un drame va arriver. S'ils agissent... Bien. Et ensuite ? Le problème est global et va progressivement disparaître en même temps que les secours vont arriver sur les zones les plus sinistrées. La moins mauvaise des solutions consiste à signaler le barrage aux anges, peut-être même à ceux qui veulent le passer, et tarir la source de revenus des pirates de la route.

06. La tour infernale

6.1. Présentation

La Californie est depuis longtemps le siège de sociétés sectaires qui poussent leurs employés à travailler jour et nuit pour rien. De l'extérieur, rien ne les différencie des autres compagnies. Elles ont des résultats comptables parfaits, payent leurs impôts et sont suffisamment en règle pour que personne ne s'occupe d'elles. En réalité, elles abusent du volontariat, exploitent leurs travailleurs et un comptable un peu curieux ferait une crise cardiaque en mettant le nez dans les livres.

Un tremblement de terre n'est pas une raison suffisante pour « arrêter l'effort collectif ». Les dirigeants de la société Ginger Granger Network ont donc demandé à leurs employés de se présenter à leurs postes dès que possible. Et comme ces derniers sont totalement sous contrôle, ils ont obéi, prenant avec eux de quoi manger, dormir sur place et continuer à travailler. Leur siège se trouve dans une petite tour à l'ouest de Downtown LA. Comme ils font de la vente par téléphone entre deux stages de motivation, ils vont utiliser leurs téléphones portables et exploiter des zones hors du tremblement de terre (ils vendent des manuels pour apprendre le bien-être). Ce qu'ils ignorent, c'est que la tour, malgré les apparences (il y a encore l'électricité !) est sur le point de s'effondrer. L'ignorent-ils ? C'est un peu tout le problème.

6.2. Amorce

Les PJ sont envoyés dans le centre ville pour gérer une hystérie qui cherche à forcer un barrage routier. Sur place effectivement, dans son 4x4, la jeune femme en lames est prête à foncer sur les ouvriers d'un chantier qui tentent de déblayer un peu plus la route. Elle fait rombrir son moteur et si rien n'est fait, elle ira planter son véhicule droit dans un mur, essayant d'éviter un ouvrier. Plusieurs solutions sont possibles pour éviter le drame. Lui crever les pneus est la plus radicale. Elle sort en hurlant, prend ses affaires et part en courant comme une furie. Lui parler est plus intéressant. Entre deux crises, elle explique qu'elle doit aller travailler, qu'elle n'a pas fait son chiffre, qu'elle ne peut participer à « l'effort collectif », etc. Elle n'est pas droguée, pas

saoule, mais au milieu des décombres, elle veut absolument aller à son travail. Les PJ peuvent lui proposer une autre route avec l'aide des anges, ils peuvent aussi l'emmener, car elle ne semble pas vraiment en état de bien conduire. Ils peuvent aussi demander le nom de sa société...

6.3. Dénouement

L'immeuble de la société Ginger Granger Network est branlant. En fait, il l'a toujours été un peu, mais personne n'a jamais payé pour le remettre aux normes. Il ne fait qu'une vingtaine d'étages et la compagnie utilise l'ensemble du dernier. Il est clairement insalubre et les PJ ne sont pas les seuls à l'observer. Le voisinage encore sur place évoque la société en de mauvais termes (« une secte madame ») et pense qu'il faudrait évacuer les lieux. Les PJ peuvent le signaler aux autorités (bon réflexe) ou tenter de faire quelque chose eux-mêmes. S'ils ne font rien, la situation va tourner au drame.

6.4. À suivre...

Semaine +1 : Les PJ sont convoqués par un cabinet d'avocats à propos d'une plainte qui les concerne. Ils auraient déstabilisé psychologiquement une cliente en l'empêchant ou en la ralentissant, alors qu'elle voulait se rendre sur son lieu de travail. S'en est suivi un traumatisme moral grave, suivi de deux tentatives de suicide dont la dernière s'est avérée réussie. En fait, une petite enquête indique que la pauvre est morte dans l'effondrement d'une partie de l'immeuble (le bureau où elle dormait ses trois heures légales). Sur place, ses collègues vont assurer que la zone où elle a perdu la vie était interdite car dangereuse. En fait, c'est tout l'immeuble qui est dangereux. La société a fait appel à des avocats pour tenter de grappiller un peu d'argent de ce côté et combler la baisse de performance due au tremblement de terre (« y'a pas de petit profit »).

Semaine +2 : L'affaire prend une tournure dramatique. L'immeuble a bougé, s'est fendillé et menace de s'effondrer, suite à des travaux dans le quartier. Les dirigeants sont partis, mais ils ont ordonné aux employés de continuer « l'effort collectif » coûte que coûte. Une vingtaine de personnes restent donc cloîtrées au sommet de l'immeuble, appelant fébrilement de nouveaux clients. La police est sur place. Elle tente de les déloger, mais à la première intervention « musclée », la base de l'immeuble va prendre feu (c'est vraiment un accident). Les employés bloqués et terrorisés vont aller aux fenêtres. Si rien n'est tenté pour les sauver, ils sautent jusqu'au dernier. Si les PJ arrivent avant que l'incendie ne commence, ils peuvent tenter la ruse en se faisant passer pour les dirigeants ou en affirmant parler pour eux. En reprenant le même lexique que les membres de la secte, ils ont des chances d'y arriver. Si le feu a déjà pris, ils peuvent tenter un sauvetage par les airs en hélicoptère. Il faudra juste convaincre tout ce petit monde d'abandonner tous les dossiers de clients (qu'ils serrent contre eux comme s'ils étaient plus précieux que leur vie).

ON 70E
California
Public Code

AFFAIRES
EN COURS

ETAT DES TROUS

7. Il est mort d'une piqure de vipère !



7.1. Introduction

Les réalistes profitent du chaos général pour faire le ménage chez les Compagnons. Oubliées les bonnes manières d'antan, les méméticiens règlent leurs comptes discrètement. Ils font disparaître leurs adversaires politiques en provoquant des éboulements, des effondrements ou des accidents. Bien entendu, eux aussi ont été touchés par le tremblement de terre. Leurs méthodes sont donc moins tordues, plus simples et donc plus visibles. Sans parler des dommages collatéraux...



7.2. Amorce

Les PJ sont appelés en urgence sur le lieu d'un éboulement récent. Sur place, un responsable de la sécurité est pris à partie par les pompiers. Ces derniers lui reprochent d'avoir autorisé les habitants du petit immeuble à retourner chez eux (le papier est encore accroché sur un pan de mur). Le binoclard est terrifié, mais refuse d'admettre son erreur. Le bâtiment ne présentait aucun signe d'éboulement. Il était aux normes anti-sismiques et en bon état. Si les PJ n'interviennent pas, les pompiers vont manger ses rapports au fonctionnaire. Il repart avec ses lunettes cassées et quelques nouvelles côtes flottantes. C'est une baby-sitter sauvée des décombres qui va déclencher l'affaire. Elle assure avoir vu trois hommes masqués entrer dans l'immeuble. Elle les a entendus enfoncer la porte de sa voisine, madame Capriano. Comme aucun téléphone ne fonctionne, elle n'a pas pu prévenir la police. Elle a ensuite entendu un cri, un bruit de chute et une cavalcade dans les escaliers. Le temps qu'elle vérifie que le gamin qu'elle gardait soit couché, il y a eu un bruit strident puis une explosion. C'est là que le bâtiment a basculé. Madame Capriano était une conseillère municipale de Culver City, très officiellement proche des Compagnons. Ses discours contre Chemven et ses théories étaient fameux en ville. Comme il est impossible de faire intervenir un groupe d'experts du génie pour prouver que l'effondrement est lié à une explosion criminelle, les PJ peuvent se rabattre sur le petit fonctionnaire outragé. C'est un personnage agaçant, mais d'une efficacité redoutable.

Si les PJ cherchent d'autres Compagnons connus morts après les tremblements de terre et emmènent le fonctionnaire sur place, il peut déterminer s'il s'agit d'un vrai éboulement (c'est aussi possible) ou d'un sabotage.



7.3. Dénouement

Deux équipes d'assassins parcourent la ville et ciblent des Compagnons connus. Ils doivent agir dans les deux semaines. Ensuite, l'ordre revenant, leurs actions seraient trop voyantes. Ils ont une liste de dix victimes et Capriano était la deuxième. À chaque fois le scénario est le même : effraction, la victime a la nuque brisée (ainsi que les éventuels témoins), des explosifs utilisés

habituellement par les démolisseurs sont placés sur les murs porteurs et l'équipe file. On peut les retrouver de deux façons : soit par une enquête classique (témoins, poursuite, etc.), soit en remontant la trace des explosifs. Les démolisseurs sont rares et listés (pour des raisons de sécurité). Une rapide investigation permet d'apprendre que parmi ceux qui sont encore en vie, l'un manque à l'appel. Les deux équipes d'assassins utilisent ses locaux (ils l'ont tué) et son matériel. S'ils sont surpris sur place, ils n'hésitent pas à tout faire sauter (ils ont une sortie de secours). Capturés, ils gardent le silence le plus longtemps possible en attendant les avocats. Ces derniers sont un aveu implicite de l'origine des meurtres : tous sont des proches de Chemven...



7.4. À suivre...

Semaine + 0 : Amorce de l'histoire. Dans la semaine qui suit, les deux équipes vont assassiner cinq autres Compagnons (sans compter les dommages collatéraux) en suivant une liste... par ordre alphabétique. Les PJ peuvent alors tenter de trouver leur prochaine victime.

Semaine + 1 : La semaine qui suit, ils ne restera que trois personnes sur la liste des cibles. Les deux équipes vont toutefois tenter d'aller le plus vite possible. Le fait est qu'ils auront du mal à localiser l'avant-dernière cible, ce qui explique que l'action va durer deux semaines en tout.

Semaine + 2 : Les deux équipes font disparaître toutes les preuves en les faisant sauter. Les meurtriers eux aussi disparaissent avec des comptes en banque bien remplis. Ils quittent LA, mais restent en Californie.



7.5. Notes supplémentaires...

Plus qu'un 10-18, c'est la trame d'un petit scénario à jouer en parallèle que vous avez là. Toute la difficulté consiste à accéder aux données habituelles malgré le chaos qui règne dans la ville. Les réalistes sont les premiers à avoir réagi et à avoir profité du tremblement de terre. Mais leur offensive va créer un précédent dans la guerre qui les oppose à présent aux Compagnons. Il n'est pas impossible que les résultats de l'enquête des PJ servent de justification à un retour de bâton (à moyen ou long terme) contre Chemven et ses sbires.



8. Nouvelle Fondation



8.1. Présentation

L'action de ce 10-18 se déroule dans le cadre des camps de réfugiés qui entourent la ville. Il met en scène un profiteuse, Karl Blower, qui utilise le désespoir des victimes du tremblement de terre pour vendre des projets de reconstruction bidon. Il se fait passer pour un promoteur accrédité par la mairie et/ou les assurances. Il vend des contrats de relocalisation, de reconstruction ou simplement de rachat de terrains (qui ne lui appartiennent pas). Il fait signer des faux documents et encaisse les

chèques qu'on lui fait à San Francisco (où les banques fonctionnent parfaitement), avant de faire disparaître l'argent via des comptes à l'étranger. Depuis le début des événements, il s'est fait un magot impressionnant, abusant de la détresse des Angelinos. Les PJ ne peuvent pas le laisser continuer pour deux raisons : la première c'est que c'est un escroc. La seconde c'est que l'un de ses pigeons va s'en apercevoir et qu'il va le tuer si personne ne l'en empêche.

8.2. Amorce

Les PJ sont dans un camp à l'est de la ville (en fonction de votre campagne) et sont appelés à la rescousse par un des responsables. Un homme se fait tabasser à côté des latrines et si personne ne fait rien, il va y passer. Les agresseurs sont des colombiens d'origine qui pensent avoir trouvé un fonctionnaire à dépouiller facilement. Lorsque les PJ arrivent, ils en sont à éparpiller des plans un peu partout, apparemment déçus que la mallette ne contienne rien d'autre. Il est possible de les prendre en chasse dans la foule, mais comme ils sont au milieu de leurs familles et de leurs amis, les arrêter risque d'être un peu compliqué. D'autant que les responsables du camp insistent bien sur l'importance d'éviter les esclandres et les émeutes. Tout comme la ville était divisée en territoires, à présent ce sont les camps qui le sont... mais mille fois plus concentrés et mille fois plus explosifs. C'est donc une situation un peu sensible à gérer et le plus simple reste d'évacuer l'homme pour qu'il reçoive des soins. Il explique travailler pour les assurances (y compris celle des PJ) et aider les pauvres gens à retrouver le plus rapidement possible un foyer. Il s'appelle Karl Blower et laisse une carte biden avant de filer vers un autre camp.

8.3. Dénouement

Pendant un mois complet, l'homme va chercher des victimes faciles : les personnes âgées, les étrangers parlant mal l'anglais, les endeuillés les plus touchés (ceux qui ont perdu toute leur famille) et les jeunes qui semblent pouvoir payer. Sans vergogne, il va les travailler pour qu'ils fassent des chèques (et même parfois qu'ils donnent des bijoux qu'il dit pouvoir placer en gage), pour finalement accumuler beaucoup d'argent.

Son erreur va être d'aller trop loin avec l'un de ses pigeons, Anthem Hills, militaire de carrière, qui a perdu sa femme, ses parents et ses six gosses. Il va le faire payer pour des sépultures dans un cimetière qui en fait n'existe pas. Lorsque Hills va s'en rendre compte, il va le prendre en chasse.

Si les PJ enquêtent sur Blower avant qu'il ne soit traqué par Hills, ils peuvent l'arrêter pour escroquerie et, sans le savoir, lui sauver la peau. L'argent sera perdu (le malftrat récupérerait quelques mois plus tard en profitant d'une grâce concernant les crimes qui ne sont pas de sang). Hills le reprendra alors en chasse à sa sortie.

8.4. À suivre...

Ce PNJ ne va pas apparaître de façon régulière. C'est à vous de signaler sa présence dans les camps (les PJ vont

le croiser, le reconnaître, peut-être même être ses pigeons), pour leur mettre la puce à l'oreille. Au début, il doit avoir le rôle du pèlerin qui cherche à aider les gens autour de lui. D'ailleurs, il a une très bonne réputation et les responsables des camps ont confiance en lui. Il apporte de l'espoir à ces pauvres gens et les aide à retrouver le chemin de leur maison (c'est ce qu'ils pensent vraiment). Ensuite, dès qu'ils vont commencer à gratter un peu, les PJ vont se rendre compte que quelque chose cloche. Les administrations avec qui il dit être en contact ne le connaissent pas (ou ne répondent pas tout simplement parce qu'elles n'existent plus), les assurances sont débordées pour répondre à la police, etc. Dans certains cas, il est tellement bon que des fonctionnaires crédules et noyés dans la paperasse fonctionnent ses déclarations (lui apportant de la crédibilité).

En enquêtant vraiment, la façade tombe et Blower avec. Il n'est pas violent et se laisse arrêter, non sans avoir tenté une petite esquive.

S'ils ne font rien, les PJ vont entendre parler de l'affaire lorsque Hills va se mettre en chasse. Il va secouer un peu fort quelques responsables de camps qui ont donné leur bénédiction à l'escroc. Les PJ vont être amenés à enquêter là-dessus. Ils devront soit filer le train à Hills pour l'empêcher de faire une bêtise (il n'a rien à perdre), soit le doubler pour arrêter Blower et le mettre ainsi à l'abri. Ils peuvent aussi considérer que l'escroc n'a que ce qu'il mérite et couvrir les actions d'Anthem Hills.

8.5. Notes supplémentaires...

Le cas de Blower n'est pas isolé. C'est même un fléau qui touche tous les camps. C'est une bonne occasion de montrer la vie dans ces immenses concentrations de victimes et les dérives très rapides que cela occasionne. Dans les camps, il n'y a pas de justice et pas de protection des innocents. La mère de famille au foyer côtoie le chef de gang, l'ancien pompier le junkie en manque, etc. Ce mélange est encore plus explosif qu'un tremblement de terre, sans même parler des blessés, des malades, de ceux qui meurent de soif ou de faim sans que personne ne bouge, etc.

9. Animaux

Le public aime les images fortes. Deux tours décapitées, des hôtels entiers submergés par les flots, des victimes sanglantes d'attentats insensés, et soudain les journaux se vendent comme du papier à billets et la télévision ne s'éteint plus. Ces images vont s'ancrer pour des décennies dans l'inconscient collectif, et elles vont déterminer l'avenir de communautés tout entières. Ce sont des petits morceaux d'enfer marqués au fer rouge dans la chair des nations, des cauchemars cristallisés dans l'œil du peuple. Ce sont des mèmes.

Ce 10-18 peut être joué par toutes sortes de personnages, qu'ils soient restés au sein de la police ou pas.

9.1. Accroche

Le bus scolaire n° 2077 a disparu le 23 juin. Parti de l'école Stephen Hawking pour jeunes surdoués, située à Bel Air, il avait pour destination San Diego, où il emmenait vingt-et-un élèves, quatre professeurs, cinq parents accompagnateurs et un conducteur de bus du nom d'Harold Anderson (surnommé « Pink » à cause de la couleur des sièges de son bus), ancien COPS. Tout le monde ne peut pas se recycler dans les agences de détectives, n'est-ce pas ? Le matin du séisme, le bus est tombé dans une gigantesque fissure provoquée par une réplique de faible amplitude, mais qui a tout de même déchiré le sol sur plus de cent mètres, et il a basculé dans un véritable gouffre. Mais les occupants du bus ont eu de la chance : ils ont presque tous survécu. Seuls deux des enfants et un accompagnateur sont morts sur le coup. Vous savez ce qu'on dit dans ces cas-là... Les plus chanceux meurent en premier.

9.2. Enquête

Les médias se saisissent rapidement de l'histoire, qui a tout pour plaire : la catastrophe, l'émotion, des gosses (de riches, qui plus est), et même un ancien COPS en *guest star* pour faire bonne mesure. Tout cela a de quoi faire réagir les foules. La firme Nike met alors sur pied une fantastique opération : elle engage trois brillants sauveteurs et un certain nombre de spécialistes des situations de crise (les personnages joueurs) pour sauver les enfants, accompagnés de deux journalistes de choc qui filmeront l'intégralité de l'opération. Des millions de téléspectateurs vont suivre en direct le plus formidable sauvetage jamais mis en œuvre. Les moyens déployés sont considérables (les personnages joueurs peuvent avoir tout l'équipement qu'ils désirent, et on leur promet une coquette somme à l'issue de l'opération), mais on ne peut envoyer qu'un effectif réduit sur place. En effet, le bus est tombé dans une région au sous-sol rocheux mais infiltré par de nombreux cours d'eau souterrains : il est donc possible d'accéder à l'endroit du crash (situé à plusieurs dizaines de mètres de profondeur !) en passant par des chemins détournés. Les PJ doivent se préparer à un remake de *Voyage au centre de la Terre* un peu particulier.

L'équipe compte cinq autres membres des plus particuliers. Bob Galton, spéléologue de renom et consultant dans des dizaines de sauvetages souterrains, est un individu grossier, misogyne et brutal, dont les compétences n'ont d'égal que le capital antipathie qu'il suscite dès le premier contact. Darren Bodicker est un ancien athlète devenu pompier, et spécialisé dans les opérations médiatiques. Sympathique, enthousiaste mais un peu inconscient, c'est un atout pour le moral des troupes et un handicap à leur efficacité. Benny Rothrock est un militaire de carrière devenu sauveteur. Son seul défaut : avoir échoué à l'examen d'entrée du COPS, à cause de ses mauvais résultats aux tests physiques. Il a donc des griefs vis-à-vis des PJ, et son amertume sera exacerbée par la situation, d'autant qu'on le force à travailler avec eux. Pilar Ternera, la première journaliste envoyée par CNN, est une féministe convaincue, mais

totalément dépourvue des moindres notions de survie. Son caméraman et preneur de son Wyatt Dougherty n'est guère plus habile, mais c'est un spéléologue amateur.

9.3. Dénouement et suites

L'aventure souterraine risque d'être pleine de surprises et de dangers, et surtout, plus dure sera la chute... En effet, durant le temps (jours, semaines, à votre guise) qu'il aura fallu aux secours pour intervenir, les gosses se sont organisés et répartis en deux camps, chasseurs et chassés, après avoir dévoré les cadavres des victimes de l'accident. Autant dire que le résultat n'est pas beau à voir, et absolument pas télégénique... Il apparaîtra que les gamins ont également survécu en consommant une variété de végétaux souterrains gorgés d'eau, mais qui présente également des similitudes avec la greylague... L'un d'entre eux, Peter Emmerson, un petit génie, s'est autoproclamé chef des survivants et les dirige d'une main de fer.

Au moment où les PJ arrivent dans la grande cavité souterraine où ils se sont installés, les quinze gamins de sa « tribu » ont lancé une chasse contre Anderson et les adultes survivants. Les PJ trouveront sur place le reste de leur macabre repas. Tous les gamins survivants sont affligés de troubles psychologiques, et d'une hilarité malade que l'on trouve parfois chez certains cannibales. Il faudra gérer à la fois les gosses, les journalistes et le public, qui voit en permanence les mêmes images que les PJ. Cependant, le stock de batteries de la caméra de Dougherty est limité... La prime de fin de mission va passer sous le nez des PJ, et le fiasco portera un sérieux coup à Nike. L'émission fera partie des entreprises télévisuelles les plus sinistres et catastrophiques de l'histoire des médias...

10. La cornemuse aux portes de l'aube

Le 23 juillet devait être un grand jour pour la « Compagnie Musicale Gaélique », un petit orchestre composé exclusivement de musiciens d'origine écossaise, réunis pour donner un concert au parc des « Gates of Dawn », un minuscule parc de la ville situé non loin de Hollywood. Mais un mois avant cette date, la catastrophe eut lieu, et des douze musiciens, quatre ont disparu... Malgré le chaos omniprésent, les huit autres ne pensent plus qu'à une chose : les retrouver. Siobhan Mc Gill, Shawn Torrance, Rose Mendoza et Everett Brown manquent toujours à l'appel.

10.1. Accroche

Les PJ peuvent être contactés par le chef du groupe, Liam Mc Gill, dont la sœur compte parmi les disparus. Cependant, l'idéal est de leur faire rencontrer les membres du groupe au cours de leurs

aventures, et de leur faire lier connaissance. Les sœurs Devitt peuvent attirer l'attention d'un personnage masculin, à moins que ce ne soit le jeune et fougueux Alastair Dunn sur lequel un personnage féminin jette son dévolu. Tous les membres du groupe sont des individus justes et courageux, qui font de leur mieux pour aider les victimes du tremblement de terre, mais aussi pour retrouver leurs compagnons disparus. Si les PJ accrochent à leur histoire, ils pourront se lancer dans la quête des quatre disparus.

- Shawn Torrance, percussionniste, se trouve dans un hôpital de Downtown. Il souffre d'amnésie temporaire, mais il réagit à la musique, et les infirmières l'ont surnommé le batteur, car même endormi, ses doigts battent en rythme dès qu'il entend de la musique.

- Rose Mendoza, violoniste, est prisonnière des décombres d'un immeuble situé non loin de Hollywood. Tous les réfugiés et les habitants du coin parlent d'une sorte de musique spectrale qu'on entendrait dans les environs. En effet, Rose, prisonnière avec une bonne dizaine d'autres personnes, joue sans relâche, et les canalisations propagent le son. Javier Mendoza, son mari, qui ne peut pas d'ordinaire « supporter le son de ce fichu crin-crin », déploiera tous les employés et les véhicules de son entreprise de construction pour la sortir de là, sans l'aide des pouvoirs publics qui sont déjà impuissants devant le reste de la crise. Le mois suivant, il lui offrira un authentique stradivarius. Pendant toute la durée de la crise, Mendoza se

comportera en véritable héros, mettant toute son énergie, son argent et ses ressources au service des victimes. Plus de trois cents personnes lui devront la vie (à lui, et peut-être aux PJ, qui sait ?).

- Siobhan Mc Gill a profité des événements pour tenter de s'enfuir de L.A. avec son petit ami, Jorge DeLuise, que son frère Liam ne peut pas supporter. Mais en fouinant un peu dans les relations de DeLuise, on découvrira facilement que celui-ci et sa bien-aimée, ne pouvant sortir de la ville à cause des événements, se sont tout simplement réfugiés dans un bâtiment en ruines et vivent d'amour et d'eau fraîche. Les en déloger ne sera pas facile (il faudra user de diplomatie, ce qui n'est pas le fort de Liam), mais s'avérera indispensable : une prochaine secousse réduira l'immeuble à un tas de gravats...

- Everett Brown est mort en sauvant des gamins latinos d'un incendie. Le joueur de cornemuse est mort, malheureusement, mais les gamins en question ont fait une sorte de saint, et ils considèrent la cornemuse comme une véritable relique.



10.2. Dénouement

Le concert aura finalement lieu, avec un musicien de moins. Au milieu des décombres, des survivants se rassemblent autour du petit parc et écoutent les accents plaintifs de ces musiques traditionnelles écossaises. Durant un instant, l'obscurité, la



peur, le froid et le désespoir n'ont plus d'importance. Et pendant le dernier morceau, en dressant l'oreille, on entend la plainte étouffée d'une cornemuse, portée par le vent.

11. La face cachée de la Lune

Dana Song, Jamie Kravitz, Helena Larson et Kate Townsend ont un point commun : ce sont des femmes battues. En réalité, elles ont deux points communs : leurs maris sont tous morts lors des suites de la catastrophe. Pour tout dire, elles ont trois points communs...

11.1. Accroche

Le club de travaux manuels d'un petit quartier tranquille bordant Santa Monica, « Les Mains de la Lune », n'est pas très important : il ne compte que quatre membres, les épouses Song, Kravitz, Larson et Townsend. Elles se réunissent pourtant avec une régularité exemplaire, et même la promesse d'une bonne correction de la part de leur mari ne saurait les faire décrocher. Parce qu'aux Mains de la Lune, ces quatre femmes qui ont toutes la trentaine avancée n'apprennent pas le crochet, ni le canevau, ni même le scrapbooking.

Elles préparent simplement le meurtre de leurs maris depuis déjà deux ans.

La meneuse est Jamie Kravitz, la plus jeune, et aussi la plus énergique. Professeur de danse, elle ne compte plus les occasions où ses élèves lui demandent d'exécuter un pas particulièrement audacieux, et où son corps crie parce que son mari l'a frappée sans relâche la veille. Quand elle s'entretient avec ses trois comparses, elle parle facétieusement du « gang des women in black » à cause des lunettes noires qu'elles portent souvent, même en hiver. C'est Jamie qui les reconforte quand tout va mal, qui soigne les bobos de Dana quand celle-ci n'ose plus aller chez un médecin ordinaire, et qui demande à sa sœur Clarice d'accueillir les enfants des deux autres, comme elle le fait pour les siens, quand la situation est trop explosive à la maison. C'est elle encore qui leur a donné le moyen de s'échapper momentanément de ce quotidien infâme, qui aurait fini par les broyer. Depuis deux ans, Jamie et ses trois amies fantasment en commun sur les diverses manières de mettre un terme définitif aux violences conjugales. Au début, ce n'était qu'un bavardage anodin, et c'est bientôt devenu une activité très sérieuse, documentée par d'innombrables livres sur la criminalistique et les affaires de meurtres. Chaque samedi, les quatre femmes s'octroyaient quelques heures de bon temps en imaginant tous les détails de la disparition de leurs chers maris, et en blaguant : « Si jamais le Big One se produit et que toute la ville est dans le noir, on le fait ! »

Et elles l'ont fait.

11.2. Enquête

Lors du tremblement de terre, Ben Larson, le mari d'Helena, la plus réservée des quatre, faisait son footing en bordure de plage, au bord d'un petit affleurement

rocheux d'une dizaine de mètres de haut qui ressemble à une minuscule et splendide falaise sur une petite anse isolée de la côte de Santa Monica. Le tremblement l'a projeté en bas de l'affleurement, lui brisant net les deux jambes et un bras. Il ne put que téléphoner à sa femme à l'aide de son portable, lui faisant remarquer « qu'il avait intérêt à se magnifier le cul, quand bien même il lui faudrait venir à la nage dans le sang des autres putains de victimes de ce putain de tremblement de terre, sinon elle prendrait la volée de sa vie. » Considérant le fait que l'ensemble des blessures de Ben ne remboursait pas tout à fait ce qu'il avait déjà fait subir à Helena, celle-ci se précipita, effrayée par la perspective d'une nouvelle correction. Et elle rencontra sur le chemin ses trois amies. Elle leur raconta tout.

Quand les quatre femmes arrivèrent sur la plage, Ben Larson les agonit d'injures. Elles se contentèrent de le transporter – sans ménagement, et à son grand déplaisir – un peu plus loin, plus près de l'eau, là où montaient lentement les vagues. Et malgré l'enfer, les cris, les flammes et le ciel obscur, malgré leurs propres blessures (elles n'avaient pas vraiment été épargnées, elles non plus, par le tremblement de terre), les quatre femmes souriaient encore quand les hurlements de Ben ne furent plus que de pathétiques gargouillis. Elles le laissèrent là et revinrent à la maison : après tout, il leur restait trois...

Léonard Townsend s'est noyé dans les inondations consécutives au tremblement de terre. Il avait une bonne quantité d'eau savonneuse dans les poumons. Comme si on l'avait plutôt noyé dans son bain, mais qui s'en soucie ? Chen Song, le mari de Dana, est mort sous un éboulement. Jamais on n'a vu crâne plus abîmé. Son corps était couvert de plaies, comme s'il avait été lapidé plutôt qu'englouti par les roches. Jack Kravitz, lui, n'a jamais été retrouvé. Par des humains, du moins. Les requins qui ont mis la main... enfin, la dent... sur ses vingt-deux morceaux proprement découpés par des pros de la cuisine, eux, en redemandaient.

Dans le chaos qui suit le tremblement de terre, personne ne s'inquiète d'affaires aussi triviales que ces disparitions : Ben, Chen, Léonard et Jack ne sont pas les seuls maris disparus. Seul le frère de Jack, Jerry Kravitz, se pose des questions. Il n'a jamais aimé cette pétasse de Jamie, et Jack faisait bien de la passer aux attendrisseurs à salope une fois de temps en temps. Jerry est un beau salaud, mais il veut savoir où est passé son frère, et il a mené l'enquête. Jusqu'à ce que ses compétences ne suffisent pas et qu'il fasse appel à la police, à des détectives, à des amis... à des PJ, en somme... Au milieu de ce chaos devant lequel on se trouve impuissant, quel homme en quête de son frère perdu ?

11.3. Dénouement

Les PJ seront confrontés à un dilemme moral s'ils découvrent le pot aux roses. Inutile de vous en décrire tous les tenants et les aboutissants, vous devez quand même bien vous en douter... À vous de gérer cette affaire mais n'hésitez pas à vous poser en défenseur de la cause opposée à celle que soutiennent vos PJ, s'ils sont un

ON JOE
Tallant
Water-Cook



AFFAIRES
EN COURS

CHAPITRE TROIS

81

unanimement quant à la solution à choisir. S'ils sont du côté des victimes, rappelez-leur que « si ça se trouve, de toute façon, ces types seraient morts pendant les événements ». S'ils sont du côté des femmes, rappelez-leur que protéger et servir, ça vaut malheureusement aussi pour les ordures...

12. Une pleine soucoupe de secrets...

En temps normal, Vance Kurtzman aurait été ravi qu'on lui propose de racheter sa propriété, pour pouvoir quitter définitivement Los Angeles. Aujourd'hui, il a tout perdu : sa famille, sa vie, sa sécurité, son avenir. Tout, sauf son maudit esprit de contradiction !

12.1. Accroche

Lors de la catastrophe, Vance Kurtzman a perdu sa famille : une femme plus ou moins aimante, des enfants plus ou moins bien élevés, et un chien plutôt sympa, quoiqu'assez agressif envers les postiers. Tous sont morts dès les premières minutes de la seconde secousse du 23 juin, comme nombre des habitants de leur quartier. Vance, lui, n'était pas là, parti se chercher un paquet de cigarettes pour se féliciter d'être en vie après la première secousse... « Et ils disent que fumer est dangereux pour la santé ! » Le voilà qui se retrouve seul au milieu des restes de sa maison... Et quelques semaines plus tard seulement, alors qu'il s'est habitué à une véritable existence de clochard, un soi-disant « agent de la mairie » vient lui proposer de racheter son terrain pour une bouchée de pain. Bouchée de pain sur laquelle il ne cracherait pas en temps normal, parce qu'il commence à souffrir de malnutrition et de diverses autres affections bénignes.

Mais là, pour une raison mystérieuse, Vance Kurtzman refuse. Le lendemain, alors qu'il se promène tranquillement dans le champ de bataille qu'est devenu le quartier, il est agressé par deux hommes armés. Il réussit à les mettre en fuite. Il faut dire que Vance Kurtzman possède le gène mimétique, même s'il n'a jamais tenté d'intégrer le COPS. Seulement, à son insu, un certain M. Basil Natcheiev, qui n'est autre qu'un gros bonnet (disons un moyen bonnet, ce n'est quand même pas le patron taille XXL, sinon le cas Kurtzman serait probablement vite expédié) de la mafia russe, tente de mettre la main sur l'ensemble du quartier. Kurtzman prend la mouche. Il a de la chance : il connaît un des PJ.

12.2. Enquête

En effet, l'année dernière, celui-ci a été obligé de l'arrêter pour avoir de fait sur agent (un agent de police corrompu l'avait en effet verbalisé alors qu'il était dans son bon droit... mais bon : Kurtzman lui a quand même fait perdre trois dents avant de se calmer). Le PJ se souvient de Kurtzman, mais comme d'un individu violent et caractériel (ce qui n'est pas loin d'être vrai...). Du coup, quand celui-ci commence à lui débiter la théorie

du complot (« Ils me suivent partout, et ils attendent le moment opportun pour me faire passer l'arme à gauche... tout ça pour un bout de terrain qui ne vaut pas un clou »), son argumentation risque de ne pas être très crédible... D'autant que Kurtzman n'a pas pris de bain ni de douche en deux semaines, qu'il pue l'alcool, et qu'il est vêtu des vestiges du costume qu'il portait le 23 juin dernier...

Cependant, les attentats contre sa personne vont se multiplier...

12.3. Dénouement

Si les PJ croient Kurtzman, ils pourront le protéger et se rendront compte des exactions des spéculateurs immobiliers, ainsi que des mécanismes ignobles qu'utilisent ces vautours pour priver les survivants de leurs dernières possessions... C'est l'occasion pour eux de retravailler sur une affaire liée à la mafia et aux obscurs agissements de ceux qui, dans l'ombre, tirent les ficelles de la politique et des finances de LA, et aussi de dévoiler encore une fois les sombres secrets de la ville. D'autant que les propriétaires spoliés comme Kurtzman se réuniront et feront corps contre l'opresseur s'ils ont l'impression d'être plus forts une fois réunis. Le quartier pourrait renaître s'ils l'emportaient et faisaient valoir leurs droits.

13. Obscurci par les nuages

Vous voulez faire vivre une vraie aventure d'horreur à vos PJ ?

13.1. Accroche

Le pire endroit du monde, c'est le bourbier qu'est devenu Gardena, entre le 23 et le 26 juin, les « 3 jours de nuit », où les fumées et les cendres obscurcissent le ciel à tel point qu'on se croirait dans une nuit permanente. Et c'est là que vont les PJ.

Le 23 juin à 6h, avait lieu le transfert d'un important prisonnier vers la prison de Pelican Bay, au nord de l'état. Le fourgon qui le transportait fut renversé, et John « Skin » Paulding s'échappa dans les environs de Gardena.

13.2. Enquête

Paulding est extrêmement dangereux. C'est un chaman indien, capable selon ses propres dires de communiquer avec l'esprit des animaux. Que les PJ y croient ou pas, ils devront se rendre à l'évidence : Paulding est tout à fait dans son élément parmi les crocodiles de Gardena, qui ne lui feront pas le moindre mal. Par ailleurs, il ne semble pas incommodé par la fumée, la poussière et ces autres éléments qui les handicaperont fortement s'ils participent à sa recherche. Paulding est pourvu du gène mimétique, qui était latent jusqu'à une période récente. Tant qu'il consomme de la drogue (il a d'ailleurs sur lui du

peyoré en bonne quantité), il est également invulnérable à la douleur. Paulding est facile à reconnaître : affligé d'une effroyable maladie, son épiderme est craquelé et suppurant, présentant une couleur tirant sur le brun vert. Il mesure deux mètres dix et pèse plus de cent vingt kilos. Si l'on ajoute que c'est un expert de la lutte à mains nues et du combat au couteau, cela en fait un adversaire tout à fait dangereux, qui s'est déjà rendu coupable de plus de trente meurtres. Il utilise généralement une arme blanche, à moins qu'il n'étrangle lentement ses victimes, une technique qu'il affectionne particulièrement.

C'est un criminel sans scrupule, qui va cependant avoir l'occasion de prouver qu'il est capable d'émotions. Dans sa fuite, il rencontre Theresa Martinez, une gamine de neuf ans dont les parents sont morts au cours du premier tremblement de terre. Paulding l'emmène dans sa fuite, et la protégera contre tous les dangers. La gamine semble aussi à l'aise parmi les crocodiles et les bêtes sauvages que lui... Cependant, si Paulding est tué, les crocodiles ne la reconnaîtront plus comme une des leurs, et se mettront immédiatement en devoir de la dévorer.

Les PJ peuvent être engagés de diverses manières pour retrouver Paulding. Comme cette traque a lieu pendant les pires heures de la crise, ils disposeront de combinaisons de protection, de masques à oxygène, ainsi que de lunettes à détection de chaleur.

13.3. Dénouement

Difficile de prévoir comment tout ça va se terminer... Retrouver Theresa et Paulding n'est pas facile au milieu du chaos, même s'il suffit, finalement, de suivre les crocodiles... Ceux-ci semblent irrésistiblement attirés à la suite du criminel.

La gamine, elle, est très attachée à cette grosse brute de Paulding, qu'elle considère comme un bon gros nounours. Elle pourra même aller dans son sens s'il fait mine de la prendre en otage et menace de la tuer. Pour Paulding, cette rencontre avec une petite fille aussi innocente, et qui ne s'attarde aucunement sur sa difformité physique, est une véritable révélation. Lui qui voyait sa fuite comme un baroud d'honneur, destiné à semer le chaos dans une ville déjà chaotique, se retrouve en réalité à protéger la gamine, y compris contre des gangs qui rôdent dans les rues désormais envahies par l'eau, les algues rouges et les crocodiles. Cependant, il ne fera aucun compromis avec les COPS, quoi qu'il advienne : ce sont ses adversaires, et il ne leur fera pas de cadeau... La seule façon d'amener Paulding à rendre la gamine, c'est de lui prouver par des actes (en la sauvant d'un danger, par exemple) qu'ils se soucient de sa sécurité autant que lui. Toute tentative de négociation qui ne serait basée que sur une discussion ou une argumentation, ainsi que toute tentative de psychologie, est vouée à l'échec. Paulding est rusé : il fera mine de céder, pour finalement nuire aux PJ, soit en faisant attaquer les crocodiles au moment le plus stratégique, soit en les poignardant dans le dos (et il ne s'agit pas d'une métaphore, dans la mesure où il dispose d'un impressionnant couteau de chasse dérobé à un voyou qu'il a étranglé de ses mains).

14. Et perdre brièvement la raison...

Un des membres de la famille d'un des PJ vit non loin de San Bernardino, et naturellement, il s'inquiète. Si vous voulez faire voyager un peu les PJ loin de l'atmosphère étouffante d'une ville transformée en bulle de souffrance refermée sur elle-même, c'est l'occasion de leur faire prendre un peu l'air... aussi vicié soit-il.

14.1. Accroche

Un des PJ reçoit un message lui indiquant qu'un des membres de sa famille (que nous appellerons tante Clara par souci de concision) a disparu. Qu'il s'agisse d'un message privé transmis par une chaîne de télé, d'un courriel ou même d'une vision mystique, la situation est évidente : tante Clara est en danger... Cette charmante vieille dame demeurerait dans une très vieille bâtisse familiale, pas vraiment conçue pour résister à un séisme. Il s'agit donc d'aller la rechercher sur place, et de la sortir de là. Seulement, sortir de L.A. est un véritable casse-tête, sans parler de faire le chemin dans un pays dévasté. Ces quatre-vingt-dix kilomètres seront les plus longs que les COPS aient jamais parcourus.

14.2. Enquête

C'est l'occasion de faire intervenir toutes les ficelles du film catastrophe, à la limite du scénario post-apocalyptique...

- **La horde sauvage.** Une horde de bikers décide de prendre les PJ en chasse. Équipés de véhicules légers et rapides, nombreux et connaissant bien le terrain, ils sont prêts à tout pour s'emparer des personnages. À chaque fois qu'ils en ont presque l'occasion, un événement soudain les en empêche : nouvelle secousse sismique, intervention de survivants de la police locale, explosion opportune d'un moteur... À tel point que les PJ et leurs poursuivants n'ont pas une seule fois l'occasion de s'entretenir, d'autant que ces derniers ont un look plutôt patibulaire... Et pourtant, comme toujours, l'habit ne fait pas le moine. Le gang des Desert Angels ne cherche qu'à bien faire, et à empêcher les PJ de prendre un itinéraire particulièrement dangereux. Les Desert Angels viennent des environs de San Bernardino et connaissent bien la région. Une fois les choses mises au point, ils viendront probablement en aide aux PJ.
- **Incendie.** Un immense incendie barre la route des PJ. Qui sait combien d'heures il faudra pour le contourner ? Les PJ sont également confrontés à un phénomène troublant : une véritable marée d'animaux, qui descendent des montagnes, déferlent littéralement vers le sud.
- **La libellule abattue.** Sous les yeux des personnages abasourdis, un petit hélicoptère civil, d'un modèle extrêmement récent (un PJ qui connaît un peu le monde des véhicules aériens saura immédiatement qu'il s'agit du genre d'appareil que s'offrent

généralement les premières fortunes du monde...), se crashe sur une hauteur. L'appareil n'explose pas, mais se pose simplement en catastrophe, s'écrasant à flanc de colline. En faisant vite, les PJ peuvent intervenir et découvrir Amalliah Mc Govern, célèbre actrice, accompagnée de son pilote et de ses deux chihuahuas, au milieu des décombres. Le pilote est très gravement blessé (il n'a aucune chance de survivre à ses blessures : multiples fractures, perforation d'un poulmon, nombreuses hémorragies internes). Quant à sa patronne, encore séduisante à quarante-cinq printemps, c'est un des plus répugnants êtres humains que l'on puisse trouver. Vouant survivre à tout prix aux événements de L.A., elle a insisté pour que son pilote personnel décolle malgré les terribles conditions (visibilité nulle, courants aériens perturbés, absence de contrôle aérien dans toute la région...) et l'emmène en direction de l'est : elle espère rallier l'Union. Amalliah n'a qu'une chose pour elle : son physique de jeune première et son capital séduction indéniable. En dehors de cela, elle cumule d'innombrables tares : partisane de l'Union (« je ne comprends pas pourquoi je suis venu m'enterrer dans cette ville de débâche »), arriviste, opiniâtre, et tout simplement stupide. Elle n'a qu'une chose en tête : forcer les PJ à dévier de leur itinéraire vers le sud, afin de rallier Riverside où elle possède une propriété, et où un autre hélicoptère l'attend. Au cas où les PJ céderaient, la propriété est entièrement détruite à leur arrivée, et l'actrice sur le retour leur fait un procès pour ne pas l'avoir emmenée assez vite.

● **Convoi de réfugiés.** Une file de marcheurs se profile à l'horizon. Issus de toutes les classes sociales, ils n'ont pour maigre bagage que ce qu'ils peuvent porter. Par ailleurs, ils se dirigent vers les montagnes, espérant s'y réfugier « en attendant les secours ». Ils sont menés par le père Bixby, un véritable colosse, qui malgré toute sa bonne volonté, les mène à leur perte, les dirigeant au petit bonheur la chance dans le paysage apocalyptique de la Californie ravagée.

● **Sarah.** Les PJ rencontrent Samuel et Linda Havelock, accompagnés de leur fils Nathaniel. Samuel et Linda sont à la recherche de leur fille Sarah, disparue lors du tremblement de terre. Si les PJ refusent de les aider, Samuel les menacera de son arme (c'est un ancien marine, et un tireur d'élite de surcroît), un pistolet de gros calibre. Ils devront chercher la gamine dans un quartier dévasté, où pourrissent déjà nombre de cadavres... Ce que Samuel ignore, c'est que Linda sait déjà où se trouve Sarah : le cadavre de la gamine est déjà enseveli dans leur propriété. Samuel n'était pas à la maison lors du tremblement de terre. Lors d'un moment d'inattention, la petite fille s'est éloignée de sa mère et a été écrasée sous un mur effondré. Linda l'a enterrée, sous les yeux de Nathaniel, désormais muet et traumatisé, mais elle ne se souvient de rien, son esprit ayant tout effacé. La révélation risque de briser son équilibre mental, son cœur et sa famille.



14.3. Dénouement

L'arrivée dans les environs de San Bernardino a de quoi impressionner : la ville a été presque engloutie par la faille, et le spectacle de désolation est encore plus accablant qu'à L.A. Les PJ seront tour à tour accueillis en envahisseurs et en sauveurs, mais ils devront encore compter avec la tante Clara, qui n'a aucunement envie de quitter sa région. Sa maison tient encore debout, par miracle, mais il est évident qu'à son âge, elle ne survivra pas longtemps au climat de chaos qui règne ici. Il ne reste plus qu'à la rapatrier en lieu sûr... Certes, mais où ?



15. L'icône (épisode 2)



15.1. Preamble

Cette histoire se déroule après le scénario « Chevauchée Céleste » (cf. p. 113). Elle doit être traitée en marge d'une autre intrigue principale, car au départ, elle ne concerne qu'un seul PJ.



15.2. Résumé

Illya, l'ex-cosaque de Baba Yaga retourné par les skoptzy de Russie, a tenté de faire une copie de l'icône tant recherchée par Raspoutine. Mais son faussaire a tenté de le doubler, ce qui lui a valu l'arrivée d'un squad de cosaques dans son atelier. Illya réussit tout de même à récupérer sa précieuse œuvre d'art, clé essentielle du plan de conquête stellaire de l'ami Raspoutine. Mais ce dernier est maintenant au courant que son icône traîne dans L.A. Il a lâché ses limiers. L'étai se resserre autour d'Illya. Il allait fatalement finir par se faire coincer quand... Le Little One et sa dose de chaos arrivent. Illya en profite pour éliminer ses poursuivants (non sans les avoir soumis à la question) et sent là une opportunité de se débarrasser de son ennemi. Mais pour ça, il a besoin de quelques pigeons. Quoi de mieux que les ex-flics enquêtant sur l'histoire de l'icône pour jouer ce rôle ?



15.3. Accroche

Un de vos PJ est convoqué à la morgue par le LAPD. Il doit identifier le corps d'un type, torturé et égorgé, dont le corps a été retrouvé dans les ruines d'un hôtel de Little Mockba. Il avait sur lui un bout de papier ensanglanté portant le nom du PJ. Même s'il ne connaît pas ce type, il n'est pas sorcier de comprendre d'après les tatouages qu'il se trimbalait que c'est un homme de main de la mafia russe (de Baba Yaga même, pour les experts en criminologie russophile). Mais il est étrange qu'il porte son nom. Si le LAPD lâche la piste par manque d'indices et de preuves, le PJ se sentira rapidement filé. Des types aux tranches de maffieux russes lui colleront au train en permanence.

Mais que s'est-il donc passé ? C'est simple : le torturé de la morgue était sur la piste d'Illya lorsque survint le séisme. Il se retrouva piégé avec

ON 20E
Full
Moon
Crisis

AFFAIRES
EN COURS

CHAPITRE TROIS

Illya, qui le tortura et apprit que les flics enquêtant sur l'icône étaient soupçonnés d'avoir dérobé cette dernière, qui avait été déposée aux pièces à conviction... Illya demanda au mafieux d'écrire le nom de ces hommes sur une liste (le dernier sur la liste est celui du PJ, c'est le morceau que les flics ont trouvé sur le corps du mort) avant de le zigouiller.

De suspect, le PJ est devenu coupable aux yeux de Raspoutine après la découverte du corps et de la liste. Et il va mettre une équipe de cosaques sur l'ex-cops.

15.4. Développement

Finalement, le PJ va être cambriolé par l'équipe de Baba Yaga chargée de le surveiller, alors qu'il ne sera pas absent de son domicile. Illya, qui connaît bien les méthodes de son ancienne maison, sera également présent à ce moment-là. Il liquidera les cambrioleurs, maquillant la scène de crime pour faire croire à la culpabilité du cops... Que ses anciens collègues du LAPD vont s'empresse de soupçonner de meurtre (« deux morts par balle exécutés au silencieux en pleine tête... Pas crédible, ta thèse de l'accident »). À partir de cet instant, pour Raspoutine, il ne fait aucun doute que le PJ est celui qui détient l'icône. Et plutôt que de laisser ses cosaques faire encore le sale boulot (souvenez-vous de l'affaire du faussaire), il va se charger de l'interrogatoire.

Raspoutine paiera (par l'intermédiaire d'un avocat) la caution si le cops est inculpé de meurtre. La nuit suivante, une équipe de quatre cosaques (bataille-dress noir, cagoule et pistolet-mitrailleur) viendra enlever le PJ désigné par le destin (où qu'il soit, vu qu'il n'aura sans doute plus d'appart', devenu scène de crime). Si l'enlèvement a bien lieu, passez à l'étape suivante. Sinon, Raspoutine enverra une nouvelle équipe pour faire le boulot... Jusqu'à réussite de la mission. Le PJ enlevé sera emmené dans une chambre froide d'une discrète boucherie de Little Mockba.

15.5. Résolution

Voilà, vous avez toutes les cartes en main. Reste à savoir quel sera le comportement du PJ :

Cool ? Investigateur ? Parano total ? Cela peut influencer le modus operandi des cosaques. Autre facteur déterminant : l'attitude des autres PJ. Vont-ils prendre la menace au sérieux ? Vont-ils protéger leur collègue ? Tenter de résoudre cette histoire de meurtre ? Seront-ils présents au moment de l'enlèvement ? Seront-ils eux-mêmes enlevés ?

Toujours est-il qu'Illya finira bien par approcher et capturer Raspoutine... Peut-être le ou les PJ seront-ils dans la pièce d'à côté, ligotés comme des rosbifs. En tendant l'oreille, ils découvriront peut-être l'histoire de la porte des étoiles et de cette collection d'icônes, censée servir de « clé » vers une « nouvelle dimension ». Les PJ peuvent aussi intervenir au bon moment, libérer leur ami prisonnier et tenter d'empêcher « l'exécution » de Raspoutine. S'il est pris au piège, Illya fera semblant de vouloir se rendre pour que l'attention des PJ se relâche, mais il préférera prendre le risque de se faire buter plutôt que de laisser le chef de Baba Yaga s'échapper. Raspoutine est prêt à



CE QUE VEUT ILLYA

Illya veut la peau de Raspoutine. Tant que Raspoutine sera en vie, Illya sera un mort en suris. Mais Illya veut aussi savoir et comprendre. Qui est vraiment Raspoutine et pourquoi désire-t-il autant cette saloperie d'icône ?

CE QUE SAIT ILLYA

Raspoutine ne va pas prendre de risque. Il va vouloir interroger le flic en personne pour savoir où est l'icône. Il sera donc à L.A., entouré de sa garde rapprochée de cosaques... Des hommes qu'Illya connaît par cœur.

CE QUE VA FAIRE ILLYA

Qu'est-ce qui ressemble le plus à un cosaque en opération ? Un autre cosaque en opération ! Illya va surveiller l'enlèvement de PJ, suivre l'équipe jusqu'au lieu de l'interrogatoire. Là, habillé (cagoulé) et équipé comme les autres cosaques, il se fera passer pour l'un d'eux... Pour les approcher et mieux les supprimer un par un. Finalement, il compte arriver jusqu'à Raspoutine et buter ses deux gardes du corps attirés. Puis il soumettra à son tour le chef de Baba Yaga à la question, avant de lui faire bouffer son extrait de naissance. Ensuite, il butera le flic présent et maquillera la scène de crime pour faire croire que c'est l'ex-cops le coupable du carnage. Pas trop vraisemblable, mais en ces temps troubles post-sismiques, la police a tendance à aller à la thèse la plus « pratique » — d'autant qu'il y a toujours deux cadavres de mafieux russes dans un appart'...

tout pour sauver sa peau et proposera des sommes d'argent phénoménales pour qu'on le tire de ce mauvais pas.

Après, c'est vous le MJ et tout est possible. Mais en toute logique, Raspoutine doit mourir. À vous de rendre ce face à face aussi dramatique que soudain.

● CODE ROUGE ● FIN DE CODE ROUGE
POUR ILLYA ET RASPOUTINE ●



15.6. La suite ?

La mort de Raspoutine mettra un terme à l'existence de Baba Yaga. Les anciens adeptes se déchireront pour les restes de l'empire, basculant ensuite dans une criminalité « ordinaire » de mafieux russes. Les skopyts californiens plongeront dans l'ombre, pour reconstituer une autre organisation ésotérique-politico-criminelle. Certains tenteront de prolonger l'œuvre et de poursuivre les projets du « maître » Raspoutine. D'autres s'en

serviront de tremplin pour accéder au même statut.

Si Illya s'en sort, il repartira à Hawaï, où il coulera des jours heureux en louant ses services de tueur à gages... Il sera même approché par les services secrets californiens qui voient en lui un super espion apte à régler leurs « problèmes russes » en Alaska. Puis Illya sera repéré et pourchassé sur tout le globe par les fanatiques de Raspoutine qui le harcèleront sans cesse.

Voilà ! Hummm...Comment ça, j'ai oublié l'icône ? Ah oui ! L'icône. Illya l'a donnée à un pope qui partait en pèlerinage en Russie. Il avait pour mission de la refiler discrètement aux autorités religieuses orthodoxes de Russie. Il ira sans doute rejoindre les trésors « secrets et discrets » de ce clergé... Histoire que personne ne s'en serve avant longtemps.

LE QUATRIÈME CAVALIER

Ce scénario est dédié à Syd Barrett

0. Pré-film

Ce pré-film est honteusement pompé d'un début de scénario du Capitaine Geof pour 57M. Il consiste en plusieurs saynètes qui se terminent toutes de la même façon et que les PJ peuvent vivre indépendamment ou en groupe (en duo, par exemple). Voici quatre introductions qui peuvent servir d'exemples. Le MJ est libre de les modifier ou de les ignorer pour créer les siennes.

Note : la situation professionnelle des ex-cops n'a pas d'importance puisqu'ils vont être embarqués dans cette histoire par une ancienne collègue. Ceci dit, il vous faut déterminer pour chaque PJ ce qu'il fait dans la vie depuis son éviction du service. Il est aussi très important de faire comprendre aux joueurs que si les dossiers leur ont été retirés, la vie, elle, continue. Ainsi, s'ils attendaient une évolution dans une affaire, si un témoin devait être protégé par leurs soins, ou si un indic a pris des risques pour eux, il va falloir gérer tout ça. Et puis, surtout si les PJ ne sont plus dans le LAPD, d'anciens adversaires en profiteront pour leur demander des comptes.

0.1. Introduction 1

15 juin, 09:30 pm

Le PJ est chez lui à siroter une bière fraîche en profitant du soleil tardif. La chaleur est étouffante, la clim' en panne, et les trois ventilateurs qui remuent l'air chaud ronronnent de façon agaçante. Il doit bien faire 37°C et la météo annonce un pic record de pollution pour le lendemain lorsque le thermomètre va dépasser les 42°C. La chaleur, ce n'est rien. L'humidité qui poisse tout, voilà le vrai problème. La ville sue et sent. Même les murs dégorgent d'eau saumâtre. Dans ce décor en putréfaction, le PJ attend. Il a une arme prête, sa porte n'est pas fermée à clef (ce qui évitera à ces brutes de la casser en entrant) et son esprit est focalisé sur le moindre craquement dans l'escalier menant à son appartement. Depuis deux jours ces petits péteux de boyz rôdent autour de chez lui. Ils viennent chercher leur petite vengeance. Il sait que c'est pour ce soir. Le PJ ne sait pas combien ils seront, ni précisément quand ils arriveront, mais laissez le soin à votre joueur de prendre

les dispositions supplémentaires qu'il désire. Pour ajouter à la scène, n'hésitez pas à sonoriser le tout d'une guitare sèche espagnole ou d'un solo de guitar hero. Un petit vent se lève, annonçant la fin du calme avant la tempête et l'ex-cops ressent une piqure violente au niveau de la nuque. L'image se fige... Pour s'animer à nouveau. Le PJ est face à sa porte ouverte. Un boyz s'avance, sans arme, la lèvre fendue, avant de s'écrouler face à notre héros, à moitié assommé. La racaille n'est pas morte, mais elle semble avoir été sévèrement battue. Dans le couloir derrière elle, deux autres petites frappes pissent le sang. Les trois truands ne venaient pas d'en bas, mais de l'étage supérieur. Petits malins... En route, ils semblent avoir rencontré plus fort qu'eux (et plus violent comme les traces sur leurs visages l'indiquent). Le tout s'est-il déroulé dans le plus parfait des silences ? Non. Si le PJ regarde sa montre, il va se rendre compte qu'il a perdu 30 minutes de sa vie. Une piqure rouge à la nuque indique qu'il a été drogué. D'ailleurs, il aura encore quelques vertiges. Au joueur de disposer des petites frappes comme il l'entend. Lorsqu'il aura repris un peu le contrôle de la situation, l'ex-cops doit alors faire un jet de Perception/Instinct de flic (2) pour se rendre compte que la porte de sa salle de bains est à présent fermée. De même, le rideau de sa baignoire est tiré. C'est le moment de faire monter la pression d'un cran. Si le PJ a un chat, ce dernier va lui sauter dans les jambes par surprise (le cliché est tellement gros que le joueur va se méfier encore plus). Dans la baignoire, il va trouver deux petites formes sous des couvertures blanches. C'est en retirant ces dernières qu'il découvrira deux gamins, tremblant de peur, qui le regardent avec de grands yeux vides. L'un d'eux tient un papier sur lequel est simplement inscrit : « Protégez-les, cachez-les, n'en parlez pas aux autorités. Je vous expliquerai. ». Le message n'est pas signé.

0.2. Introduction 2 (pour deux joueurs)

15 juin 10:00 pm

Les deux ex-cops sont en filature dans la même voiture. Pour une raison à déterminer, ils suivent le dealer de la chanteuse Fifi'z, une star du New R&B sur le retour. Carlito Juarez vend de la came pourrie à ses clients et deux d'entre eux se prennent pour des escargots hystériques au service psychiatrique de l'Hôpital Central de LA. La



drogue ronge le cerveau de ceux qui la respirent. Juarez le sait, mais cherche à écouler le stock le plus vite possible. Il ne semble pas avoir le choix. Ce que veulent les PJ, c'est savoir d'où vient la substance. Mais il faut prendre le lascar main dans la main avec le fournisseur qui oblige ses revendeurs à fourguer du poison. Arme ou appareil photo, les ex-cops doivent interpellier ou identifier la source. Dans le même temps, les clients de Carlito sont arrêtés par la police et mis au secret avant qu'ils ne consomment la drogue. L'opération est donc très délicate et au moindre faux pas, elle tombe à l'eau. C'est lorsque le dealer va acheter trois canettes de soda dans le distributeur d'une supérette locale que la situation va se compliquer. Un jet de Perception/Psychologie (2) permet de comprendre que l'homme est très nerveux. Il prend une canette rouge (sans doute un Cola quelconque) et deux vertes. Il ouvre la première et passe la caisse sans payer (le caissier évite de le regarder). Il vient probablement

de se fournir de nouveau en drogue. C'est à ce moment précis que le téléphone d'un des PJ va sonner. C'est madame Ling, la voisine, qui l'appelle et débâtlère à toute vitesse « qu'elle va appeler la police, ses fils, le président, le pape, les triades et que le PJ sera maudit jusqu'à la sixième génération s'il ne vient pas arrêter immédiatement l'alarme de sa domotique ». Le mouvement de l'ex-cops attire l'œil de Carlito qui va comprendre qu'il est filé. Il faut donc le prendre en chasse (soit en voiture, soit à pied), sachant que les PJ ne seront pas les seuls à vouloir le rattraper. Dès que le dealer est poursuivi, son fournisseur va tuer le caissier et le prendre aussi en chasse pour l'éliminer. Si les ex-cops préfèrent s'intéresser à la source plutôt qu'au livreur, le pauvre caissier pourra peut-être être sauvé. C'est à ce moment que le téléphone du second cops sonnera à son tour. Cette fois, c'est pour recevoir un message vidéo montrant l'intérieur de son appartement. Bref, les PJ doivent gérer leurs problèmes personnels et l'action en cours. Si Carlito n'est pas rattrapé en premier, il sera retrouvé mort dans une poubelle non loin. Si c'est le fournisseur qui intéresse les ex-cops, il s'avère être un dissident d'une mafia de votre choix, utilisant la peur qu'inspire l'organisation pour écouler un vieux stock

de drogue empoisonnée. Autant dire qu'il ne survivra pas longtemps en prison.

Une fois l'affaire réglée, il faut retourner dans les logements respectifs des PJ et découvrir qu'ils ont été forcés. Le message vidéo vient d'un téléphone volé à Downtown LA et donc cette piste s'arrête là. Dans les salles de bains, les ex-cops vont trouver chacun deux gamins. Rejouez la scène de l'introduction n°1 en faisant monter la tension.



0.3. Introduction 3

15 juin 10:00 pm

L'ex-cops se réveille sur une surface molle et puante. Sa vision est troublée par l'eau croupie, qui dégueule de la gouttière directement sur sa tête, et par un méchant coup à l'œil droit. Les souvenirs reviennent doucement et percent douloureusement la brume de son cerveau. Il se



LES HUIT PETITS SINGES

En fonction du nombre de joueurs à votre table, dispatchez les moufflets pour en obtenir huit.

Ils ont entre 6 et 12 ans, ont tous les cheveux très courts (voir rasés), sentent le savon qu'on utilise dans les hôpitaux, et portent des blouses préopératoires blanches. Les couvertures qui les couvrent sont, elles aussi, typiques des hôpitaux. Il n'y a ni étiquette, ni bracelet, ni tatouage, ni puce dermique permettant de les identifier. Aucun n'a subi de violence, n'a été violenté ou battu, mais certains portent des traces aux poignets qui indiquent qu'ils ont été retenus par des liens typiques des hôpitaux psychiatriques. Comme ces menottes ne sont pas adaptées aux enfants, elles ont été serrées au maximum, ce qui explique les stigmates.

- Lucio Carnero, garçon, 8 ans, hispanophone seulement, probablement Costaricain, traumatisé, il est incontinent et reste en position fœtale dès qu'on s'agit autour de lui. C'est le gamin l'accompagnant qui a réussi à lui faire dire son prénom. En cas de fuite, il faut le porter.
- Isabel Paz, fille, 12 ans, hispanophone seulement, Colombienne. C'est la plus âgée. Elle connaît son nom et même s'il faut la rassurer pour la faire parler, elle se souvient d'une partie de ce qui lui est arrivé depuis un mois. Elle peut prendre en charge les autres gamins. En cas de danger, elle se précipite vers la première église qu'elle aperçoit. Elle est très croyante.
- Manuel Neruda, garçon, 6 ans, hispanophone seulement, origine inconnue. Ce gamin est presque retourné à l'état animal. Il cherche à mordre et griffer toute personne qui approche. Paradoxalement, ses attaques sont tellement rapides et violentes qu'il peut sauver une situation en sautant à la gorge d'un adversaire des PJ, sans prévenir. Il faut le menotter ou le laisser vivre sa vie.
- Ketevan, garçon, 8 ans, russophone et quelques mots d'anglais, Géorgien. Ce blondinet est

amorphe au début, car il est drogué. Ensuite, il va s'attacher à l'un des PJ (un caucasien blond de préférence), cherchant à restructurer une cellule familiale. Il a du mal à comprendre les questions et un jet d'Éducation/Psychologie (2) permet de réaliser que la plupart du temps il était sous sédatif. Il dit juste avoir une grande sœur (Tamara).

- Matcha, fille, 9 ans, vaguement hispanophone et parle un dialecte typique de l'Amazonie (région de Panara). C'est la plus débrouillarde, mais à la façon d'un « indien dans la ville ». Elle n'hésite pas à allumer un feu dans le salon, prendre de l'eau dans les WC et sauter un peu partout. Elle rigole tout le temps et semble s'amuser de tout. C'est aussi la plus sympathique des enfants.
- Isaca Cortazar, garçon, 7 ans, hispanophone seulement, Mexicain de Mexico City, borgne. Élevé dans les bidonvilles, ce gosse est drogué jusqu'à la moelle. Il lui faut sa dose tous les deux jours ou il fait une crise de manque. Un médecin diagnostiquera aussi qu'il a un cancer, plusieurs empoisonnements anciens et que son œil droit lui a été retiré. Sauf miracle, Isaca n'en a pas pour plus d'un an à vivre, ce qui ne l'empêche pas de sourire. Tout comme Isabel Paz, il est très croyant et s'agenouille souvent devant des icônes religieuses.
- Fabio Miranda, 7 ans, hispanophone seulement, probablement Costaricain. C'est un gamin calme, mais dont les réflexes peuvent surprendre. Dès qu'on monte le ton ou qu'on lève la main (même pour ouvrir une porte), il lève les bras vers son visage pour se protéger. En fait, avant ses mésaventures sur le sol californien, c'était un gamin battu.
- Tito, garçon, 6 ans, parle seulement le portugais, mais comme un bébé. Probablement Brésilien. Frêle et pâlot (malgré son teint hâlé), il mange peu et renvoie souvent sa nourriture. Sa faible constitution lui interdit de courir longtemps (il est asthmatique) et il supporte mal l'air pollué de LA. Son grand jeu consiste à embêter les autres gamins jusqu'à ce qu'ils crient, ce qui n'est pas une très bonne idée.

souvent de la tequila. Elle devait être frelatée. Surtout au douzième verre. Le PJ en est certain, le patron a changé de bouteille à ce moment-là. Il se rappelle aussi avoir fait la remarque et avoir réclamé un autre godet. Ensuite, c'est un peu plus confus. Il revoit le cousin du patron et la tête qu'il a faite lorsqu'il a entendu l'hypothèse émise par l'ex-cops à propos de la profession de sa mère et de ses sœurs. Il semble qu'il y ait eu une bagarre... et puis plus rien. Un grand vide...

Le PJ tente de sortir des poubelles où il a été laissé pour mort. Il a encore son téléphone, son argent, ses cartes de crédit et éventuellement son arme. Par contre ses poches sont remplies de guacamole, de mégots et d'autres éléments indéterminés... un petit souvenir du patron. Laissez le pauvre joueur reprendre le contrôle de son épave et décider de la marche à suivre (et à ne pas loupier). Avec la



chaleur qu'il fait et l'endroit où il cuvait, suggérez tout de même qu'il rentre chez lui... pour découvrir que sa porte est ouverte. La tension doit alors monter d'un cran et d'un coup. La serrure n'a pas été forcée et si le barman a utilisé la clef de l'ex-cops pour lui laisser une surprise, il l'a remise dans sa poche après. De l'extérieur, le PJ peut entendre (grâce à un petit jet) des bruits de raclements de chaise et de vaisselle qu'on bouge. À peine aura-t-il passé la tête (Ouch !) ou un pied (mieux), qu'il en aura la confirmation. Un plat viendra l'accueillir de plein fouet, suivi de sa collection de verres à whisky ! Gérez la scène comme un combat classique, mais sans vraiment de dégâts. De l'autre côté d'une table renversée, les deux agresseurs lancent tout ce qu'ils peuvent et restent cachés (il faut laisser au joueur la surprise). Quand ils n'auront plus de munition (la moitié de l'appartement aura été projetée du côté du PJ), les deux petits monstres vont rester dans leur abri et tenter d'imiter des grognements d'animaux pour intimider l'ex-cops. Le joueur devrait comprendre qu'il n'y a pas vraiment de danger et découvrir les deux moufflets qui explosent de rire en voyant sa tête défaite...

0.4. Introduction 4

15 juin 11:30 pm

Elle est blonde vénitienne, belle comme la nuit, intelligente et indépendante. Cette rencontre au bar Del'Arte a été un petit miracle pour l'ex-cops. Tout de suite le feeling a été mutuel. Adultes, mais sachant se tenir, les deux futurs amants se sont fait les promesses d'une nuit de passion, avec ou sans lendemain, peu importe (utilisez ici un fond sonore mielleux comme du Barry White ou du Sade et tamisez la lumière de la pièce où vous jouez). Rien ne peut les arrêter à présent et l'ex-cops a éteint son téléphone portable pour en être certain. Dans la voiture qui les transporte vers le petit nid du PJ, les mains se baladent déjà et c'est presque en courant que les deux amants entrent dans l'appartement. La chambre est prête, le PJ a juste besoin de se rafraîchir dans sa salle de bains (elle ira ensuite) et c'est là qu'il tombe nez à nez avec les deux gosses qui lui sourient misérablement, cachés dans la baignoire. Arrêtez la musique, rallumez la lumière et laissez entendre un roucoulement amoureux venant de la chambre à coucher. Ensuite... laissez le PJ gérer. Va-t-il annuler la nuit de sa vie ? Va-t-il chercher à planquer les gosses ? Comment éviter que sa compagne le découvre (inutile de dire que ça refroidirait d'un coup l'atmosphère) ? Ajoutez au comique de la situation et multipliez les péripéties si le PJ décide de la jouer fine (chasse d'eau tirée, éternement, bruit dans la cuisine, etc.). La conquête découvrira-t-elle le pot aux roses ? Peu importe en fait car tôt ou tard, les copains vont sans doute rattrapper avec leurs mômes et un gros scénario à commencer...

1. Des flics à la maternelle

Ce premier acte se déroule du 16 au 19 juin. La trame est assez ouverte, mais le MJ est invité à conclure l'action comme indiqué plus bas. Il devra donc ruser un peu pour orienter ses joueurs et les aider le cas échéant.

1.1. « Ils sont avec les anges... »

16 Juin, 05:00 am

Radio Flash bonjour !

Des nouvelles du temps pour commencer et surtout des grosses chaleurs qui vont écraser la ville dans les jours qui viennent. Votre clim' est en panne ? Réfugiez-vous chez le voisin d'urgence ! Les anges de la météo annoncent des pointes à 115 °F dès le matin avec un pic à 120 °F à midi. On signale déjà des problèmes de pluie de goudron fondu tombant des toits à Vernon et Inglewood. De plus, les récents orages ont rabattu une nouvelle flopée de méduses géantes qui ont eu le bon goût de se répandre sur la partie inondable de la Pacific Coast Highway. Glissade assurée. Et en parlant de bon goût, nous vous rappelons que la consommation des méduses est interdite. Les vertus hallucinogènes qu'on leur prête sont totalement fausses. On s'écoute See Emely Play pour rester dans le sujet.

Tard dans la nuit du 15 ou au petit matin du 16, les ex-cops devraient se retrouver ou au moins avoir pris contact. Ils ont huit mômes sur les bras, dont certains sont difficiles et d'autres turbulents. Reportez-vous à l'encadré détaillant les gamins. Il est important, avant de faire jouer le scénario, de développer un peu leur caractère et de préparer quelques anecdotes les concernant. Ne les considérez pas comme de simples PNJ à parquer, mais comme des êtres vivants ayant leurs qualités (et quelques défauts). Les joueurs doivent s'y attacher et vraiment avoir la haine s'il leur arrive quelque chose. Tous ont les mêmes caractéristiques : cheveux très courts ou rasés, odeur de savon désinfectant typique des blocs opératoires, chemise et couverture d'hôpital. Tous ont aussi le petit message invitant les ex-cops à les protéger et à ne pas les donner aux autorités.

La seule enfant vraiment capable de communiquer est Isabela Paz. Elle n'a que des souvenirs parcellaires de sa vie depuis un mois, mais globalement, elle raconte l'histoire suivante.

Elle est native de Santiago Cali (une métropole en partie détruite par les guerres civiles liées aux narcotrafiquants), mais ses parents ont payé pour qu'elle soit envoyée en Californie avec d'autres gamins. Elle n'a pas de famille ici, mais ils comptaient sur l'aide de l'Église pour qu'elle trouve un refuge rapidement. Elle avait 50 dollars en poche en partant. Le voyage a été mouvementé, car les autres gamins qui voyageaient avec elle ne supportaient pas le roulis du bateau ou la chaleur de la soute. Deux sont morts avant l'arrivée. « Elle a prié pour qu'ils rejoignent les anges ». C'est au port, lors du débarquement, que la situation a changé. Des gens en blanc sont venus les sortir des soutes. Ils avaient tous des combinaisons de spationautes (en fait des combinaisons pour les protéger des maladies) et parlaient à travers des radios. Isabela se souvient avoir été séparée des autres Colombiens, déshabillée, lavée avec un jet d'eau savonneuse (comme les voitures explique-t-elle très sérieusement), tondeuse et habillée de nouveau d'un pyjama rose pâle (comme les autres filles qu'elle a vues). Ensuite, on lui a donné à manger et le reste est plus vague. Elle se souvient d'un lit

entouré de plastique (une bulle isolante), de piqûres (ses bras indiquent qu'elle a été perfusée), de docteurs et d'infirmiers. Elle ne se souvient pas avoir été maltraitée ou « déshonorée » d'une façon ou d'une autre. Son histoire se termine la veille, lorsqu'une femme masquée (elle est certaine qu'il s'agissait d'une femme) l'a sortie de son lit et l'a emportée dans une camionnette où se trouvaient les sept autres gamins. Elle a ensuite été déposée dans l'appartement d'un des ex-cops avec l'ordre d'attendre sagement qu'on s'occupe d'elle. Son problème principal à présent est de savoir où se trouve l'église hispanique la plus proche pour y trouver refuge, comme lui ont ordonné ses parents. Bien entendu, sur les détails, il va falloir forcer un peu sa mémoire. Il ne s'agit pas d'un interrogatoire classique et c'est avec un jet d'Education/Psychologie (1) qu'on obtiendra plus d'informations. Si le PJ qui plus parle est croyant (ou le laisse penser), ajoutez un bonus de +1 aux dés. Si en plus il est hispanique, ajoutez un second bonus de +1. Le résultat est cumulable.

- 0 réussite. Isabela comprend que tout ceci n'est pas normal. Elle s'effondre et ne peut plus parler avant 24 heures de ce qui s'est passé.
- 1 réussite. La gamine se souvient que les gens en blanc avaient un dessin sur l'épaule qui lui faisait peur : une sorte de serpent à plusieurs têtes. Si on lui montre le symbole de l'Hydra, elle le reconnaît immédiatement.
- 2 réussites. Elle a entendu d'autres gamins hurler et pleurer autour d'elle. Certains se sont affaiblis pour ne plus rien dire. « Ils sont avec les anges à présent ».
- 3 réussites ou plus. La seule conversation qu'elle ait entendue était en anglais. Elle est certaine que l'une des voix était identique à celle de la femme masquée qui l'a amenée chez les ex-cops. Il s'agissait d'une violente dispute entre deux femmes. Comme elle ne comprend pas l'anglais, elle n'a rien suivi, mais elle est certaine que la femme qui l'a sortie par la suite du lit utilisait des mots « très méchants ». Ensuite, elle a entendu une grosse porte claquer et l'autre femme hurler des ordres.

1.2. « Passe-moi ce putain de talc ! »

Dans le même temps, les PJ doivent prendre la décision de jouer le jeu ou pas. La première option consiste à se laver les mains de l'affaire. Après tout, ils ne sont pas l'assistance sociale et peuvent remettre les gosses aux autorités ou, pire, les lâcher comme ça dans la rue. Aussi choquante qu'elle puisse paraître, cette solution n'est pas illogique. Dans ce cas, les moufflets sont confiés à l'assistance sociale et disparaissent aussitôt dans la nature : « Un docteur est venu les chercher pour des examens complémentaires... ». L'affaire va s'arrêter là en ce qui concerne les gosses (qui seront euthanasiés et incinérés), mais par pour les PJ. En effet, toutes les personnes qui ont été en contact avec les jeunes cobayes vont être enlevées et prises pour les expériences de l'Hydra. Il vous faudra improviser un peu cette partie en vous basant sur les indications données plus loin dans le scénario.

La seconde option, pas plus intelligente, c'est de ne pas être discret. Faire savoir d'une façon ou d'une autre que les gamins sont sous leur protection, approcher sans précaution l'Hydra, faire des recherches informatiques trop voyantes, etc. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre suivant : « Chasses à l'homme ».

L'option sage consiste à s'organiser très rapidement pour cacher les gosses et avoir le temps d'enquêter pour en savoir plus. Cette partie du scénario est très ouverte, car ce sont les joueurs qui vont devoir gérer. C'est le moment de faire la liste des personnes et des cachettes de confiance. En effet, dès 10h du matin, tous les médias vont s'enflammer.

Net, télévision et radios vont être bombardés de messages provenant de tous les officiels. L'annonce principale vient du CCS. Dans la soirée de la veille, un centre d'étude des épidémies a été victime d'une attaque de nature terroriste. Il semblerait qu'un groupe armé ait infiltré les locaux gouvernementaux afin de kidnapper les patients. Ces derniers sont tous des enfants, dix exactement, et tous sont hautement contagieux. Leur état de santé est extrêmement préoccupant et pourrait s'aggraver s'ils ne reçoivent pas les soins adéquats. Toute personne à leur contact pourrait aussitôt être contaminée. Le LAPD pense qu'il s'agit d'un enlèvement crapuleux et a déjà annoncé qu'il ne céderait pas au chantage. La municipalité est en plein chaos et repousse toute déclaration alors que le gouvernement de Sacramento tente de rassurer les Angéliños (trop assommés par la chaleur pour s'inquiéter).

La couleur est clairement annoncée : toute personne liée de près ou de loin à cet enlèvement sera considérée comme un terroriste nuisant aux intérêts nationaux. Elle sera traitée comme tel. Petit détail intéressant, la porte-parole du CCS (division SCC, oui, je sais c'est facile de les mélanger) n'est peut-être pas inconnue des personnages puisqu'il s'agit de Celia Masterton. Elle est en charge du SCC, le service sanitaire de l'Hydra. S'ils l'ont déjà rencontrée, ils seront sans doute surpris du changement de style. Cheveux blonds au carré, plus de svastika dépassant de son col de chemise, un tailleur strict et une tenue plus souple devant les médias. Aucun jet n'est nécessaire pour se rendre compte qu'elle joue un rôle. Elle tient tête aux questions des journalistes, utilisant l'excuse de la sécurité nationale pour éviter les réponses trop précises. Ce faisant, elle contre essentiellement les attaques d'une jeune journaliste à longues dents, Maya F. Starrs de la chaîne Citizen LA, média spécialisé dans le combat pour les droits de l'homme. En regardant bien la conférence de presse, les ex-cops peuvent se rendre compte que les deux femmes semblent jouer et que la journaliste est très bien renseignée. Elle cherche à faire parler Masterton par différents biais, ce qui semble agacer au plus haut point l'ancienne collègue des PJ.

Maya F. Starrs est une « presque fausse » piste. Elle tient ses renseignements de l'adversaire politique du professeur T.W. Bush, Rafael Perez Libertad (voir page 18 du supplément *Lignes Blanches*). Elle est donc au courant de certaines dérives et autres soupçons qui planent sur les camps Ellis 2.



L'HISTOIRE EN QUELQUES MÔMES

Avez-vous remarqué que depuis le supplément *Lignes Blanches*, on vous bassine avec une certaine professeur Tracy W. Bush ? Non ? Houlalaaa. Bon. Alors pour les distraits, voici un petit résumé des épisodes précédents. Depuis qu'elle dirige le service sanitaire du CCS (ou Hydra), le SCC (Sanitary Control Center), cette scientifique est au bord de la crise de folle furieuse. Elle a réalisé que les pandémies d'Amérique du Sud arrivaient droit vers la Californie. Non seulement personne ne l'écoute, mais personne ne lui donne les moyens de tenter d'endiguer le flot. Comme les maladies arrivent avec les clandestins, c'est contre eux qu'elle a dirigé ses foudres. Comme indiqué page 42 du supplément *Lignes Blanches*, elle a commencé à mettre en place des Lazarets (centres de filtrage des immigrés clandestins ou non), pour ensuite créer des centres de rétention préventive, qui en d'autres temps s'appelaient des camps de concentration. Pour le moment, les médias ne braquent pas leurs projecteurs sur ce qui se passe à la frontière, mais à partir du mois d'avril, madame W. Bush est passée à la vitesse supérieure. Prenant la tête du CCS suite à l'éviction de Jason King (voir *Désunion*, page 123), elle a renforcé ses centres du projet Ellis 2 et autorisé l'euthanasie (ce qui rend légale une pratique dont ses médecins abusaient déjà). Mais pire, elle a aussi créé un complexe médical secret en plein LA, destiné à étudier les maladies qui touchent la ville. Et pour ce faire, elle fait pratiquer ses expériences sur des cobayes humains de tous les âges, extraits de ses Lazarets.

Mais elle n'a pas misé sur le bon cheval en ce qui concerne la façade de ses camps. Lors d'une opération sanitaire, l'année dernière, Tracy W. Bush a rencontré Celia Masterton, la collègue des ex-cops travaillant au JUV. La jeune nazillone était alors en plein dans la promotion de son syndicat policier radical, le YP (Youth Protector). L'orientation du syndicat en question est clairement raciste (prônant la protection du sang de la jeunesse WASP), mais Bush se moque de la politique. Elle passe un pacte avec

Masterton : elle lui donne le pouvoir d'appliquer ses idées politiques en en faisant son bras droit (elle lui laisse donc son poste au SCC), mais elle devient l'image officielle d'Ellis 2. La fic préfère l'action aux paroles et abandonne la tête de son syndicat au profit d'un collègue de « confiance ». Oubliés les tatouages douteux et la coupe skin girl, elle adoucit le ton et devient le symbole de la protection des frontières. Tous ces changements seront consultables dans les archives des médias (surpris par un chloï plus politique que logique). Les Californiens sont politiquement perdus, ils adhèrent donc immédiatement à cette icône guerrière « à partir bouter la maladie hors de nos murs et protéger nos enfants... ». Dans le LAPD, Masterton trouve des appuis rapidement et lorsqu'un détail fâcheux (ou fasciste) vient troubler le programme Ellis 2, le dossier disparaît miraculeusement. Tracy W. Bush théorise et Celia Masterton applique. Comme personne ne bride plus la première, rien ne peut plus l'arrêter.

Le travail de couple fonctionne assez bien et explique la radicalisation des méthodes de l'Hydra dans le domaine sanitaire. Mais Masterton est avant tout une fic. Elle couvre ce qui lui semble nécessaire, mais dans les limites de sa morale. Lorsqu'elle apprend que les euthanasies sont un peu « forcées », elle ne dit rien, mais commence à se renseigner. Et quand elle découvre l'existence du laboratoire secret de sa supérieure, elle comprend qu'elle a été manipulée. T.W. Bush a touché à la seule chose que Masterton considère comme sacrée : les enfants (peu importe la couleur de peau). Cette dernière pense qu'elle doit convaincre sa supérieure d'arrêter. Une dispute (dont Isabel Paz sera témoin) provoque un schisme définitif entre les deux femmes. Masterton décide alors de faire sortir les gamins qu'elle pense sains, avant qu'on ne leur fasse plus de mal. Ce faisant, elle commet une première erreur (voir l'encadré : Les souches). Les cobayes sont déjà malades. Elle dispatche ses protégés (dit en tout) chez les PJ et chez une collègue de la JUV. Ensuite, elle reprend sa vie normalement et fait semblant de découvrir le kidnapping comme les autres. Mais Bush n'est pas stupide. Dès l'alerte sonnée, elle va prendre des mesures dignes de Masterton... radicales.

Libertad cherche non seulement à nuire à Bush, mais surtout à reprendre le contrôle dans l'Hydra. L'arrivée des pandémies à LA l'a affaibli considérablement au niveau politique. Il envoie donc Starrs au charbon, sous couvert d'anonymat, ignorant tout des côtés les plus obscurs d'Ellis 2. Masterton, elle, profite de la situation pour brouiller les pistes. Elle joue les ennuyées pour que l'attention se porte sur la journaliste plutôt que sur elle.

Ce faisant, elle gagne un peu de temps avant que sa chef ne se penche sur son cas.

Ha oui... au fait... Elle a bien dit dix gamins. Pas huit.



1.3. Chasses à l'homme

Non, il ne faut pas fouetter le correcteur à coups d'asperges molles. Il y a bien plusieurs chasses à l'homme.

La première va servir de paravent médiatique. Elle est réelle, car tous les services du LAPD doivent y participer en donnant des hommes. Rapidement, la ville va grouiller de camionnettes blanches, remplies de fonctionnaires en combinaisons, chaque équipe étant dirigée par un infirmier ou un docteur. Le tout est centralisé depuis le LAPD grâce aux anges, sous le feu des projecteurs (quasiment en direct à la télévision). L'opération n'est pas complètement inutile. Elle a un effet secondaire inattendu qui va faire le jeu du professeur Bush. Les Angelinos (et les PJ), pourront se rendre compte que leur ville est un véritable nid à infections. Les équipes vont dénicher des foyers de maladies dans tous les quartiers, y compris les plus riches. Au bout du troisième jour de recherches (le 19 à midi), de petites zones de la ville seront bouclées par les services de l'Hygiène. À vous de les déterminer au hasard, pour aider ou coïncider vos joueurs lorsqu'ils se déplacent. À l'intérieur, les habitants, écrasés par la chaleur et prisonniers, vont diversement apprécier la situation. Dès le 19 au soir, des émeutes, tentatives d'évasions et autres agressions vont enflammer les zones de quarantaine. De plus, comme la police n'est pas assurée à l'intérieur des poches d'infection, il va y avoir des règlements de compte, des viols et autres crimes (qu'on attribuera à la panique et aux grosses chaleurs).

Mais revenons à nos chasseurs. Dans les faits, des barrages seront placés aléatoirement en ville pour vérifier les identités des enfants dans les voitures. Les portraits des dix gamins vont être placardés un peu partout (déjà avec les cheveux courts, donc ils peuvent être déguisés avec des perruques qui grattent, qui font rigoler et qui tiennent chaud...). À noter que leurs noms seront faux. Des policiers armés feront des descentes surprises dans les locaux des organisations proches des éco-terroristes, des partis politiques proches des Compagnons (histoire d'enfoncer un peu plus le clou) et de certaines mafias connues pour pratiquer l'enlèvement. Les Réalistes vont en profiter un peu plus pour faire le ménage. Le tout se déroule sur fond de bavure (cet étudiant paniqué qui sautera du haut de l'immeuble pour échapper aux « oppresseurs », ces boyz qui vont prendre l'assaut pour une tentative de contrôle de leur domaine, etc.), de chaleur et d'orages qui se font attendre. Dès le 17, des récompenses substantielles seront proposées à toute personne capable d'aider à la récupération des jeunes disparus (10 000 \$ par gamin).

Les PJ, s'ils font un peu attention, ne devraient pas avoir de mal à échapper aux patrouilles. Les solutions sont variées. La plus évidente consiste à déguiser les gamins. Ils sont jeunes donc convenablement grîmés, une fille peut passer pour un garçon et inversement. Tenter de leur fournir des faux papiers est une erreur. Aussitôt, le milieu serait informé de la localisation des gamins et les ex-cops devront échapper à l'Hygiène, mais aussi à tout ce que LA compte de gagne-petit et autres chasseurs de têtes. Ensuite, il va falloir trouver une cachette sûre. Séparer les gamins n'est pas une bonne idée. Comme certains sont turbulents, il faudrait sans cesse faire des allers-retours d'une planque à l'autre. À ce stade de votre campagne, les PJ ont sans doute rencontré nombre de « mamas » reconnaissantes, ex-girlfriends encore amoureuses, de chicas des trottoirs en dette depuis que

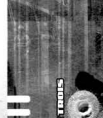
leur soutien trop violent est en tôle, etc. C'est le moment pour les ex-cops de ressortir les carnets d'adresses. Il est aussi probable que les PJ cherchent à savoir si les gamins sont réellement malades. Certains ont un comportement étrange, mais rien ne semble l'indiquer. Ils n'ont pas non plus d'aptitude particulière (comme des méméticiens ou des cops) ni de formation spéciale. Un médecin qui les examinerait saurait immédiatement à qui il a affaire. En effet, tous les praticiens de Californie ont été mis en alerte en cas de pandémie massive. Ils ont des instructions précises sur la façon de réagir face à un malade. Il faudra vraiment que le toubib soit de confiance ou menacé pour qu'il ne dénonce pas les ex-cops. Ce dernier va examiner sous toutes les coutures les enfants (ce qui va bien prendre une demi-journée en tout) pour diagnostiquer les résultats suivants.

- Tous ont connu des problèmes de malnutrition et de déshydratation. Mais dans tous les cas, ils étaient en train de recevoir les soins appropriés (qu'il faut reprendre, ce qui n'est pas compliqué).
- Aucun n'a été battu ou maltraité, si ce n'est les marques de liens que certains portent.
- Tous ont été traités, soignés et sont en bonne santé, sauf le petit Ispac Cortazar (voir l'encadré) dont le sort semble scellé depuis longtemps.

Ce qu'un simple médecin ne peut savoir, c'est que le traitement avait pour but de créer des corps sains, pour voir leur réaction face à la maladie. Or, la veille de leur évasion, tous ces gamins ont été infectés par des virus dormants (un ou plusieurs). Pour le moment, ils sont en bonne santé, oui, mais le 19 à midi, les maladies vont se déclarer pour certains. Le temps d'incubation n'étant pas le même en fonction des virus, ce sont les plus faibles et les plus infectés qui montreront les premiers symptômes. Nous y reviendrons plus tard.

Car le plus important, et le réel danger pour les PJ, ce ne sont pas les guignols qui quadrillent la ville en faisant sonner les trompettes de l'Apocalypse. Ce sont les équipes du SCC et plus particulièrement les équipes « spéciales » du SCC : celles qui travaillent directement pour le professeur Tracy W. Bush. Même Celia Masterton ignore leur existence. Ils sont très discrets... d'autant qu'ils sont très voyants. Habillés comme les équipes de l'Hydra, ils peuvent circuler en ville toutes sirènes hurlantes, sans que personne ne pose de question. De plus, ils ont les accréditations et les autorisations nécessaires pour forcer n'importe quel barrage. Ce qui les différencie sérieusement des collègues, ce sont les armes lourdes qu'ils dissimulent assez mal et leurs manières de barbouzes (ce qu'ils sont). Actuellement, il y a dix équipes de six mercenaires qui suivent toutes les pistes que leur supérieure leur indique (elle coordonne tout depuis son portable). Une team (numérotée de 1 à 10) est constituée d'un chauffeur de camionnette blanche, d'un médecin épidémiologiste qui dirige l'aspect scientifique, d'un chef de troupe qui organise les interventions et de trois mercenaires qui obéissent (dont un spécialiste du tir à longue distance).

Outre des pistolets chargés de seringues hypodermiques, ils ont aussi des pistolets mitrailleurs et un Mauser



modèle SR 120 Sniper (qui reste dans la camionnette sauf en cas de besoin). Dans l'absolu, leur mission consiste à retrouver les gosses vivants (si possible) et à éliminer ou enlever ceux qui les cachent ou les protègent. Ils ont carte blanche pour y parvenir. En cas de confrontation, le toubib du groupe cherche à se replier (il ne combat pas et n'a même pas d'arme), alors que les autres (chauffeur compris) vont adopter une position offensive. À noter qu'à partir du 19 au soir, dès que leur combinaison isolante sera endommagée, ils se replient à la camionnette pour en enfiler une nouvelle. Autre petit détail, lorsqu'ils sont en opération (pas le reste du temps), ils portent des gilets pare-balles sous leurs combinaisons isolantes. Lorsqu'ils le peuvent, ils organisent un tir de barrage pour laisser le temps au sniper de prendre position en hauteur et faire des cartons sur les adversaires.

S'ils se retrouvent en infériorité, ils se replient jusqu'à la camionnette ou cherchent à temporiser en attendant l'arrivée d'une seconde ou d'une troisième équipe. Ce sont des professionnels et ils ne veulent pas jouer les héros ou les kamikazes. S'ils le doivent, ils se rendent. Par contre, ils ne disent rien ou pas grand-chose, attendant des avocats si leur arrestation est dans un cadre légal. Le seul qui crache le morceau assez facilement sera le médecin du groupe. En général, c'est un scientifique embarqué dans cette histoire soit pour l'argent, soit pour la promotion. Il sent bien qu'il agit contre l'éthique, et si on lui offre une porte de sortie, il la prend avec soulagement. À vous de le faire parler au bon moment pour votre timing (et surtout celui du scénario : voir plus bas). En fonction de la subtilité de l'interrogatoire, voici ce qu'il avoue (au choix du MJ) en fonction de l'avancée des PJ).

- L'emplacement du centre d'expérimentation secret du professeur Bush.
- Les rôles exacts du professeur Bush (la tête pensante) et de Masterton (la façade manipulée).
- Le fait que les gamins sont réellement infectés, mais que les maladies ne vont se déclencher qu'à partir du 19.



1.4. Huit et deux

Une fois la situation stabilisée avec les gamins, les PJ peuvent s'intéresser aux deux autres disparus. Selon toute logique, ils ont été confiés à un autre ex-cops, mais lequel ? En fait non. Masterton n'avait pas confiance en d'autres personnes du service dissous et a confié les deux derniers marmots à une ancienne collègue de la JUV, la détective Ann Janson. Cette dernière, toute aussi surprise que les PJ, a cherché à savoir si les gamins étaient malades, mais son médecin (le docteur Mac Kingley) a immédiatement prévenu les autorités. Dans l'heure qui suivit, il disparaissait avec son assistante (on ne retrouvera jamais les corps) et Ann Janson était prise en chasse par les troupes de choc de la directrice de l'Hydra. La femme du médecin savait qu'il allait voir Janson, puisqu'il a ouvert le cabinet plus tôt spécialement pour elle. La flic avait déjà amené des gosses au docteur dans le cadre d'autres affaires. Durant la journée du 16, elle se réfugiait dans un centre d'accueil où elle sait qu'elle sera protégée. Son condominium de Bell Gardens (à l'intersection de Loveland Street et Granger Avenue)



LES CONSEILS DU BON LIEUTENANT

Alors ce scénario est-il storyline ou pas ? Non dans la mesure où la grosse machination méméticienne n'est pas de la partie. Donc cette part de la storyline n'est pas affectée.

Oui, pour tout le reste. Vous croyez pas qu'on vous a bassiné avec Ellis 2 depuis le début sans l'utiliser un jour ? Donc à ce niveau, oui, c'est storyline... à donf même comme dirait Jeff (si). Et puis, bien entendu, il y a le tremblement de terre. Et là, nous vous conseillons de bien lire tous les dossiers de ce supplément avant de vous lancer dans ce scénario. Beaucoup d'indications d'ambiance, mais aussi très concrètes, n'y seront pas répétées. Il est probable que vos joueurs aient lu sur le Net ou entendu dans les boutiques qu'il y aurait un tremblement de terre. À vous de les occuper de telle façon à ce qu'ils soient tout de même surpris.

En ce qui concerne l'ambiance, le maître mot du scénario est chaleur. Insistez lourdement sur la moiteur, la sueur, les odeurs, la décomposition rapide de la ville (au sens propre comme au sens figuré). Tout est écrasé par la torpeur estivale précoce. Et enquêtez sur des épidémies dans ce contexte doit être doublement éprouvant pour les PJ. Si vous jouez avec un fond sonore, préférez une ambiance « Caliente » et les guitares sèches hispaniques. Un peu de musique brésilienne peut aussi faire l'affaire. Bref, si vous êtes bon, en deux heures le stock de coca devrait être épuisé à votre table, tellement vous aurez donné soif à vos joueurs.

La fin doit, bien entendu, être apocalyptique. Là, pas de secret, utilisez les références du cinéma catastrophe (Poseidon, La Guerre des mondes, La tour infernale, Mon curé chez les nudistes — si, c'est une catastrophe ce film — etc.). Les images de panique du 11 septembre ou les dégâts des tornades estivales aux US peuvent aussi donner des idées. Notez un tas de petits détails qui font vrai pour noyer vos joueurs dedans. Ensuite, une fois le calme revenu... les vrais problèmes commenceront...

Notez que le scénario n'a pas de fin (comment le pourrait-il ?) et que le tremblement de terre va juste compliquer un peu plus la conclusion (et beaucoup même).

sera fouillé et brûlé (un « accident » dont les PJ auront des échos par la radio, puisqu'il va entraîner la mort de six personnes). Pendant la nuit, elle va opter pour tourner en ville en utilisant les grands axes pour éviter les barrages. À ce stade, il sera impossible pour les PJ de

savoir qui elle est. Par contre, le 17 au matin, l'un d'eux va recevoir un curieux coup de téléphone. Il s'agit de l'agent Damask, du SAD. Vous pouvez remplacer ce PJ par n'importe quel agent du SAD que les joueurs détestent cordialement. Ce dernier est furieux, mais pas après ses ex-collègues. Durant la soirée, les locaux du service ont été envahis par une horde de fonctionnaires de l'Hydra, avec la bénédiction de tous les big boss. Damask n'a pas été autorisé à rester, mais paranoïaque comme il l'est, il a laissé des mouchards sur son ordinateur. Il a donc su dès le matin ce que les gens de l'Hydra ont cherché. Il en ressort que l'essentiel des requêtes concernaient Celia Masterton, ancienne infiltrée dans les gangs aryens, affectée au JUV et surtout fondatrice du syndicat policier TP. Et donc, tous les dossiers des agents du LAPD ayant travaillé avec elle ont été passés au crible. À ce stade de la campagne, il est probable que le dossier des PJ soit un véritable bottin (en plusieurs tomes). Damask est certain que ce sont les fiches des ex-cops qui ont retenu l'attention (elles ont été imprimées en plusieurs exemplaires). Il pense que celle d'une certaine Ann Janson était ciblée aussi.

Après renseignement, il semble que cette dernière ait disparu et que son appartement ait été la proie des flammes le 16 au soir. Damask n'aime pas les PJ, il le leur dit. Par contre, il n'aime pas non plus qu'on débarque dans son bureau avec ses gros sabots et qu'on ignore le règlement. En gros, il est vexé. Il a par conséquent décidé d'informer les PJ que leur dossier est à l'étude, puisque... « C'est la loi de les prévenir ». Il n'attend aucun merci, ni aucun commentaire et raccroche. Les PJ seraient bien inspirés de ne pas trop lui en dire. Non qu'il le répèterait, mais dès le 16 à minuit, leurs téléphones seront sur écoute et activement tracés pour être localisés : des parasites inhabituels que Damask a reconnus immédiatement. Il va donc envoyer un sous-titre de confiance à la recherche des PJ pour leur faire passer l'information comme quoi ils sont sur écoute. En fonction des actions des PJ, le fonctionnaire

va mettre plus ou moins de temps à les trouver (il peut arriver au bon moment pour les tirer d'une mauvaise situation). Encore une fois, pourquoi Damask les aide-t-il ? Parce que cette mise sur écoute est illégale et qu'il est plus raide qu'une trique en ce qui concerne les procédures. Il se doit donc de les prévenir (et de faire un rapport à son chef).

Dès lors, les ex-cops ont sans doute une piste à suivre. Elle n'est pas aisée, mais c'est la seule. Du côté de l'Hydra, autant dire que personne ne va répondre. Les fonctionnaires si calmes habituellement sont sur les dents. Même les services comptables paniquent. Masterton est injoignable (elle enchaîne les réunions et les conférences de presse), quant à la grande chef, bien entendu, elle est aussi très occupée. D'ailleurs, les PJ n'ont aucune raison de penser qu'ils peuvent entrer en contact avec elle.

Enquêter sur Ellis 2, c'est en apprendre plus sur la carrière syndicale et administrative de Celia Masterton (son changement de style et sa fulgurante promotion). Mais





encore une fois, rien d'exploitable. D'ailleurs, à ce point de l'affaire, les ex-cops doivent la voir comme l'adversaire. Après tout, officiellement, c'est elle qui les pourchasse.

Donc c'est vers Ann Janson que l'attention doit se porter. N'oubliez pas que pour trouver une cachette aux gosses, les emmener chez un docteur et s'occuper de les faire disparaître, il faudra sans doute toute la journée du 16 et une bonne partie de la soirée. À cela, ajoutez les bêtises que peuvent faire les marmots énervés par toute cette action et la chaleur : évasion, cache-cache, s'enfermer dans les toilettes, manger à s'en rendre malade, se chamailler, etc.

1.5. La proie

17 juin 03:30 pm

Radio Flash bonjour à ceux qui nous rejoignent ! Saviez-vous qu'un sondage a déterminé que 80% des répondants pensaient que les sondages étaient stupides ? Comment continuer après cette édifiante nouvelle ? Avec du porno voyons ! C'est finalement Capucine Hotty qui a décroché le rôle de la première victime (celle dans la douche) du film retraçant la vie de Stabbing Granny. On ignore encore qui va jouer le rôle principal puisque celles qui s'y sont essayées ont été sauvagement assassinées. Enfin, sachez que les recherches du CCS bloquent une partie des boulevards principaux. Consultez vos guides automatiques reliés au LADOT pour prendre le chemin le plus rapide, à défaut du plus direct.

À partir du 17, les PJ vont donc avoir les équipes de la directrice de l'Hydra aux fesses. Ces dernières ne pourront les localiser qu'à partir de midi s'ils continuent d'utiliser leurs téléphones portables. Par contre, les ex-cops peuvent déambuler assez librement dans la ville. S'ils ont un lieu de travail, il est surveillé (Perception/Instinct de flic (2) pour repérer la sentinelle en civil) et il faudra vingt minutes à une équipe pour arriver sur place. Au milieu de la foule, par contre, impossible de le dénicher. Dans les centres commerciaux, à LAX ou dans le métro, les ex-cops sont en sécurité. Même si l'Hydra a beaucoup de moyens, ils ne peuvent noyauter les systèmes de surveillance du LAPD comme ça. De plus, les PJ ne sont pas officiellement recherchés pour le moment. C'est là le point faible de leurs adversaires : rien de ce qu'ils font n'est légal.

Sans les téléphones portables comme mouchards, la véritable chasse va commencer le 18 au mieux et si les joueurs sont vraiment inventifs, le 19.

Les PJ ont plusieurs moyens de rendre Ann Janson. Ils peuvent d'abord se rendre chez elle (ou ce qu'il en reste). Le voisinage est atterré, car pour le moment, on pense qu'elle fait partie des victimes. Dès le 18, la morgue démentira l'information (il suffit de les appeler en se faisant passer pour un journaliste ou en faisant appeler un collègue encore accrédité pour avoir l'information). En faisant un peu parler les gens (et surtout une voisine, une amie, qui est en pleurs), il est possible de savoir qu'elle prend son travail très (trop) à cœur. Pour elle, rien ne compte plus que de sauver les enfants, y compris d'eux-mêmes. Plusieurs fois, elle s'est montrée dure, voire intransigente, avec des adolescents, afin de les sortir

de la rue. La voisine avait pris un verre, un soir, avec une collègue : Celia. Mais le courant n'était pas du tout passé (la voisine est Portoricienne). Pourtant, les deux fonctionnaires avaient l'air de s'estimer l'une l'autre, malgré le fait qu'Ann ait refusé d'entrer dans le syndicat de Celia. Par la suite, la voisine n'a jamais revu cette collègue. Un jet de Perception/Scène de crime (2) permet de repérer dans la foule des curieux une adolescente. Elle ne semble pas du tout intéressée par les restes du petit immeuble incendié. Elle cherche davantage à observer les passants et à noter les visages. Si le joueur obtient 3 réussites ou plus, il remarque que la jeune femme n'est pas la seule à surveiller la foule. Un homme assez costaud cherche lui aussi à noter les visages. La différence, c'est qu'il porte une discrète oreillette. Si les PJ sont trop voyants, il va les voir en premier. Un jet de Sang-froid/Discretion (2) permet d'éviter son regard. Si l'homme note la présence des ex-cops (qui sont déjà dans la mire des mercenaires de Bush), il donne l'alerte et va tenter de les suivre. Dès lors, ils seront vraiment pris en chasse. Leur présence sur les lieux de l'incendie confirme leur implication dans l'affaire aux yeux de la directrice du CCS. Si les PJ sont discrets, c'est l'adolescente qu'il va repérer. Il va alors prendre une photo de cette dernière grâce à un petit appareil. L'image va être envoyée au LAPD et comparée avec les clichés trouvés dans les dossiers d'Ann Janson. Les PJ, s'ils ont encore accès à ce type de données, pourront en faire de même (mais cela demandera sans doute plus de temps). L'adolescente s'appelle Ivens Howells. Elle a été interpellée à l'âge de 13 ans et placée dans un foyer d'accueil suite à une folle virée à travers toute la ville. En état d'ivresse, elle a provoqué plusieurs accidents, dont un grave, avant de tenter de se suicider. L'enquête a déterminé qu'elle était alcoolique et sans doute battue par son oncle (lui-même alcoolique et mort depuis). Le placement a été conseillé par Janson en avril 2031. Dès qu'elle se sent en danger, Ivens saute sur son skateboard et file comme le vent. Il est impensable d'espérer la rattraper en courant. Par contre, à côté des débris, les PJ peuvent voir des vélos. S'ils en « empruntent » un, personne ne dira rien. Ils peuvent opter, comme la sentinelle du CCS, pour prendre leur voiture. À vous de rendre la poursuite haletante en multipliant les cascades. Ivens a un casque, des protections et est relativement douée. Bien entendu, elle ne représente aucun danger pour les ex-cops ou le mercenaire. Ses poursuivants vont donc devoir la capturer sans trop de bobos (Bush la veut vivante pour la faire parler). Si les PJ multiplient les bourdes, ils vont arriver trop tard et découvrir la planche retournée au milieu d'une rue. Au loin, une camionnette blanche portant le logo de l'Hydra emportera Ivens. Elle sera interrogée et retenue au centre d'expérimentation secret jusqu'à la fin du scénario. S'ils sont astucieux et rapides, le mercenaire renonce à la poursuite et donne l'alerte. À présent ses collègues ont une piste à suivre. Il faut alors être plus rapide que la machine et convaincre Ivens qu'elle n'a rien à craindre et que les PJ sont du côté de Janson. Par un jet ou par une conversation, il faut absolument qu'elle parle. La menace ou la violence peuvent fonctionner aussi. Par contre, il faudra rendre des comptes à Janson ou Masterton par la suite. La jeune femme explique sa relation avec la fonctionnaire. C'est la détective du JUV qui l'a envoyée ici pour noter

des présences inhabituelles. Ivens l'ignore, mais Janson a déjà quitté le centre d'accueil, consciente qu'elle mettrait sans doute en danger tous ses résidents. L'adolescente va donc mener les PJ sur place, mais trop tard. Là, la logique devrait leur dire de ne rien faire et d'attendre. Pourquoi ? Parce que d'une façon ou d'une autre, Janson va chercher à contacter Ivens pour savoir ce qu'elle a observé. Et effectivement, elle va l'appeler le 18 au matin, depuis une cabine téléphonique de Norwalk. Bien entendu, le centre d'accueil est sur écoute et si les PJ arrivent à parler avec Janson, ils doivent absolument lui faire passer le message qu'elle est traquée électroniquement. Elle va passer la nuit du 17 au 18 cachée dans une église abandonnée de Norwalk. Pendant la nuit, elle sera attaquée par une bande de chiens dressés par des hobbos. Ces derniers se servent de la crypte de l'église comme entrepôt pour leur drogue. Ils veulent chasser la gêneuse. Elle sera blessée et l'un des gamins (Adlakha) va prendre la fuite dans le quartier en décrépitude.

HUIT À LA DIZAINES !

Voici les deux enfants dont a hérité Ann Janson.

- **Adlakha Kungsi**, fille, 9 ans, indienne d'Inde, anglophone. Arrivée via LAH parfaitement en règle, elle a été mise en quarantaine avant de disparaître administrativement. Ses parents en Inde sont extrêmement riches et remuent ciel et terre pour la retrouver. Son oncle à LA aussi. Elle ne se souvient pas de grand-chose, si ce n'est d'avoir beaucoup dormi et d'avoir mal au bras (perfusion). Terrifiée de ce qui lui arrive dans un pays étranger (elle a passé toute son enfance dans un pensionnat à l'anglaise), elle va s'enfuir dans Norwalk, en pleine nuit.
- **Habib Saber**, garçon, 6 ans, Nord-Africain, anglophone. Une bonne grippe l'a envoyé à l'hôpital, d'où il a disparu suite à un transfert dont les docteurs n'ont jamais entendu parlé. L'ordre est signé d'un inconnu et pourtant les infirmières sont certaines d'avoir croisé de véritables collègues qui savaient de quoi ils parlaient en emportant le petit bonhomme. Bien sûr, il s'agissait de sbires du professeur Bush. Habib parle très peu et toujours par image. Et pourtant, les PJ devraient l'écouter attentivement. En effet, il a vu le visage de Mosterton lors de son évasion. Il peut donc dire que la « guerrière blonde » est du côté des ex-cops. Bien entendu, il ne peut le dire que s'il est récupéré à temps (donc au mieux le 18 dans la journée).

au centre d'accueil. Deux possibilités : soit les PJ attendent ce coup de fil et tentent d'entrer en contact avec leur ancienne collègue et elle joue le jeu. Soit les PJ ne sont pas remontés si loin et, à court de solutions, elle se rend à l'Hydra le soir. Si vos joueurs pédalent trop, temporez l'appel à Ivens.

S'il y a contact, par contre, la priorité de la fonctionnaire du JUV est de mettre Habib en sécurité et de retrouver Adlakha. Cette dernière, après l'attaque des chiens, s'est cachée dans une poubelle industrielle de l'autre côté de l'église. Ce faisant, elle s'est blessée et empoisonnée avec les produits en décomposition que recelait le conteneur. Au matin, elle est sortie pour se réfugier dans une maison abandonnée, juste en face de l'église. En proie à des vomissements et fiévreuse, elle n'a pas entendu les appels de Janson. Au soir du 18, non seulement elle est vraiment intoxiquée, mais elle est aussi déshydratée et a perdu beaucoup de sang. Dans son malheur, elle va tout de même rencontrer un ange gardien. La maison où elle a trouvé refuge appartient en fait à un hobbo un peu simple d'esprit (ou plutôt à l'esprit rongé par la grey plague). Toby (c'est son surnom), ne sachant pas trop quoi faire, a aménagé un lit relativement propre, chassé les rats un peu curieux et les insectes voraces. Il a apporté de l'eau, mais la petite, terrifiée, n'a pas bu. Toby a entendu les coups de feu tirés par Janson cette nuit. Il est persuadé que c'est sur la gamine qu'on tirait. Quand les cops ou les mercenaires de Bush vont suivre la piste d'Adlakha depuis l'église (Perception/7+ (2) jusqu'à la poubelle et (1) à partir de la poubelle puisqu'il y a des traces de sang), il va s'opposer à eux, armé d'un tube métallique. Il n'est pas vraiment dangereux, mais en prenant sa cible par surprise, il peut faire des dégâts. De plus, il connaît bien le coin et si on lui en laisse le temps, il file avec la gamine. Autant dire que les PJ devront alors faire montre de talents de pisteurs hors du commun et qu'ils perdront facilement une journée avant de le retrouver. L'affrontement doit être violent. Toby refuse de se rendre et se débat comme un diable. Il griffe, mord, frappe, crache et se tortille dans tous les sens. Si ce sont les mercenaires de Bush qu'il combat, il finit simplement une balle dans la tête. Si les ex-cops le neutralisent, ils devront penser à le gérer ensuite (il ne comprend pas qu'ils sont en réalité de son côté). Faites peur à vos joueurs quant à ce qu'il a pu faire à l'enfant. Après tout, son physique, son style de vie et ses réactions peuvent laisser un gros doute.

Une fois la même récupérée, il faut absolument l'amener à un docteur. C'est là que Janson va sans doute apprendre que son praticien habituel a disparu avec son assistante et que son cabinet a brûlé. Encore une fois, il faut agir le plus discrètement possible, vérifier si tout est en ordre du côté des gosses et continuer à enquêter pour en savoir plus sur ce qui se trame réellement. La blessure de Janson, si elle est soignée à temps, ne pourra pas l'empêcher d'aider les ex-cops. L'avantage d'être avec elle, c'est qu'elle est encore fonctionnaire du LAPD et qu'elle peut avoir accès aux bases du Central. Elle peut même s'y rendre pour un court laps de temps et y prendre du matériel (armes,

1.6. Il faut sauver le soldat Adlakha

Le 18 au matin Ann Janson, blessée, seule, fatiguée et paniquée à l'idée d'avoir perdu Adlakha, va téléphoner

moyens de communication, renseignements, etc.) avant que les gorilles de Bush ne débarquent (il leur faudra au moins une heure).

2. Down With The Sickness

19 juin 08:30

Radio Flash bonjour ! L'hygiaphone portable revient à la mode. C'est toujours mieux que la réaction radicale de ce père de famille qui a immolé sa femme sous prétexte qu'elle avait la grippe. Si ses jours ne sont plus en danger, ce n'est pas le cas de l'époux maladroit qui s'était aspergé d'essence en badigeonnant sa victime et qui a pris feu en même temps. Pour sûr, l'actualité est chaude ce matin. Tout comme cette belle journée qui s'annonce. Vous pensiez que les orages allaient arriver ? Hé bien non. Attention Angelinos, non seulement la température va encore grimper, mais on annonce que l'absence de vent va provoquer un pic de pollution comme la région n'en n'a jamais vu auparavant. Hygiaphone, filtres à nez, parasol et crème anti-UV 100%... Bonne journée en Enfer.

2.1. Offensives

La situation ne peut pas rester bloquée ainsi. Globalement, les PJ ont jusqu'au 19 juin au matin pour retrouver ou renoncer à retrouver Ann Janson. S'ils sont ensemble, ils peuvent recouper leurs renseignements et deviner que c'est sans doute Masterton qui est à l'origine de l'évasion des gamins. Le détective Janson confirme qu'elle en est capable, y compris si elle doit mettre sa vie ou sa carrière en danger. Clairement Janson n'aime pas les idées politiques de sa collègue. Par contre, elle la respecte en ce qui concerne le travail. Lorsqu'elle a été promue, elle a quitté le JUV avec regrets, mais elle savait que cet avancement lui permettrait de donner plus de poids au syndicat qu'elle avait créé.

Mais le 19 au petit matin, les médias vont devancer les PJ. En effet, pendant la nuit, alors qu'elle rentrait chez elle, Celia Masterton a été enlevée. Son chauffeur a été tué d'une balle dans la tête devant des témoins, à Downtown LA. Elle a été extraite de sa voiture par un commando et enfermée dans une camionnette qui a ensuite disparu. Les témoins, aux mains du LAPD, et « protégés » par le CCS, ont tous fait les mêmes portraits-robots des agresseurs : ceux des PJ...

Pour le moment, les médias et le LAPD ne donnent aucun nom. C'est voulu, car vue l'énormité de l'information, tous les responsables veulent vérifier et vérifier encore. Bien entendu, tout le monde a reconnu les anciens cops. Si vous jouez en campagne et même si vous n'avez pas fait tous les scénarios, les PJ doivent à présent être connus des médias. Ils sont peut-être allés dans l'espace, ont enquêté sur le meurtre d'un candidat à la mairie, sur différents trafics, sur Lane, sur des empoisonnements massifs et des complots internationaux. Bref, ils ne sont plus des anonymes. Et là, mal griffonnées, leurs têtes apparaissent un peu partout. Il faut moins d'une heure pour que tous les médias explosent ensemble et balancent les noms des PJ. « Vengeance du COPS contre la ville, fonctionnaires déçus et déçus, etc. », tous les

qualitatifs y passent et toutes les explications sont avancées pour comprendre l'enlèvement d'une haute responsable du CCS. Tout aussi rapidement, le lien avec la disparition des mêmes est fait. Et là, ce sont tous les anciens collègues des PJ qui sont sous le feu des projecteurs. Les journalistes sont déchaînés et du 19 au 23 juin, c'est une véritable campagne de diffamation qui va enfoncer un peu plus le clou. Bien entendu, les journalistes sont renseignés en sous-main par Tracy W. Bush, qui cherche à mettre la pression sur ses proies.

D'ailleurs, à présent qu'elle est certaine qu'il s'agit bien d'eux (même si Masterton refuse de parler), elle va envoyer ses équipes dans tous les appartements et maisons des PJ pour les retourner. Si les couvertures ou les tenues des gamins ont été laissées sur place, ce sera la preuve manquante permettant au LAPD de nommer les suspects de façon officielle.

Et si par hasard vos joueurs n'avaient pas encore assez la pression, ils vont apprendre par le Tam-tam moquette que de nombreux contacts ou anciens adversaires se sont mis à leur recherche activement pour toucher la prime promise pour toute aide à leur capture.

Donc dès à présent, il va falloir jouer serré. Du 19 au 21, les PJ vont devoir slalomer entre les patrouilles et les balles. Voici quelques exemples de petits incidents qui peuvent (ou vont) arriver.

- Un PJ est dans la rue quand toutes les caméras d'un vendeur d'électronique se braquent automatiquement sur lui. C'est un système automatique pour attirer l'attention du client et pour cause : au-dessus du malheureux, un écran holographique 3D géant va reproduire son image. Les passants vont d'abord s'amuser de la tête surprise du PJ. Puis les visages vont se fermer quand, les uns après les autres, les témoins de la scène vont reconnaître l'un des kidnappeurs présumés des dix enfants. Une fuite rapide et discrète s'impose pour ne pas finir lynché.
- Une voiture ralentit au niveau d'un PJ. À l'intérieur se trouvent des petites frappes qui l'ont reconnu un peu plus haut dans la rue. La prime concernant la capture des ex-cops ne précisait pas s'ils devaient être en bon état. Ceci explique sans doute les machettes qui sortent de sous les blousons...
- Un PJ est reconnu dans la rue et les passants hurlent pour attirer l'attention de la police. Lors de sa fuite, le PJ se retrouve dans un cul-de-sac. Il y a une seule porte, la sortie de derrière d'une boîte de nuit où l'ancien flic est déjà intervenu. S'il frappe, la trappe s'ouvre sur le regard mauvais du videur. Ce dernier déverrouille la porte, saisit le PJ et referme avant que les poursuivants n'arrivent. Sans un mot, il tire son « invité » dans les vestiaires, arrache rapidement une veste à un portemanteau et la lui donne. Il fournit des lunettes, une casquette et un short. Toujours silencieux, il indique une porte donnant sur la sortie. Dans la veste, il a glissé un téléphone portable à utilisation limitée et les clés d'une voiture garée devant la boîte de nuit. Quand le PJ part, il dit seulement : « T'es pas un mauvais. Les

entendu parler d'eux par Celia et plutôt en bons termes), puis puant. À l'écouter, c'est grâce à lui que l'YP existe. Il suffit de le coincer dans un coin (et de lui signifier qu'un jour il pourrait se retrouver seul dans une ruelle), pour le faire parler. Il n'a pas grand-chose à dire si ce n'est que Celia Masterton n'avait pas confiance dans le système. Elle avait tendance à tout sauvegarder et noter en double « au cas où ». D'ailleurs, ajoute-t-il, toutes les archives du syndicat sont toujours stockées en double à deux endroits différents. Même après son départ du YP, elle a dû continuer à travailler comme ça.

Munis de cette information (ou pas), les PJ peuvent fouiller du côté de Masterton. Elle travaille au siège du CCS, c'est-à-dire 300 Ferry Street à San Pedro. Le plus gros de la structure du SCC se trouve à San Diego et dans sa banlieue (les fameux Lazarets du programme Ellis 2). Pénétrer dans les locaux de l'Hydra n'est pas aisé. C'est même un peu entrer dans la gueule du loup. De plus la section des « Doktors » est particulièrement surveillée et active en ces temps de crise. Si les visages des PJ sont placardés un peu partout, autant se présenter au LAPD, menottes aux poings. Par contre, si les anciens policiers ont des contacts de confiance sur place, ils peuvent tenter de les faire jouer. Ils ont peut-être aussi rencontré l'ancien directeur de l'Hydra, Jason King, l'homme qui a organisé tout le système. S'ils sont en bons termes avec lui, il peut utiliser toutes ses relations pour obtenir des renseignements de première main (par exemple, si vos joueurs rament trop, l'emplacement du centre d'expérimentation secret). Le bureau de Masterton est sous surveillance dès l'enlèvement des enfants. Non seulement par des agents du CCS, mais aussi par un mouchard placé par les hommes de la directrice. Il faudra le dérégler ou le brouiller pour entrer sans problème (le bureau en question est tout en haut de la tour de l'Hydra). La supérieure de Masterton a déjà tout fouillé et effacé les données qui auraient pu être compromettantes. En revanche, elle ne sait pas que l'ancienne flic sauvegardait tout en double. Si les PJ réussissent à pénétrer dans le bureau malgré tout, ils méritent largement d'avoir l'occasion de trouver les fameuses copies. Un jet de Perception/Psychologie (2) permet de repérer, au milieu d'une décoration plus que spartiate, un élément discordant : une photographie de Celia serrant la main de Kristin Lane. Les PJ devraient deviner que la petite nazillarde ne porte pas la maitresse dans son cœur. Derrière le cliché, effectivement, il y a une petite carte de données. Elle est cryptée (Masterton, lors de sa première rencontre avec les anciens flics, travaillait en couverture sur un dossier lié à l'informatique. Dans le domaine, elle touche donc un peu sa bille).

Si les ex-cops optent pour se rendre chez Masterton (la détective Janson connaît l'adresse), ils vont devoir ruser aussi. Si la directrice de SCC a déjà disparu, les journalistes et la police sont sur place. Leur ancienne collègue habite au 1207 de la Pacific Avenue, dans un petit immeuble assez cosy (cinq étages), non loin du siège de l'Hydra. Sur place, un visiteur nocturne peut trouver une arme peu conventionnelle, puisqu'il s'agit d'un fusil de chasse à visée laser, contenant de petites fléchettes. Elles injectent un poison incapacitant à leur cible (l'un des PJ devrait en reconnaître les effets).

Il reste six charges dans le fusil. Par ailleurs, si les joueurs ont opté pour la prudence et ne visitent que l'appartement de leur ancienne collègue, ils trouveront la même photo que dans son bureau. La carte de sauvegarde y sera cachée. Cependant, un petit jet de Perception/Électronique (1) permet aussi de remarquer que les lieux sont sous surveillance électronique. La petite caméra n'est pas très discrète, car elle a été installée dans l'urgence (d'où le faible nombre de réussites requis). Si les PJ n'ont pas encore eu l'occasion de rencontrer une équipe de recherche du professeur Bush, ils peuvent tracer assez facilement le signal de la caméra, qui va jusqu'à une camionnette banalisée dans une ruelle adjacente. La sentinelle qui surveille son écran en sirotant un café froid n'est pas dure à surprendre. Le mercenaire gardera le silence, mais le matériel trouvé dans son véhicule peut permettre de dénicher l'emplacement du QG secret de la directrice de l'Hydra. Si nos héros ne font pas attention, une équipe de mercenaires débarque dans les dix minutes suivant leur intrusion. Le reste de l'appartement n'a aucun intérêt (propre et strict).

Si vos joueurs sont très rapides et cherchent à y rencontrer Masterton avant qu'elle ne disparaisse, elle refuse tout simplement de leur parler. Alors qu'elle les met fermement à la porte, elle pointe des yeux différentes zones de la pièce. Si les ex-cops sont un peu malins, ils vont comprendre que l'appartement est truffé de micros (ils seront retirés au moment même de l'enlèvement par les barbouzes). Elle semble fort contrariée que les PJ l'approchent, alors que justement, ils devraient être discrets.

Enfin, l'autre possibilité, c'est l'attaque frontale et la capture d'un des mercenaires. Le cas a été évoqué plus haut et seul le médecin de l'équipe peut vraiment informer les PJ.

Que contient la carte de sauvegarde ? Ni plus ni moins que tous les rapports de Celia Masterton depuis son accès au poste de directrice du CCS. C'est-à-dire l'accumulation de preuves contre elle-même (avec son inaction lorsqu'elle a appris les euthanasies « faciles »), mais surtout contre Tracy W. Bush. Avec force de détails, elle rapporte à sa supérieure l'ensemble de la gestion des centres Ellis avec en marge ses remarques, ses suggestions et, avec le temps, de plus en plus ses doutes quant aux méthodes. La lecture (sans parler du décryptage) prend de quatre à six heures complètes, mais le PJ qui en aura la charge va noter ce changement dans le ton des rapports (au début béni-oui-oui, puis de plus en plus critique). Le dernier mémo sauvé concerne la découverte d'une caisse noire assez importante dans le budget de l'Hydra, baptisé Ellis 1. L'argent qui y est placé est très important (plus de 21 millions de dollars !), sans justification autre que l'achat de plusieurs étages d'un immeuble... appartenant déjà au CCS. En gros l'achat est bidon et permet d'utiliser l'argent pour autre chose. Le dernier document est un simple plan du sud de Downtown LA avec une adresse : 245 East Washington Blv (juste au sud de l'autoroute 10).

Une simple recherche permet de savoir qu'il s'agit de l'hôpital San Jose Martini, abandonné depuis dix ans et racheté par une société immobilière (couverture d'Ellis) nommée CURE.



LES SOUCHES

Le plus important, c'est de bien comprendre que les enfants ne sont pas malades avant le 19 (sauf événement imprévu ou crise de foie suite à un abus de chocolat). Les maladies qui leur ont été injectées ne se libèrent que le 19, commençant le cas échéant par une période d'incubation. L'idée était de pouvoir étudier dans le temps les différentes phases et formes du mal en les comparant. Tous ne sont pas contagieux ou pas contagieux tout de suite.

• **Lucia Carnero.** Choléra de Calente. Ce virus mutant a été isolé au Brésil et en Colombie. C'est une variation du Vibrio Choléra 0139. Lucia va vomir et avoir des diarrhées à partir du 20 au matin. Ses selles sont hautement contagieuses. Il va perdre jusqu'à 2 litres d'eau par jour et céder au bout de trois s'il n'est réhydraté en permanence. Les docteurs du SSC travaillent sur les antibiotiques permettant de contrer la nouvelle souche (0155). Seront-ils efficaces ?

• **Isabel Paz.** Muerte del Oro. Comme la période d'incubation est particulièrement longue (plusieurs semaines), Isabel semble épargnée. Elle prie beaucoup et mettra sa chance supposée sur le compte de la foi. Une simple analyse de son sang par un docteur permet de la déromper. Elle est bien malade et en pleine incubation.

• **Manuel Neruda.** Ce gosse de six ans a été infecté par une souche de neuro- peste. Cette MST a été détectée chez des nouveau-nés dont la mère aurait été traitée et sauvée à temps. Il existe donc un nouveau moyen de transmission que les docteurs veulent étudier (d'autant que la maladie ne se déclare pas obligatoirement de suite chez le nourrisson). La souche est virulente. Si le petit n'est pas infectieux (sauf par MST, mais bon...), on lui a tout de même injecté une dose assez importante. La maladie sera donc plus rapide et dès le 19 à midi, il va se couvrir de plaques et tenter de se gratter jusqu'au sang. Il faut l'en empêcher et le traiter avant le 20 au soir, faute de quoi le mal sera trop avancé.

• **Ketevan.** Le petit Russe a été infecté par la peste pulmonaire (qui se transmet par voie aérienne suite à des toux du malade). Elle se caractérise par une faiblesse généralisée (le 19 au soir), des fortes fièvres (le 20 à midi) et une mort assurée au bout de trois jours (le 22) si rien n'est fait. Le problème, c'est que la souche

est mutante (elle vient de Chine) et que si les toubibs ont su la transmettre, c'est justement pour l'étudier. À ce jour, ils ne savent pas s'ils peuvent la soigner (ce n'était pas leur problématique de base). Ketevan est donc sans doute condamné.

• **Matcha.** La petite Indienne rigolarde n'a pas été infectée. Par contre, dès le 19, elle va se sentir un peu faible. Désireuse d'aider ses camarades, elle va justement jouer le rôle qui lui était assigné : le cobaye sans défense immunitaire. En effet, à partir du 19, son système immunitaire va partir en sucette et elle pourra mourir d'une simple grippe. Un docteur peut le détecter et faire la seule chose capable de la sauver : l'isoler complètement (la mettre sous bulle). Si c'est le cas, elle sera sauvée, car la déficience ne va durer qu'une semaine. Sinon, elle attrape une ou plusieurs des maladies des autres et les développe bien plus rapidement.

• **Isasca Cortazar.** Le petit est déjà condamné. Les docteurs, voyant son état, ont pensé à en faire un cobaye affaibli. Ils lui ont injecté la tuberculose (un bacille de Koch actif). Comme il est déjà malade et dépendant par ailleurs, les symptômes seront difficiles à déceler (mais une simple analyse du sang suffit à diagnostiquer la maladie). La souche est résistante et va nécessiter des soins sur plusieurs mois... qu'il n'a pas devant lui. Le plus gros problème, c'est qu'il est extrêmement contagieux et que le mal passe par voie aérienne. Si les PJ ont des chances d'avoir les vaccins adéquats, ce n'est pas le cas de tous les civils et des autres gamins. Il faudra donc l'isoler au plus vite.

• **Fabio Miranda.** Ce gamin est sans doute le plus chanceux puisqu'il était destiné à être le cobaye sain de la population étudiée. Il n'a rien dans le corps, mais devra rester à distance des autres pour se maintenir en bonne santé.

• **Tito.** Il a été infecté avec un virus venu droit d'Indonésie et dont les effets sont assez proches du SPID, mais de façon fulgurante. Dès le 20, il va rester sous les draps (la lumière d'une simple lampe l'agresse), hurler dès qu'on le touche (comme s'il était à vir) et perdre de la motricité (ses mains puis ses membres vont se replier sur son corps et il adoptera finalement une position fœtale). Aucun traitement n'est possible et Tito meurt dans la nuit du 20 au 21 (ce qui devrait pousser les PJ à agir plus vite). Il n'est pas contagieux.

ON 70E
L'ÉTAT DE
MATHIEU CROIX



AFFAIRES
EN COURS

CHAPITRE TROIS

En fonction des actions des PJ, les deux derniers enfants ne sont peut-être pas présents.

● **Adlakha Kushi.** Infectée par la Muerte del Ora, mais aussi par la peste, la gamine devait servir de cobaye ciblé par plusieurs maladies. Autant dire qu'avec l'empoisonnement dont elle a été victime à Norwalk, elle devra être sous soins intensifs pour espérer survivre un peu. Techniquement, elle n'a aucune chance de son côté. Elle est fiévreuse, a du mal à respirer et est aussi fortement contagieuse (surtout à cause de

la peste). Si elle n'est pas soignée, elle meurt dans la nuit du 20 au 21 entre deux sanglots, au milieu d'étrangers, dans un pays qu'elle ne connaît pas.

● **Habib Saber.** Le petit Habib a été infecté par le virus de la grippe, tout simplement. Ce n'est pas tant la maladie que la faiblesse qu'elle va provoquer qui intéressait les docteurs : comment réagirait une cible déjà faible ? S'il reste à distance des autres, il a des chances de s'en sortir.

2.3. Complications

C'est à partir du 19 à midi que le premier gamin va commencer à vomir et à avoir des poussées de fièvre... et que la situation va se compliquer un brin. Reportez-vous à l'encadré suivant pour avoir le détail des maladies des gosses et de leurs symptômes.

Il est possible, si vous pensez que le timing du scénario le demande, d'avancer la date de la mise en action des virus. Et là, les joueurs devront gérer une véritable situation de crise. En effet, finalement, les annonces du CCS étaient vraies : les gamins étaient bien malades...

Là encore, entre deux poursuites et deux enquêtes, il va falloir agir et réagir. Cette partie du scénario est complètement ouverte. Attendez-vous donc à ce que vos joueurs trouvent des solutions délirantes. La sagesse serait de faire immédiatement venir un docteur (peut-être en kidnapper un pour s'assurer qu'il reste là). Ce dernier va recommander de ramener les gamins à l'Hydra. Non seulement pour les soigner (les joueurs devraient avoir un gros doute à ce sujet), mais surtout pour les isoler dans de bonnes conditions. De plus, certains mômes souffrent le martyre. Cachés dans un appartement ou dans une cave, il n'y a aucun moyen de soulager la douleur correctement. Amener les gosses dans un hôpital revient à les rendre à Bush.

2.4. L'antre de la folie

Que ce soit en étant capturé, en faisant parler un membre d'une team de la directrice ou en trouvant la carte de sauvegarde de Masterton, toutes les pistes vont mener au 245 East Washington Blv. L'endroit est donc un ancien centre hospitalier qui aurait théoriquement dû être rasé mais dont l'une des ailes a été réhabilitée. Le bâtiment est entouré d'un haut mur et ce qu'on en voit de la rue n'est pas folichon : peintures écaillées, vitres brisées, végétation rampante qui déborde de partout. Une grille rouillée ferme l'entrée. Côté nord, rien d'intéressant en apparence. En y faisant plus attention, les ex-cops peuvent remarquer que des caméras ont été installées un peu partout et qu'elles semblent bien neuves. Heureusement pour les PJ, comme le service de sécurité patrouille en ville à leur recherche, la protection

du centre est relativement légère (pour ne pas dire laxiste en fonction de l'heure).

Par contre de l'autre côté (côté sud, accessible par une simple ruelle et plus à l'abri des regards), une porte coulissante a été aménagée. Elle permet le passage de gros véhicules (même s'ils doivent un peu manœuvrer), mais il faut passer une carte d'accès devant un détecteur pour lever la paroi d'acier. Comme c'était la discrétion qui prévalait, il n'y a pas de guérite avec une sentinelle, mais seulement une caméra. Si les cops passent en même temps qu'une camionnette (ou avec), personne ne va noter leur présence.

Les locaux aménagés sont placés sur trois étages. Le rez-de-chaussée pour stocker le matériel, et offrir une structure pour les scientifiques et laborantins du centre. Le premier pour l'administratif et la recherche théorique. La cave pour y loger les cobayes humains et pour mener les expériences. Les six étages au-dessus du premier sont inutilisés, interdits et insalubres. L'idée est d'éviter qu'on puisse voir des lumières dans le bâtiment depuis les routes qui l'entourent. À l'extérieur, il y a un gros parking et un simple banc (l'espace fumeur). Le personnel se gare ici. Il y a par conséquent un trafic assez important : à 8h00, 16h00 et 02h00 du matin (roulement). Pour ceux qui utiliseraient Google Earth, l'aile aménagée est celle du bâtiment à la toiture blanche et le parking (en épi) est visible. L'entrée se trouve tout au fond (ainsi que le banc). L'arbre a disparu et est remplacé par le fameux mur. Utilisez l'adresse suivante pour avoir une bonne vue du bâtiment (245 E Washington Blv, Los Angeles, CA 90015, USA). La flèche vous indiquera l'extrême sud du pavé d'immeubles.

Le centre compte en permanence dix scientifiques, vingt infirmiers et aides-soignants, ainsi que cinq mercenaires assurant la sécurité (aidés de deux robots chiens pour éviter qu'un animal ne puisse transmettre une maladie). Et le plus souvent possible, s'y trouve aussi Tracy W. Bush. Cette dernière est accompagnée de monsieur Logde, son chauffeur et garde du corps. Cette montagne est totalement dévouée à la directrice de l'Hydra, au point que la mort ne lui fait pas peur.

Au premier, il n'y a rien de vraiment intéressant, hormis toutes les preuves possibles et imaginables concernant les recherches en cours. On peut aussi y trouver les plans d'aménagement du centre (il n'y a pas de plan des

lieux avec les sorties de secours à l'instar des bâtiments administratifs). Il faut néanmoins prendre le temps de chercher. Comme dans un hôpital classique, une fois les uniques escaliers (ou l'ascenseur) pris, il n'y a qu'un long couloir ponctué de portes (soit des bureaux, soit des pièces vides, mais propres).

Le bureau de Bush est fermé à clef quand elle n'y est pas (un simple jet d'Éducation/Électronique (1) permet de faire sauter le loquet). Il contient tous les rapports, les études et les comptes-rendus de ses équipes sanitaires (légal ou pas). C'est aussi de là qu'elle coordonne les actions de ses barbouzes, ayant des ordinateurs directement reliés aux bases de l'Hydra, mais aussi du LAPD (de façon restreinte, ce qui l'a obligée à son coup de force dans les locaux du SAD). Des écrans permettent aussi de surveiller la cave et les différents électrocardiogrammes des cobayes (avec leur nom). Bush n'est jamais armée (elle ne sait même pas comment se servir d'une arme). Lodge, lui, est toujours armé (une arme sous la veste et

une petite arme dans la chaussette). Quand sa patronne désire rester seule, il va griller une cigarette sur le banc du parking. À l'étage, il y a toujours au moins trois scientifiques qui rédigent leurs rapports. Ils ont des cartes permettant d'accéder au sas de la cave (voir plus loin). Il n'y a, ici, aucun produit chimique.

Le rez-de-chaussée est doté de pièces plus vastes. Anciennement, c'est par là qu'arrivaient les ambulances. À présent, c'est à la fois un lieu de vie pour les fonctionnaires qui travaillent ici, et une zone de stockage. Les études qu'ils mènent les contraignent parfois à rester plus longtemps et à dormir sur place. Il y a quelques chambres aménagées, des douches et des vestiaires. Une grande cantine improvisée a été construite à la hâte. C'est aussi là que tous les barbouzes de la directrice se reposent lorsqu'ils attendent un ordre de mission. Clairement, ils ont leurs quartiers et les scientifiques n'y sont pas les bienvenus. D'ailleurs, si un docteur ou une infirmière doit choisir entre les PJ et eux, les mercenaires seront immédiatement trahis. Comme dans

le cas des praticiens qui patrouillent en ville, les fonctionnaires qui travaillent ici ont le sentiment d'avoir été piégés (pour diverses raisons). Leur offrir une porte de sortie, c'est s'assurer de leur soutien. Attention, ce n'est pas une règle générale et quelques opportunistes sont là par choix. Ils peuvent feindre d'être des savants prisonniers pour mieux trahir par la suite.

L'accès à la cave se fait par un gros ascenseur (les PJ peuvent y tenir avec les gamins et d'autres personnes). Ce dernier est constitué d'une cage sécurisée, isolée et fermée. Il faut un badge et une reconnaissance récinienne pour y entrer et descendre. Normalement, un garde le surveille jour et nuit. C'est un mercenaire (donc il ne fait pas trop de zèle). Une fois à l'intérieur, l'air est filtré, changé et une odeur chimique agresse les narines. C'est une première phase de décontamination. Les multiples clenches qui s'alignent indiquent bien au visiteur que les cloisons sont fermées. La progression est lente (détail qui aura son importance plus tard).

La cave est en fait la partie la plus importante du complexe secret. Elle est divisée en deux sections très distinctes : la plus petite s'appelle le sas. C'est là où les employés se douchent, changent de vêtements, brûlent les anciens et peuvent prendre un café sans avoir à passer de nouveau l'ascenseur. Le sas est composé de trois pièces qui se suivent.



La première donne sur l'ascenseur et est complètement vide. Elle n'a qu'une porte blindée d'un côté et la paroi (blindée aussi) de l'ascenseur de l'autre. Pour la passer, il faut encore la carte et un autre contrôle rétinien. Contrairement à l'entrée de l'ascenseur, ici, il y a une caméra de surveillance toujours active. C'est là que les PJ vont se faire intercepter (voir le chapitre suivant). Pour passer la porte blindée, pas de mystère, il faut montrer patte blanche. Si ce n'est pas le cas, un gaz innervant est projeté dans la pièce et à moins d'avoir un masque à gaz, toute personne qui le respire tombe à terre en bavoillant comme un nouveau-né.

De l'autre côté de la porte, il y a le poste de sécurité (toujours en alerte), les vestiaires, les douches et le premier incinérateur (une simple pièce d'une soixantaine de mètres carrés). Là, tout le monde est tenu d'enfiler une combinaison pour se protéger, ou de la retirer pour l'incinérer. La douche est obligatoire pour pouvoir sortir et les PJ vont retrouver la même odeur d'antiseptiques déjà sentie dans l'ascenseur. Le mobilier est très réduit : des casiers, une table, un canapé, quelques chaises, une machine à café et un panneau indiquant les roulements de la semaine. Un garde armé se tient toujours là, généralement abruti devant la télévision. Chaque serviette utilisée après la douche pour s'essuyer est systématiquement incinérée. L'hygiène est la règle n°1 ici. Au fond, une nouvelle porte blindée permet d'entrer dans la partie la mieux protégée du centre : la section des expériences. C'est là que se déroulera la scène finale du scénario.

2.5. Filet

Soyons clairs. Quelle que soit l'option que vont choisir vos joueurs (y aller seuls, infiltrer, forcer le passage, se faire capturer, etc.), vous allez tricher avec l'histoire. Oui. C'est mal. Mais c'est comme ça. Vous voulez un final explosif ? Bon alors lisez plutôt la suite : c'est hyper dirigiste, mais c'est complètement assumé.

Les PJ, quels que soient la raison et les moyens, doivent être dans le centre, le 23 juin à 05h25, heure du premier grand chambardement de LA. Pour ce faire, vous avez plusieurs options données ici.

- La capture. Lorsqu'un PJ s'isole, il disparaît, enlevé par les barbouzes ou capturé par l'un de ceux qui veulent la prime. Qu'il passe par le LAPD ou qu'il soit directement entre les mains de la directrice de l'Hydra, peu importe. D'ailleurs, un ex-cops peut très bien être pris par des malfrats qui vont négocier sa remise aux autorités contre une récompense plus importante (jouez la négociation, les petites trahisons entre les protagonistes, l'arrivée d'une bande rivale, etc.). Il serait trop simple de juste dire au joueur : « Tu sens un coup sur la nuque et hop ! ». Cette solution est idéale, par exemple, si vous avez un joueur qui doit quitter la table plus tôt. Au contraire, vous risquez de condamner un joueur à aller lire une BD sur le canapé si vous le faites trop tôt. La capture peut aussi consister, tout simplement, à ce que les PJ se rendent. Peut-être vont-ils se résigner à ne pas pouvoir gérer la situation avec les enfants malades. Dans ce cas, leur reddition va se

faire sous les huées de la foule et des médias. Impossible pour eux d'en placer une, puisqu'ils sont immédiatement mis en quarantaine. Si les joueurs choisissent cette option, faites-en un moment pénible au possible. Entre la rage d'avoir échoué, le lynchage public, les collègues qui crachent à leur passage, il faut vraiment qu'ils fassent leur chemin de croix.

- La capture (bis). Les différentes rencontres avec les barbouzes de Bush permettent aux PJ de capturer (avec plus ou moins de douceur) un médecin accompagnant les mercenaires. Comme indiqué plus haut, celui-ci accepte assez rapidement de dire tout ce qu'il sait et surtout la localisation du centre secret. Il sera d'autant plus bavard si les enfants commencent à tomber malades (il ne veut pas être contaminé). Mais si le timing vous convient, il peut aussi parler uniquement pendant la nuit du 20 au 21.
- L'infiltration. Vu l'état de santé des enfants, il faut dénicher des solutions et peut-être des vaccins. Il n'y a qu'au centre qu'ils pourraient se trouver. Il faut donc infiltrer la base secrète (avec ou sans les enfants) et l'explorer. C'est à cette occasion que les PJ doivent descendre dans le sas de la cave pour s'y retrouver bloqués. Un gaz va les immobiliser et ils vont perdre connaissance. Le tour est joué. Quand ils se réveilleront, les gamins auront été capturés et ramenés ici (on expliquera la chose par l'utilisation d'un sérum de vérité sur l'un des PJ par exemple).

2.6. L'enfer

Donc quoi qu'il arrive, arrangez-vous pour qu'à 05h10, les PJ se réveillent attachés sur des lits, perfusés et savonnés comme avant une opération (épargnez-leur la coupe de cheveux pré-opératoire). En tournant la tête (comme les rideaux sont repoussés), ils peuvent voir leurs protégés sur des lits, ainsi que les PNJ qu'ils ont pu croiser durant le scénario. Il y a une quarantaine de lits, tous occupés (par des cobayes de tous âges enlevés à la hâte). Par contre, il n'y a que très peu d'employés (un docteur et deux infirmières qui s'activent. Les autres ont été renvoyés, le temps que le problème des PJ soit « traité »). Au-dessus de chaque lit, il y a trois lampes. Une verte, une orange et une rouge. C'est le professeur Bush elle-même qui va leur expliquer la signification des couleurs : Vert (bien portant), Orange (doute), Rouge (infecté). Si la lampe est éteinte, le cobaye est mort. Des écrans au-dessus des lits indiquent la condition physique de chacun (et les ex-cops, même si la lumière est orange, semblent bien s'en tirer). Celia Masterton est aussi présente. La lumière au-dessus de sa tête est rouge.

Parmi les gamins, il est possible que certaines lampes soient déjà éteintes. Comme dans les films d'action, la grande méchante va raconter son histoire, son plan, ses motivations et finalement la façon dont elle compte tuer les héros. En gros, dans cinq minutes, leurs perfusions injecteront des virus mortels. Les PJ seront des nouveaux cobayes. Des cobayes « spéciaux ». Si vos joueurs sont un peu réactifs, ils vont se dire que c'est le moment pour eux de chercher à agir. N'hésitez pas à préparer ce discours mégalomane (« Oui, vous comprenez à présent. J'ai sauvé la Californie en sacrifiant mon âme... ») pour le rendre encore plus pathétique. Elle explique surtout que les gamins (sauf ceux préservés par les PJ) sont condamnés. Ils ne pourront pas sortir d'ici et de toute façon, ce n'était pas prévu. Leur sacrifice sauvera des millions de vies... En d'autres termes, vous allez dire aux joueurs que leurs protégés sont seulement en sursis. C'est là que si vous avez su donner une personnalité aux

gosses, vos joueurs vont en avoir gros sur la patate. Mais revenons aux solutions. Bush parle, disserte et délire. Pendant ce temps, les PJ peuvent tenter de tester les liens qui les retiennent. Ces derniers sont prévus pour les malades très violents et très forts. Ils sont donc impossibles à briser. Par contre, une petite main va apparaître de dessous le lit. Un des gamins (le plus

proche des PJ) s'est débrouillé pour se libérer et il démonte les attaches les unes après les autres. Si les ex-cops ne détournent pas l'attention de la directrice de l'Hydra (en la traitant de folle, par exemple), il se fait prendre au second ex-cops libéré. C'est monsieur Lodge qui va tenter de le récupérer. Il faut alors retirer les entraves des pieds le plus vite possible pour arracher les perfusions des copains et empêcher le poison d'entrer dans les corps. Si la directrice est distraite (Sang-froid/Psychologie), un PJ est détaché par succès obtenu. Lorsque le combat s'engage, seul Lodge y prend part. Les praticiens sur place restent dans un coin. Bush, elle, tente de passer le sas. Si elle y arrive, elle verrouille les portes derrière elle. Si elle en est empêchée, elle les verrouille devant elle. Rien ne doit sortir d'ici.

Celia Masterton, une fois libre, confirme rapidement qu'elle est à l'origine de toute l'histoire mais qu'elle ne pouvait pas le dire. Elle était surveillée. Elle ajoute qu'elle a été infectée dès son arrivée. Des PNJ que les ex-cops ont pu croiser se trouvent aussi dans les lits (si vous désirez les tuer, allumez une petite lampe rouge au-dessus de leur tête). En fonction de la situation (Bush à l'intérieur ou à l'extérieur) la scène risque d'être un peu confuse. Les docteurs vont préconiser de mettre tous les malades avérés et les douteux au fond de la pièce, alors que ceux qui semblent sains, eux,





CONSEILS AU MJ

« Comme des rats... » est un scénario ouvert avec une chronologie. Sa bonne gestion

se base donc sur une bonne maîtrise et interprétation des PNJ. L'ambiance se veut angoissante et parfois même flippante. La pression doit monter petit à petit tout au long du scénario, au fur et à mesure que la situation s'aggrave. L'intensité de donner l'impression aux joueurs qu'ils peuvent vraiment mourir au cours de l'aventure (c'est d'ailleurs le cas). Pour réussir ce scénario, il faut absolument que les PJ collaborent avec les autres PNJ. Il faut donc qu'ils s'allient avec leurs nouveaux adversaires pour se sortir de là. L'aventure se déroule dans un temps limité et relativement court. Il est donc possible de faire jouer le scénario en temps réel ou presque. Nous vous conseillons cette option, car cela permet d'augmenter l'implication des joueurs et donc le plaisir de jeu.

une a été particulièrement touchée par le Little One et par les inondations qui s'en sont suivies, ce qui en fait une parfaite candidate pour nos besoins.

3. Introduction au choix

3.1. Sur la route

Les PJ sont tout simplement sur la route. Ils sont obligés de prendre le tunnel car c'est la seule voie d'accès

ENVIE DE SE DÉGUISE ?

Ce scénario est tout à fait adaptable avec un minimum de travail en soirée enquête. Il y a plus d'une dizaine de personnages décrits, avec pour la plupart des petits secrets à dissimuler. On y trouve aussi un meurtre à élucider, celui d'Ernesto, et un criminel à découvrir. Le huis clos est installé et un garage, un hangar ou même une grange peuvent tout à fait faire office de décor. Évidemment, le but sera moins de sortir que de résoudre les meurtres, mais la soirée peut s'avérer tout aussi palpitante. Il suffit de faire commencer la soirée juste après l'effondrement de la voûte et de distribuer soigneusement les rôles. Les organisateurs ne seront pas trop de deux et peuvent endosser les rôles de Russel et Polly Wiseman, les deux petits vieux.

ouverte pour rejoindre l'ouest de Los Angeles. Sont-ils en train de rejoindre un ex-collègue dans le besoin ? Aident-ils des amis à déménager vers la campagne californienne ? Sont-ils en train de fuir la ville par une des seules voies encore praticables ? Dans tous les cas, la balade s'arrête là.

3.2. La course-poursuite

Pendant que les PJ s'occupaient à remettre un peu d'ordre dans leur quartier, à distribuer des vivres ou à draguer la petite infirmière, ils assistent à une agression. Un homme qui sort de chez lui avec une grosse sacoche en cuir bien remplie se fait faucher par un biker qui l'attendait au coin de la rue. Le biker fait demi-tour, s'empare de la sacoche et prend la fuite. Gageons que les PJ vont se lancer à sa poursuite, on n'oublie pas les vieux réflexes si vite.

3.3. Le sauvetage

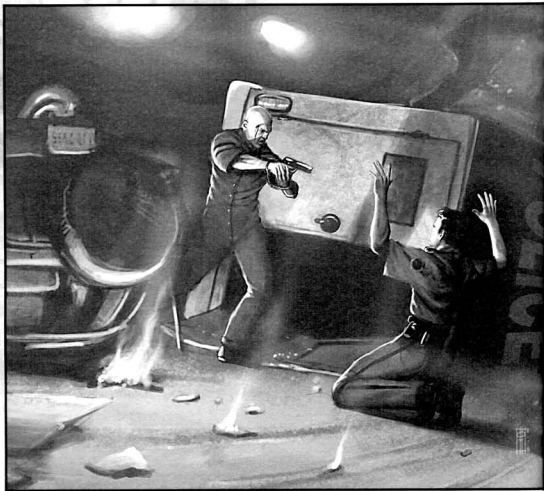
Les PJ sont en train de vaquer à leurs occupations (décidément, ils n'ont rien d'autres à faire) tout près du tunnel, quand ils entendent un carambolage venant de l'intérieur. Rapidement, de la fumée sort de la bouche d'entrée et des cris se font entendre au loin. Pour cette introduction, il suffit de placer l'accident avant le tremblement de terre. Il est provoqué par un complice de Vince et de Ricci qui suivait le fourgon de très près.

3.4. Le transfert

Cette introduction n'est valable que si les PJ se sont reconvertis en gardiens de prison ou à la rigueur en agents du LAPD. Dans ce cas, ils sont tous ensemble dans un autre fourgon de transfert avec d'autres prisonniers.

3.5. Dans tous les cas...

Les personnages sont donc en train de rentrer dans le tunnel. Soudain, au bout de quelques dizaines de mètres, le sol se met à trembler et des blocs de béton tombent du plafond. Il faut réussir un jet de Conduite/Réflexes (4) pour garder le contrôle du véhicule et éviter les blocs sans heurter une paroi ou un autre véhicule. Dans le tunnel, plusieurs voitures sont accidentées. La vitesse n'était pas très importante, mais il y a quand même plusieurs blessés. Puis, quelques secondes à peine après avoir repris leurs esprits, les PJ distinguent des coups de feu vers l'avant du tunnel s'ils réussissent un jet d'Instinct de flic/Perception (2). En effet, à l'avant du tunnel, une fourgonnette de police en plein transfert de prisonniers vient de se retourner. Un gros bloc de béton est tombé sur l'avant du véhicule. Le pilote a été assommé sur le coup et la fourgonnette a fini sa course sur son flanc droit. À l'arrière, les quatre prisonniers en ont profité pour sauter sur le flic qui les surveillait. Ce dernier a juste eu le temps de tirer et d'abattre un des forcenés avant de perdre son arme. Un autre prisonnier l'a ramassé et tire à son tour sur le gardien. L'accident a brisé la vitre de sécurité séparant



les conducteurs des prisonniers, et ces derniers ont pu sortir par là en menaçant le passager encore conscient. Les trois ex-prisonniers encore valides récupèrent les armes des gardiens de prison et le fusil à pompe qui se trouvait dans le véhicule (soit trois S&W Defender d-021 et un Benelli 053 Tactical). Quand les PJ arrivent sur les lieux, ils voient un homme menotté en tenue de prisonnier (sorte de combinaison orange vif) menacer un gardien de prison avec sa propre arme. Un autre gardien de prison gravement blessé est en train de répandre son sang à l'arrière du fourgon à côté d'un cadavre, et le dernier est toujours KO à l'avant du véhicule. Les deux autres voyous sont en train de tirer sur leurs menottes pour les faire sauter. C'est aux PJ de régler cette situation de crise qui n'est que la première d'une longue série.

4. Le tunnel

Le tunnel dans lequel les personnages vont passer la quasi-intégralité du scénario est situé sur un grand axe routier. Il comporte deux fois deux voies et une bande de secours de chaque côté. Il mesure plus d'une centaine de mètres de long et forme un long virage sur la gauche (si l'on sort de la ville). Au plafond, des néons

diffusent une lumière blanche très artificielle tous les cinq mètres. Sur les parois latérales, une peinture figurative aux tons pastel est recouverte de tags en tous genres. Il est d'ailleurs possible de reconnaître les symboles typiques des Crips, ce qui prouve que l'on est bien sur leur territoire (jet de Connaissance gangs / Éducation (2)). Tout au long du tunnel, de gros ventilateurs assurent la bonne circulation de l'air et le désenfumage. Au milieu du tunnel, deux niches de secours ont été aménagées afin de recueillir une quinzaine de personnes chacune. De plus, les niches permettent de rejoindre une galerie d'évacuation située sous le tunnel et partant à la perpendiculaire de celui-ci. La galerie en elle-même mesure une trentaine de mètres de long et elle est fermée par une lourde porte en acier. Elle ne mesure qu'un mètre de large et deux de haut.

Après la secousse, le tunnel est encombré de gravats plus ou moins importants, l'asphalte est craquelé par endroits, et une bonne partie des néons et quelques ventilateurs sont hors service. Il y a plusieurs voitures embouties et de l'essence coule des réservoirs.

Il est inutile de préciser que les téléphones, GPS et tout autre système de communication sans fil sont totalement inopérants dans le tunnel.



C'EST QUI LE PATRON ?

Si les PJ n'arrivent pas s'imposer comme leaders naturels du groupe de survivants, d'autres peuvent prendre leur place. C'est notamment le cas de Louis Reyna, de Marvin White ou de Halvin Huddleston. Dans le premier cas, les PJ assisteront à l'installation d'une petite dictature : dans le deuxième, aucune décision ne sera prise sans une longue, très longue concertation ; et dans le dernier cas, il suffira de s'en remettre à Dieu. Bref, vous l'aurez compris, si les PJ ne prennent pas la tête des opérations, les chances de survie vont considérablement se réduire.

5. Événements fixes

Quelques événements sont des points de passage obligatoires pour la conduite à terme de ce scénario. En voici les détails.

5.1. Gérer les criminels

La première tâche que devront accomplir les PJ concerne les prisonniers. Quand ils arrivent sur les lieux, ils sont dans la situation décrite ci-dessus. Autant dire que les trois malfaits ont le sang chaud : un de leurs amis vient de se faire descendre et la vengeance réclame beaucoup de sang. Si les PJ ne jouent pas finement les psychologues, une fusillade peut éclater entre les deux parties. La solution idéale consiste à convaincre Ned Dale que la situation nécessite une coopération mutuelle. Celui-ci pourra ensuite persuader ses deux compagnons d'infortune que l'idée n'est pas mauvaise et qu'il sera toujours temps par la suite de régler les comptes. Dans tous les cas, Vince Quinones et Louis Reyna ne voudront pas déposer les armes et ce, quel que soient les arguments des PJ. Ce sera déjà beau s'ils acceptent de les ranger.

5.2. Soigner les victimes

La seconde priorité des PJ sera probablement de dresser un état des lieux de la situation et de soigner les blessés graves. Et il y a de quoi faire. Brett Blond, un des gardiens, est dans un état critique à l'arrière du fourgon avec une balle dans le ventre. Brahim Hallawoui a les jambes broyées dans son pick-up, Marvin White est inconscient et perd du sang, et Alvin Huddleston a l'épaule déboîtée et tout un tas de petits bobos, de coupures et de contusions sans réelle gravité. Évidemment, il n'y a pas de médecin dans l'assistance et l'infirmière d'Ernesto est morte. Les PJ doivent donc se débrouiller seuls. Ils trouveront néanmoins une trousse de secours dans les refuges ou dans le fourgon de police.



5.3. Trouver une sortie

Voilà l'occupation principale des PJ et des PNJ dans ce scénario. Comment sortir d'ici ? Vous vous en doutez, ce ne sera pas aussi simple qu'il y paraît. Tout d'abord, les deux entrées naturelles du tunnel sont bouchées par les décombres. Les niches de sécurité donnent bien sur une galerie d'évacuation, mais celle-ci est recouverte d'un liquide étrange, verdâtre, épais et bouillonnant qui ronge les métaux à sa portée. Évidemment, il suffit de plonger le pied quelques instants là-dedans pour se retrouver avec une brûlure au troisième degré (et je ne vous parle même pas des effets secondaires). Enfin, reste le système de ventilation. Les ventilateurs qui sont déjà arrêtés sont complètement broyés et les conduits écrasés : il est impossible de s'y faufiler. Il en va de même pour ceux qui sont en marche, sous peine de se transformer en saucisson en tranches, mais il est possible de les stopper. En effet, une des niches de sécurité permet d'accéder à un panneau de contrôle. Si le système est complètement stoppé, les fumées empoisonnées issues du mélange toxique qui se répand dans la galerie d'évacuation auront raison de tout le monde en moins de deux heures. Seul un électricien professionnel est capable de ne couper qu'un seul ventilateur. Il faut donc l'aide d'Ibrahim pour y parvenir. Mais encore une fois, la solution n'est pas là. Au bout de quelques mètres seulement, une épaisse grille d'acier soudée aux parois empêche quiconque de traverser.



5.4. Ça monte, ça monte...

Le niveau de la mixture mortelle monte constamment et l'air devient de moins en moins respirable. En quelques heures, elle atteint la galerie principale et s'attaque aux roues des voitures et à tout ce qui traîne sur le sol. Il faut alors se réfugier sur les toits de voitures pour ne pas se faire ronger les os. Cette progression constante de la menace permet de faire monter la tension autour de votre table de jeu. En effet, plus l'échéance fatale approche, plus les PNJ sont irrités et irritables. De plus, les vapeurs toxiques sont de plus en plus concentrées et un simple linge mouillé ne filtre plus rien du tout. Les poux sont irrités, les gorges brûlent, les yeux et les narines piquent.



5.5. L'inspection des cadavres

Les morts sont :

- Ricci Sullivan, un des prisonniers. Tué d'une balle en plein cœur.
- Nancy Collins, l'infirmière d'Ernesto Askew. A priori, un traumatisme crânien. En fait, Nicholas lui a enfoncé le crâne dans le tableau de bord.
- Un inconnu (un jeune homme d'une vingtaine d'années), le vrai Ernesto Askew. Celui-ci est clairement mort étranglé.
- Toute la famille Chavez. Les parents et les deux enfants se sont fait aplatis dans leur belle berline familiale par un gros bloc de béton.

Il n'y a rien de spécial à trouver sur les corps.





LE GLOBIBOULGA ET SES EFFETS.

L'immonde masse gluante qui s'étale dans la galerie d'évacuation est en fait un mélange de différents produits chimiques des laboratoires CaSaPha, situés non loin de là. En effet, les dirigeants sans scrupule ont profité de l'occasion pour déverser tous leurs déchets, qui coûtent si cher à retraiter, directement dans la nature. Après tout, avec le chaos qui règne à Los Angeles, qui y fera attention ? Manque de chance pour nos PJ, le tremblement de terre a créé une fissure dans les parois de la galerie, et tout se déverse sous leurs pieds.

Le produit est acide, très corrosif, extrêmement polluant et même radioactif. Il attaque les matières organiques (la peau, les chairs, le caoutchouc...), plastiques (vêtements, tuyaux...), les métaux (fer, alu, acier, tout y passe) et même le béton si on lui en laisse le temps. En plus de la brûlure que causerait un contact avec la peau, la mixture empoisonne le sang. En outre, un léger gaz de la même couleur s'en échappe, attaquant tout le système respiratoire et les yeux.

En termes de jeu, plus le temps s'écoule, plus les PJ (et cela va de soit, les PNJ) sont affaiblis.

THE GLOBIBOULGA TIMELINE

H : quand les PJ découvrent la galerie d'évacuation, elle est inondée sous une cinquantaine de centimètres. Il est impossible de la traverser à pied. Les embarcations de fortune ne résistent pas longtemps.

H+1 : les effets des vapeurs toxiques commencent à se faire sentir. Le seuil de toutes les actions est augmenté de 1 niveau. Il commence à faire très chaud. La tension commence à monter entre les PNJ, et certaines personnes pensent qu'elles ne vont pas s'en sortir. Les enfants pleurent et les femmes crient. Il faudra beaucoup de patience, de tact et de diplomatie aux PJ pour calmer tout le monde.

H+3 : l'électricité s'arrête d'un coup. Les batteries des lampes de secours prennent le relais. La lumière est très faible. Le système de ventilation s'arrête lui aussi, le système de secours ne semble pas marcher. Il est possible de le réparer avec l'aide d'Ibrahim Hallawoui. Si ce n'est pas fait, augmentez encore le seuil des toutes les actions d'un niveau.

H+4 : les vapeurs se transforment en brouillard. Tout le monde perd 1 point de vie (se fabriquer un masque à gaz de fortune — avec un tissu humide par exemple — permet d'annuler cette perte). Le seuil des actions grimpe encore d'un cran.

H+6 : le Globiboulga arrive au niveau du tunnel. Il s'infiltre par les nombreuses fissures de la chaussée. Il s'attaque aux pneus des voitures et à tout ce qui traîne sur le sol. Il faut monter sur les capots des voitures pour ne pas se faire ronger les os. À partir de maintenant, tout le monde perd 1 point de vie par demi-heure (1 par heure pour ceux qui ont un masque à gaz).

H+8 : la situation devient critique. Si aucune solution n'a été trouvée, la mort est inévitable.



5.6. La fouille des voitures

En fouillant les voitures, les PJ peuvent trouver un peu de matériel, mais aussi quelques indices. Tout d'abord, ils trouvent une trousse de premiers soins dans le fourgon de police. La radio est H.S., mais il est possible de la réparer. De toute façon, c'est inutile : les parois sont trop épaisses pour émettre quoi que ce soit vers l'extérieur. En fouillant le véhicule d'Ernesto Askew, ils trouvent des papiers à son nom, son dossier médical, etc. Les PJ remarquent tout de suite que la photo ne correspond pas du tout avec l'homme qui est assis sur le fauteuil, mais plutôt avec l'inconnu mort étranglé.

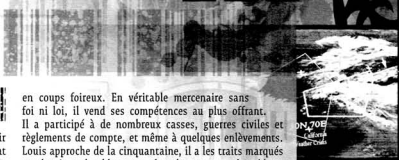
Ensuite, il est possible de trouver quelques provisions, des lampes-torches, des couvertures, des outils et quelques armes à feu.

6. Les événements libres

Voici une liste non exhaustive d'événements libres à faire jouer à vos PJ. À vous de voir quand il sera opportun

de les faire survenir. Cela dépendra grandement des actions entreprises par vos joueurs et du rythme que vous voulez donner à votre partie. Il est nécessaire dans ce type de scénario que les joueurs tournent un peu en rond et que les solutions ne tombent pas toutes cuites dans le bec des PJ, mais il faut aussi veiller à ce que personne ne s'ennuie autour de la table.

- Bien énervé par les pleurs incessants du bébé, un des prisonniers va vouloir le buter !
- Alvin, le télévangéliste, déprime toute l'assemblée : il faut l'arrêter sinon quelqu'un va finir par se suicider.
- L'ex-mari et l'ex-femme n'arrêtent pas de s'engueuler : « Tu m'a suivi, ça recommence ! » « Mais non, c'est le hasard qui nous a amenés là. »
- Russel Wiseman, le grand-père, fait une attaque.
- Vince Quinones tente de violer Carmen Guillermo (faux dire que ça fait un bail qu'il n'a pas vu de fille).
- Morton Holliday reconnaît Janet Sparelli et menace de la dénoncer si elle ne l'aide pas.



7. Comment sortir ?

Rassurez-vous, il existe plusieurs moyens de se sortir de ce guépier et il y a fort à parier que vos joueurs vont proposer des solutions auxquelles nous n'avons même pas pensé. Et les bridez surtout pas, et s'ils mettent sur pied un plan crédible, récompensez-les pour leur ingéniosité.

En revanche, faites-leur bien comprendre qu'attendre patiemment les secours – ou le moment où la porte qui clôt la galerie d'évacuation va céder – n'est pas une bonne idée. Tout le monde sera mort asphyxié avant de voir le jour. Alors, des solutions, quelles sont-elles ? Tout d'abord, il est possible d'utiliser le liquide corrosif pour faire céder les grilles qui se trouvent dans les conduits d'aération. La manipulation du produit est très dangereuse et cette opération n'est pas sans risque, mais une fois l'opération effectuée, il suffit d'un peu d'escalade et c'est fini. Ensuite, il est possible, pour un bon chimiste ou un expert en explosif, de concocter une bombe capable de faire voler en éclats les grilles qui bouchent l'entrée du tunnel. Pour cela, on peut utiliser l'essence des réservoirs, la poudre des balles, les produits d'entretien du tunnel, et pourquoi pas le Gloubiboulga lui-même. Enfin, il est possible de se servir des véhicules comme de béliers pour dégager une des entrées. Là encore, ce n'est pas sans danger. Il faut foncer à toute vitesse vers les gravats et sauter du véhicule au dernier moment. Il faudra réitérer l'opération plusieurs fois pour obtenir un résultat.

8. Galerie de PNJ

Voici une liste de PNJ assez détaillés afin de meubler votre partie. N'hésitez surtout pas à en rajouter selon vos désirs. Certains des personnages présentés sont essentiels à l'intrigue du scénario, alors que d'autres sont tout à fait régionaux. Vous trouverez pour chacun d'entre eux une description physique et sociale, les raisons pour lesquelles il se trouve là, s'il est blessé ou non, comment il réagira avec les autres PNJ et les PJ, son secret s'il en a un, son objectif pendant le scénario, et enfin, une phrase typique.

8.1. Ned Dale, Louis Reyna et Vince Quinones

Fonction : Criminels

Description : Ned Dale est un éternel jeune homme, qui malgré ses 38 ans, en paraît toujours 25. Blond, la peau mate typique des chicanos, un visage angélique, des petites lunettes rectangulaires et un sourire charmeur. On lui donnerait le bon Dieu sans confession (même dans sa jolie tenue orange). Tout cela, Ned le sait très bien et il sait aussi parfaitement en tirer parti. Il a arnaqué tout un tas de gens en se faisant passer pour un représentant en assurances et en leur faisant signer des contrats bidon, mais un jour, il s'est fait rattraper par un agent de police trop zélé et il a pris deux ans de prison. Il se retrouve maintenant embarqué malgré lui dans une aventure qu'il ne contrôle plus et a peur que la situation dégénère.

Louis Reyna est un vieux baroudeur, un expert en armes à feu, en explosifs, en systèmes de sécurité et

en coups foireux. En véritable mercenaire sans foi ni loi, il vend ses compétences au plus offrant. Il a participé à de nombreuses casses, guerres civiles et règlements de compte, et même à quelques enlèvements. Louis approche de la cinquantaine, il a les traits marqués par la vie et les blessures, des cheveux roux bouclés et une petite moustache honorant la tradition irlandaise. Il a de nombreux contacts avec la mafia irlandaise, mais par souci de liberté, n'est pas réellement engagé dans l'organisation. Blessé lors d'un braquage de banque mal planifié, il a été abandonné sur place par ses complices : la police n'avait plus qu'à le cueillir.

Vince Quinones est un grand black tatoué de partout, à peine âgé de 25 ans. C'est une force de la nature. Il mesure plus de deux mètres, il a des bras qui feraient passer l'ex Monsieur Univers pour un gringalet. Son immense mâchoire carrée cache deux rangées de dents en or, toutes sculptées de têtes de mort. C'est un pur ganger, un Bloods plus précisément. Un enfant de la cité des anges qui a grandi à South Central, entre les drive-by shooting, les prostituées et les seringues usagées. Il a rejoint les Bloods à l'âge de 12 ans et se comporte depuis en bon soldat. Vince est passé de simple spectateur à acteur. Il a abattu une douzaine de Crips et un policier, il avait sous son contrôle plusieurs filles qui faisaient le trottoir pour lui et revendaient de la drogue à tour de bras. Vince est extrêmement violent, car c'est la seule forme de respect qu'il connaît. Il cherche sans arrêt les embrouilles pour démontrer qu'il est le plus fort. Il n'aime ni les Blancs, ni les femmes, ni les policiers. En fait, Vince n'aime vraiment personne à part lui-même et Ricci.

Ricci Sullivan est le quatrième prisonnier qui gît dans le fourgon. Il ressemblait beaucoup à Vince, autant physiquement qu'idéologiquement. Et comme le dit le proverbe, qui se ressemble s'assemble : les deux compères avaient sympathisé bien qu'ils n'aient pas appartenu au même gang.

Raison : Ned, Louis et Vince sont tous ici pour la même raison. La prison où ils purgeaient leur peine a partiellement été détruite par le Little One, et il est devenu très difficile d'en assurer la sécurité. Les transferts de détenus ont donc été organisés afin de les répartir dans les prisons encore en état de fonctionner.

État de santé : nos trois lascars sont en pleine forme, à part quelques coupures et contusions qu'ils pourront montrer comme trophées de guerre. Ricci Sullivan n'a pas eu la même chance. La balle de Brett Blond, le gardien de prison qui a ouvert le feu à l'arrière du camion, s'est logée dans son cœur et l'a tué instantanément.

Interaction : Ned est le plus diplomate et le moins violent des criminels encore en vie. Il tente de calmer le jeu et de faire en sorte que la situation n'empire pas, mais son engagement a des limites. Il craint beaucoup Louis et encore plus Vince, et il ne veut pas se trouver seul face à la colère de l'un ou de l'autre. Il se sert de son bagou naturel et de sa bonne tête pour arrondir les angles.

Louis est un bon vivant, parfaitement à l'aise dans les situations de crise. Il en a connu des pires et ne paniquerait pour rien au monde. C'est un homme assez stable, mais qui peut se monter d'une extrême cruauté s'il estime que la situation l'exige.



En tant que fin stratège, il analyse le comportement des PJ afin de mieux connaître son ennemi.

Enfin, Vince n'a pas grand-chose à dire. Il vit dans son monde et se fout de ce qu'on peut lui raconter. Quand on l'aborde, il clôt rapidement la conversation, le plus souvent par une insulte.

Secret : Vince a récemment rejoint Neo Islam sous l'influence de Ricci. Ils étaient en cellule lors de la préparation de l'attentat, et ils n'ont donc rien à voir là-dedans, mais sont très excités par la tournure des événements qu'ils ont pu suivre à la télé.

Objectif : Ned est coincé entre deux eaux. Il ne sait pas s'il doit suivre Vince et Louis ou au contraire tenter d'éviter d'aggraver son cas et se rendre. Son avis sur la question change constamment. Ce qui ne change pas, en revanche, c'est son attirance pour Janet Sparelli, qu'il va essayer par tous les moyens d'attirer dans ses filets. Luis a encore cinq ans à tirer et ne compte pas retourner au trou pour finir sa peine. Il veut tout comme Vince profiter de l'occasion pour s'enfuir, vivre libre et reprendre ses occupations préférées : les courses de bagnoles sur les boulevards, les attaques à main armée, les explosions, les viols et toutes ces petites choses qui mettent un peu de piment dans la vie. Pour cela, il faut sortir de là, et ce quel qu'en soit le prix. Louis est prêt à supprimer les faibles, car selon lui, seuls les prédateurs peuvent s'en sortir. Il ne s'encombrera pas des blessés, des vieux, des enfants et des femmes. Vince, quant à lui, fera tout pour que seuls lui et Ibrahim Halawoui, qu'il considère comme un frère un peu trop timoré, s'en sortent en vie. Il compte trahir tous les autres au dernier moment.

Phrase type : Ned : « Faites ce qu'ils vous disent et tout va très bien se passer. »

Louis : « Tu fais ça, je te bute ! »

Vince : « Qu'est-ce que t'as à me regarder comme ça, cul blanc ? »



8.2. Marvin White, Brett Blond et Janet Sparelli

Fonction : Gardiens de prison

Description : Marvin White est un vieil Asiatique de 65 ans. Sous l'uniforme réglementaire, se cache un petit bonhomme ne dépassant pas le mètre soixante avec de fréquentes douleurs au dos. Une petite barbe grise et une longue paire de moustaches de la même couleur font contraste avec son crâne chauve. Il est le plus âgé et donc le plus expérimenté des gardiens de prison chargés du transfert. Il était au volant de la camionnette quand il en a perdu le contrôle. Marvin a une femme, trois enfants et deux petits-enfants qu'il gâte dès qu'il le peut.

Brett Blond est un grand black obèse d'une trentaine d'années, vêtu d'un uniforme taille XXL qu'il remplit amplement. Il porte des petits rastas très courts et une barbe soigneusement entretenue. Célibataire depuis toujours, il s'est habitué aux soirées bières et pizza en zappant de chaîne en chaîne. Brett aurait voulu être musicien, trompettiste de jazz, mais il a dû se faire une raison. Il a tenté un peu par hasard le concours de gardien de prison et l'a décroché du premier coup. Depuis, les rêves de gloire sont loin et sa vie tourne en rond.

Enfin, Janet Sparelli est une jeune Californienne aux lointaines origines italiennes. Toute jeune promue à la fonction de gardienne de prison, elle n'aurait pas dû se trouver là. Mais le manque d'effectifs et la désorganisation ambiante l'ont propulsée sur le devant de la scène. À peine plus de 20 ans, de grands yeux noirs, de longs cheveux brun foncé et un corps de rêve : Janet a tout pour plaire, et selon ses collègues, grimper rapidement les échelons. En revanche, Janet a du mal à gérer émotionnellement la situation. Elle stresse énormément, a des bouffées d'angoisse et tremble parfois comme une feuille.

Raison : Marvin, Brett et Janet sont là, eux aussi, pour la même raison. Ils avaient en charge le transfert des prisonniers.

État de santé : Marvin White a été très secoué par l'accident. Il est tombé dans les pommes sur le coup et ne reprendra connaissance qu'une dizaine de minutes plus tard si on ne l'aide pas. Il a le crâne ouvert au niveau de la tempe gauche et a perdu un peu de sang. Son état n'est pas critique : il sera sur pieds en quelques minutes.

Brett était à l'arrière du fourgon. Il a tué Ricci Sullivan et s'est fait tirer dessus avec sa propre arme. Il a reçu une balle dans le torse et est très grièvement blessé. Il faut réussir un test de Premiers Soins et de Médecine pour le stabiliser, sans quoi Brett Blond rend l'âme au bout d'une dizaine de minutes. Janet est quant à elle saine et sauve.

Interaction : Marvin est à deux doigts de la retraite et compte bien y arriver en entier sans trop faire de vague. Il ne faut donc pas compter sur lui pour se comporter en héros, mais il répondra présent pour ce qui est de la diplomatie. À part cela, Marvin prend ses responsabilités vis-à-vis de ceux qui sont coincés ici en les réconfortant et en les aidant dès qu'il le peut. Brett n'est pas vraiment loquace. Il fait quelques efforts pour parler, mais cela l'épuise terriblement et lui fait un mal de chien. Enfin, Janet est totalement paniquée, elle ne sait pas comment agir et suit les consignes que lui donnent Marvin ou les PJ s'ils ont su gagner sa confiance.

Secret : Janet Sparelli est en vérité une taupe à la solde des Neo Corleonais. Ils l'ont placée dans l'administration pénitentiaire afin d'obtenir des informations sur les transferts et les systèmes de sécurité, et pour pouvoir communiquer plus facilement avec certains prisonniers.

Objectif : Pour tous : garder les prisonniers sous leur contrôle, sortir d'ici et les amener à bonne destination. Pour Janet : préserver sa couverture.

Phrase type : Marvin : « Mon horoscope me l'avait dit : évitez de prendre la route... »

Brett : « Rhâââ... Laissez-moi ici, je vais vous ralentir... »

Janet : « Putain de merde, on va finir par tous crever ici ! »



8.3. Ibrahim Halawoui

Fonction : Électricien

Description : Ibrahim Halawoui est ce que l'Union considère comme un bon musulman. Il a un travail légal, paie ses impôts, est engagé dans son association de quartier, et suit sa religion discrètement et sans faire de vague. Ibrahim est un petit homme discret âgé de 45 ans. Il a des cheveux bruns bouclés et des yeux bleu

vis clair, le visage fin, mais ses traits sont tirés par la fatigue. Il est habillé en bleu de travail et porte une vieille paire de baskets usées. Il n'a ni femme ni enfant. Il a bien eu quelques aventures, mais n'a jamais voulu se mettre en ménage. Il vit donc dans un deux-pièces modeste à Gardena avec Starky, son labrador. Il visite régulièrement sa mère, qui vit seule dans une petite maison à l'extérieur de la ville.

Raison : c'est d'ailleurs pour rejoindre sa mère que Brahim a pris la route.

État de santé : Brahim a été très grièvement blessé dans l'accident provoqué par le fourgon de police. Son pick-up est rentré dans l'arrière d'une autre voiture et a fini sa course dans le mur du tunnel. Il a eu les deux jambes broyées sur le coup et perd beaucoup de sang.

Interaction : Brahim fera tout pour se rendre utile malgré son état.

Objectif : son objectif est de sortir le plus tôt d'ici et d'avoir des nouvelles de sa mère. Pour cela, il demandera des soins afin d'arrêter l'hémorragie. Après cela, il convoitera le fauteuil roulant de Ernesto Askew.

Phrase type : « J'espère que maman va bien. » « Je peux encore vous être très utile, c'est pas le cas de tout le monde... »

8.4. Russel et Polly Wiseman

Fonction : un vieux et une vieille

Description : Russel et Polly sont deux petits retraités octogénaires qui tenaient une épicerie à L.A. avant de partir s'installer dans le comté d'Orange pour profiter au calme de leur argent et de leur temps libre. De plus, l'air pur fait le plus grand à Russel, qui est malade. Rien de grave : Russel est cardiaque et a juste un peu trop de cholestérol. Leur médecin leur a d'ailleurs conseillé de se mettre aux produits de la gamme Green Life. Russel est courbé par le temps et les efforts, et il cache une calvitie prononcée sous une antique casquette bleue de la grande époque des Lakers de Los Angeles. Pour le reste, le personnage est vêtu costume complet marron certes vieux, mais pourtant encore neuf d'aspect. Polly est une grande femme maigre, aux cheveux grisonnants à la mise en plis toujours parfaite, un peu trop maquillée et pourvue d'une robe à fleurs digne des soap opéra. Polly se déplace avec difficulté, mais ne veut pas se faire assister par un autodéambulateur. Ils ont deux enfants, deux fils, Farrel et Willy. Le premier est journaliste météor sur Channel 4 et le second tient un bar à Bellflower.

Raison : Polly et Russel sont venus en ville car ils n'ont pas de nouvelles de leur fils Farrel. Ils vont donc tenter de le retrouver avec l'aide de Willy qui, lui, s'en est bien sorti.

État de santé : nos deux vieillards n'ont pas été blessés pendant l'accident. Mais Russel est très stressé et son cœur le fait souffrir de temps en temps.

Interaction : Polly est une femme très ouverte et très douce. Elle ira d'elle-même discuter avec tout le monde, pour demander si tout va bien et si elle peut se rendre utile. Russel, lui, est plus bourru et restera souvent dans son coin.

Objectif : se sortir de cette situation délicate avec tout le monde sain et sauf.

Phrase type : Polly : « Ça va aller, ne vous inquiétez pas, on va tous s'en sortir. »

Russel : « Mais laisse donc ces gens tranquilles, tu ne vois pas que tu les embêtes ? »

8.5. Alvin Huddleston

Fonction : Télévangéliste

Description : Alvin est un père de famille âgé de la cinquantaine. Il a quatre enfants en bas âge et une femme qui s'occupe du foyer. Alvin est un ancien junkie qui a reçu un jour la révélation divine. Depuis, il a changé de vie, s'est rangé et s'est mis au service de la gloire du Seigneur. Il a commencé à prêcher et, le succès aidant, s'est fait remarquer par un producteur. Cela fait maintenant cinq ans qu'il anime une messe hebdomadaire en trois dimensions sur la chaîne de télévision Larger Than Life. À force d'entraînement, Alvin est devenu un homme athlétique et bien dans sa peau. Il est vêtu d'un costard blanc taillé sur mesure doté de crucifix en or en guise de boutons de manchette. Il est grand, se tient très droit et dégage un certain charisme. Il a des cheveux bruns coupés très court et affiche constamment un sourire angélique. En outre, Alvin est persuadé que Dieu communique directement avec lui. Il l'entend lui parler, le conseiller ou le guider fréquemment.

Raison : Alvin a suivi la voix de Dieu et c'est la volonté du Seigneur qui l'a guidé jusqu'ici.

Interaction : Alvin tentera de recueillir les confessions de tout le monde, ce qui n'est pas pour rassurer certains. En effet, Alvin est persuadé que la fin est proche et que l'heure du Jugement dernier a sonné.

État de santé : Alvin Huddleston s'est déboîté l'épaule pendant l'accident.

Secret : Alvin est-il fou ? Bien des psychiatres le penseraient en effet, et Alvin en est conscient. C'est pour cela qu'il évite de parler de son « don » aux premiers venus, car Alvin n'est pas un simulateur : il entend vraiment des voix.

Objectif : servir le Seigneur. Et selon Alvin, il a été envoyé ici pour aider ces pauvres gens à accepter la volonté divine et à se repentir avant le grand voyage.

Phrase type : « Repentez-vous de tous vos péchés et le Seigneur vous accueillera dans son royaume. »

8.6. Ernesto Askew

Fonction : Handicapé en fauteuil roulant.

Description : Ernesto est une jeune homme d'une vingtaine d'années. Sa maladie le force à rester cloué sur un fauteuil roulant motorisé et il ne peut pas travailler. Ernesto est maigre, les épaules désaxées, les cheveux en bataille et la mâchoire inférieure pendante. Il s'exprime avec beaucoup de difficulté, ses yeux dardent dans tous les sens et ne restent jamais fixés au même endroit. Il se déplaçait dans une ambulance qui a été accidentée. L'infirmière qui était au volant est morte.

Raison : pour ses soins, Ernesto a besoin de beaucoup de médicaments et de pas mal de matériel. Tout ceci demande une bonne organisation, et en ce moment, c'est une denrée rare à

L.A. Son infirmière a donc décidé de l'installer à Frisco où il trouvera tout ce dont il a besoin.

État de santé : hormis sa maladie, Ernesto est en bonne santé.

Interaction : Ernesto n'a pas beaucoup de conversation et il est très difficile de le comprendre.

Secret : Ernesto Askew est mort. L'homme qui est sur son fauteuil se nomme en fait Nicholas Hatfield. Nicholas est un tueur psychopathe qui a déjà une dizaine de victimes à son actif. Quand la voiture d'Ernesto lui est rentrée dedans, il a craqué. Sa réalité venait de basculer et il a réagi, comme à l'accoutumée, de manière violente. Il s'est jeté sur l'infirmière déjà choquée et lui a enfoncé le crâne dans le tableau de bord. Ensuite, il est passé au passager et l'a tranquillement étranglé.

Objectif : Ernesto – enfin Nicholas – n'a pas vraiment de but. Tout ce qui compte pour lui est de se payer une bonne tranche de rigolade, et ce qui le fait marrer, c'est d'étrangler les gens en les regardant droit dans les yeux. Il profitera de sa situation d'homme faible pour attirer la sympathie et se jettera alors, toujours discrètement, sur le premier venu.

Phrase type : « Heuu Tortir !!! Heuuu Tortiiiiir !!!!! »



8.7. Carmen Guillermo

Fonction : Femme enceinte.

Description : Carmen est une adolescente d'à peine 17 ans originaire de la Jamaïque. Étudiante, elle tente, sans succès pour l'instant, d'obtenir le diplôme d'aide soignante, mais il n'est pas tous les jours facile de combiner son métier de serveuse, les études et les amis. Carmen est enceinte jusqu'au cou (huit ou neuf mois pour ceux et celles qui ont l'œil). Très petite, ne dépassant pas les 1m60, elle est néanmoins très mignonne car admirablement bien proportionnée. Sa peau ambrée, ses yeux en amande, ses lèvres pulpeuses et sa sombre chevelure bouclée lui donnent l'air d'une princesse nubienne. Elle est vêtue d'une grande robe de grossesse assez moulante qui souligne ses formes. Plusieurs tatouages tribaux ornent ses épaules et ses hanches (et même son pubis s'il y a des curieux pour aller voir). Elle a hérité sa beauté de sa mère, qui était la plus belle femme de son village. Ses parents sont venus s'installer à L.A. juste après l'indépendance afin de goûter au rêve californien, et vivent depuis de petits boulots souvent mal payés. Carmen vit avec Julio, son petit ami, qu'elle a rencontré sur les bancs du lycée.

Raison : Carmen est ici pour fuir la ville et recommencer une autre vie ailleurs.

Interaction : les PJ seront probablement aux petits soins pour Carmen. Une jeune fille seule et enceinte attire forcément la sympathie, et Carmen compte bien en profiter. Elle simulera à plusieurs reprises des contractions et autres joyeusés dans le genre.

État de santé : rien à signaler à part quelques ongles cassés...

Secret : Carmen n'est pas enceinte ! Mais alors, que cache-t-elle sous sa robe ? Eh bien, quelques kilos de VoodooDance subtilisés à Julio. En effet, ce dernier fait partie des PK9, le célèbre posse jamaïcain leader dans la distribution de cette drogue. Carmen s'est taillée avec les stocks et la voiture de Julio, une magnifique Ferrari S850 flambant neuve.

Objectif : Mettre une grande distance entre Julio et elle, revendre la dope et recommencer une nouvelle vie.

Phrase type : « Je le sens, il bouge !!! »



8.8. Morton Holliday

Fonction : Diamantaire

Description : Morton est un cinquantenaire sec et acariâtre. Il est vêtu d'un costume noir trois-pièces, usé et très strict. Il a de petits yeux enfoncés au fond du crâne et un air supérieur malgré son teint de craie. Morton n'est pas très sociable et rien ne l'intéresse à part son métier. Il achète, compte, observe, recompte et revend des diamants tout le long de la journée. Marié à plusieurs reprises, il n'a su en satisfaire aucune et n'en a cure. Les femmes, c'est bien connu, sont trop dépensières.

Raison : fuir en sauvant ses cailloux !

Interaction : Morton ne parle à personne, reste dans son coin et cherche, seul, une solution. En aucun cas il ne voudra se séparer de sa précieuse mallette, qu'il porte menottée à son poignet.

État de santé : la mallette de Morton est en bon état, c'est tout ce qui compte.

Secret : Morton transporte plus d'un demi-million de dollars en diamants dans son attaché-case. Évidemment, cela peut faire des envieux.

Objectif : sortir sans perdre un seul de ses précieux joyaux.

Phrase type : « Ne touchez pas à mes affaires ! »



8.9. Vous en voulez encore ?

Vous êtes gourmand ! Voici, rien que pour vous, une petite liste de PNJ complémentaire.

- Nina Choinière : une mère au foyer avec son jeune fils (Brandon) dans sa poussette.
- Collin et Phoebe Sharp et leurs enfants : une famille nombreuse, quatre gosses, un chien
- Jack Tempton et Lisa Jane Burtly : un homme et son ex-femme. Ils ne se parlent plus depuis longtemps et se retrouvent par hasard.
- Sylvain Trias : un touriste français qui visitait tranquillement L.A.



9. Annexes



9.1. Les taulards

Couronne : 3 (1 pour Ned Bates)	Chommes : 1 (3 pour Ned Bates)
Coordination : 2	Éducation : 1
Perception : 2	Souff-Froid : 2
Réflexes : 2	

Compétences

- Arme de contact : 6+
- Arme de poing : 6+

- Athlétisme : 7+
- Conduite : 7+
- Corps à corps : 5+
- Discrétion : 7+
- Intimidation : 5+
- Tir en rafales : 7+
- Attitude : Agressif (Prudent pour Ned Dale)
- Initiative : +1

Compétences

- Arme de contact : 8+
- Arme de poing : 7+
- Athlétisme : 7+
- Conduite : 7+
- Corps à corps : 6+
- Discrétion : 7+
- Intimidation : 8+
- Tir en rafales : 9+
- Attitude : Prudent
- Initiative : 0

9.2 Les Quidams

Force	2	Charme	2
Coordination	2	Éducation	2
Perception	2	Sang-Froid	1
Réflexes	2		

CHEVAUCHÉE CÉLESTE

Du comment une bande de malfaiteurs russes castrés se font sur la gueule sur fond d'Apocalypse !

L'Apocalypse a commencé ! Los Angeles est en ruines, et trois semaines après le Little One, les autorités sont toujours mobilisées, dans la Cité des Anges comme dans le reste de la Californie, pour organiser les secours, rétablir les réseaux d'infrastructures, maintenir l'ordre et protéger les dizaines de milliers d'habitants qui se retrouvent sans abri, sans ressource.

Dans ce cadre, les charognards sont à l'œuvre, et parmi eux, un groupe particulièrement organisé profite du désastre pour lancer une opération parfaitement huilée...

01. Un cadavre dans l'eau

Los Angeles, mercredi 12 juillet 2034, 18h42.
Alors que chaque personnage vaque à ses occupations du moment (investigations privées, aides aux victimes du Little One, glandouillage au bord de la mer...), il reçoit un message électronique anonyme sur son téléphone (cellulaire si le personnage est dans une partie de LA où le réseau existe encore, sinon ce sera à son domicile ou à son bureau. Éventuellement, le message ne parvient pas à tous les ex-cops et il faut compter sur leur solidarité pour qu'ils s'en informent mutuellement) :

« Je sais qui vous êtes. J'ai des révélations à vous partager. Retrouvez-moi à 20h00 à Long Beach, sur le quai D, sous le pont. »

Avec tout ce que les personnages ont vécu au cours des derniers mois, un tel message évoquera probablement un certain nombre de choses, et même s'ils peuvent craindre



REMARQUES PRÉLIMINAIRES

Présenté de manière relativement linéaire, ce scénario décrit en réalité les moments clés d'une histoire ainsi que son déroulement dans un sens qui m'a semblé logique. Cependant, à plusieurs reprises, l'enquête va demander aux joueurs un brin d'Initiative, et les événements ne se dérouleront pas nécessairement tel qu'ils sont présentés. De même, à plusieurs reprises, des séquences seront simplement suggérées et il vous appartiendra de les exploiter ou non.

Par ailleurs, vous constaterez que je ne vous donne pas de chronologie. En effet, afin de donner à cette histoire une dynamique digne de *Die Hard*, je vous propose ici d'adapter la chronologie aux actions de vos personnages. Vous m'avez bien compris, je vous demande de tricher. Vous pouvez très bien déterminer une chronologie précise des événements : mon choix est de vous proposer un scénario à géométrie variable dans lequel les PJ doivent toujours arriver « au dernier moment » pour les événements clés, par exemple lorsque le retardateur de la bombe marque « 01:58 » et qu'ils n'ont plus qu'à choisir de couper le fil bleu ou le fil rouge. Ils n'arrivent jamais ni 3h avant, ni trop tard !

AFFAIRES
EN COURS

CHAPITRE TROIS



LES DÉPLACEMENTS DANS UNE VILLE EN RUINE

Tout au long de ce scénario, les PJ devront traverser nombre de zones en ruines où la circulation est devenue très difficile. Chaque déplacement doit donc être une aventure en soi, que je vous laisse le soin de développer en fonction des itinéraires choisis par vos joueurs. Pour cela, n'hésitez pas à vous reporter aux différents chapitres de ce supplément.

Pour indication, voici quelques itinéraires utilisables par les PJ pour leurs déplacements :

- sens nord-sud : pour aller de Downtown LA à Long Beach, il ne reste plus guère que l'I-110 menant à San Pedro en longeant South Central. La route a été conçue pour résister aux nombreux séismes de la région et elle n'a donc craqué qu'à quelques endroits : des réparations de fortune ont été réalisées dès la deuxième semaine après le séisme, et à partir du 10 juillet, la circulation commence à reprendre sur cet axe. L'I-710 est

à peu près dans le même état que l'I-110, mais son problème est qu'une partie de son tronçon se trouve au beau milieu du brasier qui s'étend de Norwalk à Compton. De ce fait, elle a été réservée aux secours. De même, l'I-605 est fermée entre Downey et Lakewood.

- sens est-ouest : dans le nord de la ville, l'I-10 et l'I-210 ont été ravagées par le séisme sur leurs tronçons est, au-delà de Monrovia et El Monte en direction de San Bernardino. Il est donc difficile de circuler vers Ontario, bien que des réparations de fortune aient été mises en place sur l'I-10 pour permettre aux véhicules prioritaires (comprendre « secours, armée et police ») d'accéder à la « zone rouge ». Dans la partie centrale de LA, l'I-105 est accessible mais sous contrôle des forces de l'ordre et les véhicules y sont autorisés au compte-gouttes en raison de la proximité des incendies de Compton. Idem pour la Gardena Freeway. L'I-405 est en revanche parfaitement praticable.

un piège, ils ne devraient pas manquer de tenter leur chance du côté de Long Beach. D'ailleurs, ça vaudrait mieux pour vous, car sinon, ce scénario tombe à l'eau et vous n'avez plus qu'à sortir votre bon vieux Monopoly...

Bien entendu, les personnages vont essayer de tracer l'e-mail pour identifier son expéditeur. L'appel émane d'une borne multimédia du complexe hôtelier Hyatt à Long Beach, à l'angle de Shoreline Drive et Pine Avenue, à moins de 3km du quai D. La borne est publique et l'appel a été payé avec un bon monétaire : il est donc impossible d'identifier le mystérieux correspondant des PJ. Ayant résisté au séisme, l'hôtel est bondé d'une riche clientèle venue d'Orange County, dont les demeures ont souffert du cataclysme. Personne n'a donc prêté attention aux utilisateurs de la borne.

Pour en savoir plus, les ex-cops vont donc devoir se rendre sous le pont qui relie le quai D au quai T, une large infrastructure qui a résisté au séisme et sur laquelle passe Ocean Boulevard.

Lorsque les PJ arrivent sous le pont, il n'y a personne. Quelques véhicules circulent sur Ocean Boulevard, au-dessus d'eux, mais le quai D est relativement désert. Cela leur semblera peut-être normal s'ils arrivent avec un peu d'avance, mais ils devraient commencer à s'impaciter alors que l'heure tourne et que l'expéditeur du message ne se montre pas. S'ils se décident à jeter un œil dans les environs, ils trouveront rapidement - Scène de crime/Perception (1) - un cadavre qui flotte au pied du quai.

En tirant le macchabée de l'eau, on peut constater que la mort est récente et due à une crise aiguë de saturnisme. La victime est un homme de race blanche, cheveux châtains, yeux bleus, en forme physique plutôt bonne si ce n'est qu'il a pris une balle en pleine tête et deux autres dans la poitrine. Il est vêtu d'une chemisette, de jeans et de chaussures de marque, et porte au poignet un

bracelet-téléphone semblable au KITT2030, ce qui laisse supposer qu'il a probablement de bons revenus et qu'il ne travaille pas sur les docks. Un PJ ayant Médecine à 7+ ou ayant effectué le stage de criminalistique niv.1 pourra constater à la température et à l'aspect (encore rose) du corps que l'homme est mort dans les minutes qui ont précédé sa découverte, pas plus d'un quart d'heure ; ses blessures sont d'ailleurs à peine coagulées (oui, je sais, je commence à tricher : quelle que soit l'heure à laquelle les PJ arrivent, l'homme se fait exécuter une dizaine de minutes auparavant, c'est comme ça !).

Dans une poche de la chemisette, on trouve une CMU portant le nom de Ted Mulligan.



1.1. Ted Mulligan

Les éléments ci-dessous peuvent être obtenus auprès du LAPD ou du bureau du procureur par divers biais selon l'activité des PJ (depuis l'ex-colleague toujours en poste jusqu'à la demande très officielle en tant que détecteur privé) :

- CMU : Les informations suivantes ne peuvent être obtenues qu'avec un lecteur de CMU adéquat ou un jet d'Informatique/Education (2) : Ted Mulligan est né à San Bernardino le 04/08/1993, réside au 322 East Rojas Street à Hacienda Heights, et dispose de revenus assez confortables.
- DABIS : casier vierge
- FCID (cf. Hitek Lotek p.90) : outre l'état civil, la mention d'une licence de pilote et l'absence de condamnation, se trouve un lien vers une page protégée correspondant à un certain degré d'accréditation (information niv.4 ou jet d'Informatique/Education (5)). Le lien mène à un rapport des services fédéraux qui indique que Ted Mulligan a été capitaine dans l'US

Air Force jusqu'au 5 juillet 2026, date à laquelle il a démissionné. L'enquête établit que Mulligan n'est pas un espion au service de l'Union et qu'il est un Californien sincère. Cependant, les enquêteurs pensent qu'il a été pilote d'essai sur des prototypes de l'US Air Force, chose qu'il n'a jamais reconnue.

1.2. Marlene

Le bracelet-téléphone de Mulligan est HS, mais ce modèle de Sentry – le SCP200X pour ceux qui connaîtraient – est également un mini-palm dont les données sont stockées dans une puce biologique (cf. *Hitek lotek* p.86). Celle-ci est *waterproof* et il suffit de l'extraire du téléphone pour récupérer les données sur un ordinateur muni du lecteur adéquat. La puce est aisée à lire mais les données sont nombreuses ; il faut réussir un jet d'Instinct de flic/Perception (1) pour remarquer un nom et un numéro de téléphone en annotation à la date du 11 juillet : « Marlene, 213-555-8974 ». En dessous de cette entrée se trouve également la liste des PJ et leurs coordonnées.

Si les PJ appellent, un répondeur leur annonce d'une voix chaude et suave qu'ils sont bien chez Marlene et qu'ils peuvent laisser un message...

2. Sur les traces du tueur

Los Angeles, mercredi 12 juillet 2034, 20h05

Un coup de fil anonyme aux accents de complots, un mystérieux informateur qui meurt avant d'avoir pu faire ses révélations, un ancien militaire, une femme à la voix de braise... Voilà des éléments qui devraient intriguer vos anciens cops. Leurs deux pistes principales

HACIENDA HEIGHTS

Hacienda Heights est une ville aux doux accents hispaniques bâtie à flanc de montagne. Dans cette banlieue résidentielle calme, composée essentiellement de pavillons destinés aux classes moyennes et aisées, chaque maison ou presque dispose d'une piscine privative et les clôtures n'existent pas. Les voisins se respectent et se connaissent tous, et la sécurité est assurée depuis un peu plus d'un an par le consortium EAGLE. La vie y est paisible.

Tout du moins y était, puisque depuis le 23 juin, la ville est en état de choc. La plupart des constructions ont globalement résisté au séisme et l'on ne compte que des dégâts matériels mineurs. Seuls quelques pâtés de maisons situés à flanc de montagne ont été ravagés par des chutes de rochers. Les habitants sont donc restés chez eux au lendemain de la catastrophe naturelle, mais très rapidement, ils ont vu les populations des villes voisines affluer à la recherche d'un abri. Les voleurs, les pillards se sont joints à cet exode et depuis, la population de Hacienda Heights se terre à l'intérieur des maisons et a sorti les fusils tandis que EAGLE a bien du mal à assurer sa sécurité, n'hésitant plus à ouvrir le feu sur les réfugiés au moindre motif.

sont évidemment Ted Mulligan et Marlene. Les joueurs pourront avoir envie de creuser d'autres éléments, mais aucun ne leur permettra de remonter la trace du tueur.



ON 70E
California
United States

2.1. La piste Ted Mulligan

Les éléments dont disposent les PJ sont maigres. Comme l'indique le dossier confidentiel du ministère de la Justice, Ted Mulligan a démissionné de l'US Air Force et il ne s'est pas engagé dans l'armée californienne. La seule véritable piste qui s'offre à eux est son domicile.

La maison de Ted Mulligan témoigne d'un bon niveau de revenus, mais elle est déserte. Étonnamment, elle n'a pas encore été pillée, ce qui ne saurait tarder !

À l'intérieur, après avoir forcé une serrure électronique à carte (Performance 2), les PJ pourront trouver des photos, des documents et toutes sortes d'objets qui témoignent d'une vie familiale. Ted était marié à une belle brune du nom de Rosetta et avait un fils de 13 ans, Joaquin. Cependant, la maison semble avoir été abandonnée. Les PJ pourront supposer que ses habitants ont fui les lieux après le Little One, mais un jet de Scène de crime/Perception (1) leur permettra de remarquer que les placards et commodes ne semblent pas manquer de vêtements. De plus, les deux voitures de la famille sont rangées dans le garage.

Plusieurs documents indiquent que Ted était pilote pour la compagnie Delta Airlines. La direction locale de la compagnie pourra indiquer que Ted a brusquement décidé, il y a trois semaines (juste avant le Little One !), de solder ses congés, soit 4 semaines au total.

Dans le répertoire électronique du téléphone des Mulligan, les PJ trouveront le numéro de leurs parents. Ceux de Ted sont injoignables (ils sont décédés dans l'effondrement de leur maison à Artesia), mais ceux de Rosetta indiqueront que leur fille les a appelés il y a trois semaines pour dire qu'elle partait en vacances avec Ted et Joaquin. Ce voyage en Europe n'était pas prévu, mais si l'on en croit les cartes postales électroniques envoyées de Londres et de Paris, tout semble bien se dérouler.

- Si un PJ essaie de rechercher l'origine des cartes, il constatera sur un jet d'Informatique/Education (3) que toutes proviennent de la même adresse IP, donc du même ordinateur. Avec le matériel adéquat et en réussissant un jet d'Informatique/Sang-froid (5), il apprendra que l'expéditeur est à Los Angeles, mais il faudra une marge de réussite de 2 pour obtenir l'adresse exacte, un hangar situé sur le quai E de Long Beach (non loin de l'endroit où est mort Ted ; cf. plus bas). Une telle information constitue évidemment un raccourci énorme vers la fin du scénario ; pour éviter que l'histoire ne se termine trop vite, mais aussi pour ne pas frustrer vos joueurs, je vous conseille de temporiser, en vous appuyant par exemple sur les défaillances des réseaux californiens. Ainsi, le résultat de la recherche ne tomberait qu'au bout d'un jour ou deux, lorsque vous le jugerez plus opportun...
- Une recherche dans les aéroports et les gares ne permettra bien entendu pas de retrouver la trace des Mulligan. Ted travaillant pour Delta, il serait logique que la famille soit partie en Europe avec cette compagnie pour bénéficier de réductions. Or ce n'est pas le cas...

En sortant de la maison, les PJ ne seront probablement pas très avancés, si ce n'est qu'ils devraient commencer à suspecter une sacrée embrouille. En revanche, vous pouvez leur donner la possibilité de s'amuser un peu en faisant débarquer une bande de pilleurs, histoire de réveiller des joueurs un peu mous...

2.2. Marlene Gerrish

En se débrouillant bien (informateurs, ex-collègues, ou tout simplement l'annuaire inversé !), les ex-cops devraient découvrir le nom de l'abonnée au numéro 213-555-8974 : Marlene Gerrish (information niv.1). Cette dernière habite dans la Bunker Hill Tower qui surplombe le tunnel de la 2^e rue dans Downtown.

2.2.1. L'appartement

La Bunker Hill Tower n'a pas trop souffert du séisme. Les PJ peuvent donc accéder facilement à l'appartement 906A de la tour, situé au 9^e étage. Comme chez les Mulligan, les lieux sont déserts et il faut forcer la serrure à scan palmaire (Performance 3) pour entrer.

L'appartement est confortable et aménagé avec sobriété. Au vu des affaires rangées dans le dressing attenant à la seule chambre, Marlene vit seule. Il n'y a pas de photo d'elle, et ses vêtements témoignent qu'elle se soucie peu de la vie en société : elle n'a que peu de tenues « féminines », beaucoup de vêtements « pratiques » ou de sports-wear, et même ses sous-vêtements sont basiques. Un PJ perspicace pourra même remarquer, sur un jet d'Instinct de flic/Perception (4) que non seulement l'essentiel des vêtements sont unisexes, mais en plus, quelques sous-vêtements sont des boxers pour homme...

Sur un bureau installé dans le vaste living-room trône un ordinateur dernier cri. Son accès n'est pas codé, mais il ne renferme rien de particulier, si ce n'est les nombreux articles et livres que Miss Gerrish a écrits.

La messagerie vocale du système domotique contient une dizaine de messages datant tous de la semaine passée (entre le 3 et le 9 juillet) et émanant de la mère de Marlene, du rédacteur en chef du Times (cf. ci-dessous) et d'une amie. Chacun à sa façon demande à Marlene de donner des nouvelles ou de rappeler, et prouve que cette dernière n'est pas passée récemment par l'appartement.

La messagerie électronique contient quelques pubs, spams et des documents professionnels sans importance qui n'ont pas encore été lus par Marlene. Parmi eux se trouve une courte réponse de la société Channel Cruises (une société basée à Long Beach qui organise des ballades maritimes dans les Channel Islands) qui indique avoir cessé temporairement son activité en raison des avaries subies consécutivement au séisme (cette information sera utile aux joueurs par la suite).

2.2.2. Marlene la reporter

Un PJ fréquentant les médias ou ayant une bonne culture générale (Jet de 6+/Education (3)) saura que Marlene Gerrish est une reporter bossant pour le LA Times. En se rendant à la rédaction du quotidien et en discutant avec des journalistes, la secrétaire de rédaction ou même le rédacteur en chef, les personnages pourront apprendre quelques informations sur Marlene :

- Réussite simple : Marlene est une fille couillue qui fait aussi bien des reportages sur les décorations macabres des Watts Towers que sur les dessous de la politique californienne. Depuis plusieurs semaines, elle effectue un reportage sur Palos Verdes.
- MR1 : au lendemain du séisme, elle a contacté la rédaction pour indiquer que son reportage n'était pas remis en cause. Depuis, elle n'a pas donné signe de vie depuis une bonne semaine, mais il arrive qu'elle garde le silence pendant 3 ou 4 semaines.
- MR2 : Marlene travaille en immersion. Elle vit actuellement du côté de Palos Verdes et de San Pedro, dans les décombres, mais personne ne peut dire où exactement. La seule chose que savent le rédac'chef et sa secrétaire, c'est qu'elle a demandé 5.000\$ pour s'aménager une planque.

3. Ballade à Palos Verdes

Des quelques éléments récoltés jusque-là, un seul est véritablement exploitable : la piste de Marlene à Palos Verdes. Ce n'est qu'en retrouvant la reporter que les PJ peuvent espérer savoir ce que voulait leur révéler Ted Mulligan. Ils vont donc devoir s'aventurer dans ce territoire sauvage que le séisme n'a pas épargné...

3.1. La colline

Palos Verdes est une vaste colline qu'on pourrait inscrire dans un rectangle de 10km de long et 7km de large, et dont le sommet particulièrement découpé culmine à près de 450m. Autrefois zone pavillonnaire des plus agréables qui a vu fleurir les constructions les plus extravagantes, c'est aujourd'hui un quartier géant retourné à l'état sauvage, la végétation recouvrant en grande partie les ruines des constructions qui n'ont pas résisté au Little One de 2018 et à la Grey Plague (cf. *Amitiés de Los Angeles* p.41), le séisme du 23 juin venant abattre l'essentiel des maisons restantes.

Pour retrouver Marlene Gerrish, les PJ vont devoir s'armer de patience, mais aussi de gros calibres pour affronter les SDF (suite au séisme, de nombreux habitants de Torrance et des environs ont fui la montée des eaux et l'agrandissement de Primitive country et cherché refuge à Palos Verdes), les gangs mais aussi les bêtes sauvages (babouins, chiens...) qui habitent les collines.

S'ils sont méthodiques et ont prêté attention aux détails, ils s'intéresseront surtout à la partie de la colline la plus proche de San Pedro, qui est aussi la partie la plus escarpée. En procédant ainsi, ils éviteront la zone d'influence de Derek Manson et de sa secte sanguinaire, située au sud-ouest de Palos Verdes ; ils éviteront également le gros des réfugiés qui ont posé leurs bagages sur le flanc nord de la colline.

Nous laissons cette partie du scénario à votre fantaisie et à celle de vos joueurs. N'hésitez pas à développer des intrigues secondaires en vous basant à la fois sur ce supplément et sur les pistes données dans *Amitiés de Los Angeles*. Marlene Gerrish a suffisamment arpenté la zone pour être connue de quelques personnages phares de Palos Verdes. Après avoir rendu un service, sauvé une vie etc., il

se trouvera bien quelqu'un pour orienter les PJ vers un autre qui connaît Marlene et qui pourra indiquer un moyen de la trouver. Ainsi, de fil en aiguille, les personnages parviendront enfin jusqu'au repaire de Marlene.

3.2. Le repaire

C'est au cœur des Rolling Hills, la partie la plus élevée de Palos Verdes, que Marlene Gerrish a établi son repaire. C'est également la zone la plus sauvage, où la végétation est la plus dense et où règne une horde de chiens sauvages. Là, au bout de ce qui fut autrefois Wagon Lane, se dresse encore la moitié d'une belle propriété. Selon les indications qu'ils ont reçues, c'est là que se cache la belle reporter...

À leur arrivée, les PJ sont accueillis par un homme blond aux yeux bleus, pas très grand (1m70 environ), âgé d'une trentaine d'années, torse nu, n'ayant pour vêtement qu'un pantalon gris de type treillis et des chaussures montantes. Son regard est plutôt froid, et selon l'attitude des personnages, il porte un fusil à pompe de manière plus ou moins menaçante. Enfin, son corps fin mais musclé laisse supposer un entraînement physique. Les PJ ne doivent pas en douter : si cet homme a survécu ici, ce n'est pas pour rien !

Son attitude méfiante voire menaçante va cependant vite se radoucir si les anciens cops lui exposent les raisons de leur venue. Il se présente alors sous le nom de Steven et les fait entrer dans la maison, les guidant vers la seule pièce aménagée, un grand living room jumelé à une cuisine. Dans le même temps, il leur explique qu'il travaille avec Marlene et que celle-ci est - sourire gêné - « occupée » dans la salle de bain. Il leur demande comment ils sont arrivés là et ce qu'ils veulent exactement ; au fil du récit,

JOUER STEVEN

Dès qu'il voit les PJ, Steven sait à qui il a affaire. Bien qu'étant lui-même un redoutable combattant, il préfère ne pas affronter de front un groupe d'anciens cops. Il va donc se montrer amical dans un premier temps, sans surjouer non plus, histoire de ne pas éveiller l'attention des cops. Son but est de gagner du temps pour pouvoir se rendre au garage où il dispose d'une sortie de secours. Là, il peut s'échapper à moto. Lorsque les PJ arrivent, Steven est dans l'attente d'un coup de fil de Ted Mulligan. Cependant, et bien que je vous aie encouragé à tricher, si les PJ mettent plus de 36h à remonter jusqu'à son repaire, Steven finira par se dire que son plan est éventé et il quittera son repaire pour aller à celui du LAR. Dans ce cas, il fait exploser la maison... Les PJ pourront alors trouver près des ruines - sur un jet de Scène de crime/Perception (2) - la carte électronique permettant d'accéder à l'appartement (cf. ci-dessous) : Steven l'aura perdue en partant, et il se débrouillera autrement pour entrer au LAR, qui se situe de toute façon dans une zone sinistère suite au séisme.



il leur propose une boisson rafraîchissante (c'est vrai qu'il fait chaud et que les PJ auront passé plusieurs heures à parcourir Palos Verdes sans pouvoir se rafraîchir !), puis leur annonce qu'il va voir ce que fait Marlene.

Les PJ peuvent alors en profiter pour admirer le repaire de la reporter qui, étonnamment, dispose visiblement d'une installation électrique qui fait fonctionner son matériel (ordinateur, réfrigérateur... le tout étant alimenté par un groupe électrogène installé dans le garage). L'argent du Times a visiblement bien servi !

3.3. Où tout pète !

Steven n'a pas quitté la pièce depuis une minute que les PJ entendent démarquer un moteur. Le temps de réagir, ils peuvent voir par une fenêtre Steven qui jaillit du garage en chevauchant une Tiger 650 (cf. *Lignes blanches* p.55). Vu la configuration du terrain, les PJ n'ont pas intérêt à traîner s'ils veulent le rattraper. Si les PJ ont eu le mauvais goût de venir à pied ou dans une banale voiture de ville, ils trouveront, au bout du couloir emprunté quelques instants plus tôt par Steven, un garage dans lequel est également garé un Dune stalker (cf. *Lignes blanches* p.55)... Place à l'action !

LA POURSUITE

Le but de Steven est bien sûr de s'échapper pour rejoindre un autre repaire (cf. l'encadré *J'ai rien compris* !), et il ne va pas hésiter à tirer sur ses poursuivants pour les semer. Qui a dit qu'il fallait être fair-play ? En bon fan de *Terminator 2*, notre homme va régulièrement tirer à coup de pompeux (il n'a jamais lâché son arme !), le rechargeant « à la Schwartzie » ! Résolvez ça comme un tir de difficulté 6.

Ceci dit, pour un bon déroulement de la suite du scénario, Steven ne doit pas s'échapper : au contraire, il doit mourir à l'issue de la poursuite... dussiez-vous tricher un peu pour y arriver !

Si vous êtes adepte du *DID*® — ou *dice* *le dice*® — et que Steven parvenait à s'échapper, il ne vous reste alors plus qu'à laisser un indice dans son repaire pour que les PJ puissent reprendre l'enquête...

À peine les PJ se sont-ils lancés sur les traces du fuyard qu'une terrible explosion transforme le repaire de Marlene en une belle boule de feu (il n'en reste absolument rien). Mais ils n'ont pas le loisir de contempler le spectacle, Steven zigzague comme un beau diable entre les arbres.

Au terme de la poursuite endiablée, il chute, rebondit sur le sol et roule sur dix mètres avant de s'immobiliser contre un arbre dans un craquement sinistre. Lorsque les PJ le rejoignent, Steven est mort. Dans une poche de son treillis se trouve le seul élément qui permet de relancer le jeu de piste : une clé électronique marquée du logo SubLAX (cf. *Amitiés de Los Angeles* p.33) et des références « Secteur Bleu, appartement 252C ».

4. Le fantôme de Baba Yaga

Après la mort de Fandorine, les cops n'ont qu'une seule piste : la clé d'un appartement au LAX. Problème : après le Little One, les puits du LAX ont été inondés et sérieusement endommagés. La zone elle-même n'est plus qu'une extension de Primitive Country.

Ceci est une nouvelle partie du scénario qui est laissée à votre discrétion. Les PJ vont devoir rejoindre le LAX, ce qui ne va pas être une partie de plaisir : les routes et rues qui y mènent ont été sérieusement endommagées. Sur place, une partie des abords et surtout les souterrains du LAX ont été envahis par les eaux, et les créatures qui rôdaient jusque-là dans Primitive Country s'y sont infiltrées. Les anciens cops vont donc devoir se transformer en spéléologues et en plongeurs, car les puits ne sont plus qu'une succession de galeries inondées et de salles non submergées. Inspirez-vous de *Titanic* ou d'*Alien 4* pour gérer cette partie de l'histoire en vous appuyant sur les règles publiées dans *Horizons lointains*. Au final, les PJ pourront enfin accéder à l'un des repaires de Fandorine.

4.1. La cachette ultime

Situé au cœur du LAX, l'appartement loué par Fandorine a plus ou moins bien résisté au séisme. Si l'essentiel des puits a été ravagé par les effets secondaires de la catastrophe, le secteur où se trouve l'appartement a été relativement épargné et s'en tient pour l'instant à quelques infiltrations d'eau.

L'appartement ne contient aucune fenêtre et se limite en fait à une pièce de vie servant tout à la fois de chambre, de salon et de salle à manger, à laquelle sont annexées deux pièces de 2m², une cuisinette et la salle de bains. Ce type d'appartement est normalement entièrement sous le contrôle d'un système domotique relié au système général du puits, mais ce dernier a rendu l'âme suite aux inondations. Le circuit électrique de secours a pris le relais, ce qui permet à l'éclairage de fonctionner, tout comme la porte d'entrée... et son verrou à code rétinien (Performance 5). Ce dispositif a été posé par Fandorine, les autres appartements du puits disposant de verrous à carte standards. Le seul moyen de pénétrer l'appartement en dehors de la porte est le système d'aération. Claustrophobes s'abstenir !

4.2. Les secrets de Fandorine

L'appartement était l'ultime repaire du tueur. Il s'agissait essentiellement d'une base arrière, d'un lieu de repli. C'est ici que Fandorine stockait le gros de ses moyens, qu'il s'agisse de matériel ou d'argent.

Les PJ vont donc découvrir ici quatreallettes contenant des bons monétaires californiens (3x100.000\$) et des dollars US (1x100.000\$). Lesallettes sont verrouillées par un code (Performance 4, différent pour chaqueallette) ; les ouvrir avec le mauvais code déclenchera automatiquement l'explosion d'une cartouche d'ence pour les billets US et d'une onde magnétique pour les bons monétaires.



J'AI RIEN COMPRIS !

« Mais c'est qui ce Steven ? Et où est Marlène ? Putain, c'est quoi ce bordel ?! »

Bon, du calme, je crois que le moment est venu de vous expliquer le pourquoi du comment de cette histoire !

Il était une fois, un charmant jeune homme du nom de Boris Cherko. Poursuivi par la police, Boris trouve refuge dans une communauté dirigée par Milos Skanza. Milos tombe amoureux de Boris et l'initie aux rites de sa communauté, les skoptzy, en lui coupant les testicules... Avec son amant, Boris développe l'influence des skoptzy en Russie et va jusqu'à dominer l'Organizatsya. Le couple se déchire alors et Boris quitte Milos, emmenant avec lui un petit groupe de fidèles.

Dans les années qui suivent, persuadé que la fin du monde est proche, Boris va créer une puissante organisation, Baba Yaga, sur laquelle il va s'appuyer pour poursuivre son objectif final : emmener un petit groupe d'initiés vers une terre promise, quelque part dans les étoiles. Débute alors l'opération « Chevauchée céleste » qui a pour objet d'une part de rechercher les candidats au voyage génétiquement purs, et d'autre part la construction d'un vaisseau spatial.

Pendant ce temps, Milos pense lui aussi que l'Apocalypse est proche, sauf que son trip, c'est de la déclencher pour se retrouver plus vite aux côtés de Dieu ! Pendant que son plan se met peu à peu en place, il a chargé certains de ses hommes de retrouver son ancien amant et de réduire à néant ses projets avant de le tuer. À Los Angeles, son principal agent, Sergei Fandarine, a mis la main sur un certain Illya : il a aussi éliminé ou fait éliminer plusieurs des plus proches lieutenants de Boris, dont le juge Annia Chandhovich (cf. *Complots* p.103). Grâce aux documents découverts dans le bureau de cette dernière, il a appris l'existence de l'opération Chevauchée céleste sans en connaître les détails. Il a également trouvé un nom, celui de Marlène Gerrish, une initiée au Petit sceau.

Il n'a pas mis longtemps à trouver cette dernière et, comprenant qu'il disposait d'un point d'entrée dans l'organisation de Raspoutine, il a passé une longue période à l'espionner. Finalement, en mai 2034, il entre dans la vie de Marlène, la torture, lui soutire tout ce dont il a besoin et l'élimine. Grâce à ses incroyables facultés de déguisement, il prend son apparence et s'infiltre dans l'organisation de Raspoutine. C'est là qu'il découvre l'avancée de l'opération Chevauchée céleste.

En effet, Raspoutine n'a pas chômé au cours des derniers mois. Malgré la mort de Chandhovich,

l'identification des Élus a bien avancé. De leurs côtés, les ingénieurs sont parvenus à mettre au point une véritable révolution en matière de propulsion spatiale : volant à chaque agence spatiale ses secrets les mieux gardés, Raspoutine leur a donné les moyens de mettre au point le premier propulseur à fusion nucléaire de l'histoire. Depuis quelques semaines, la construction du vaisseau a été entamée.

Mais il subsiste une difficulté : passer à la pratique. En effet, si Raspoutine n'a eu aucune difficulté à se procurer sur le marché noir les bombes nucléaires nécessaires au démarrage du réacteur à fusion nucléaire, l'une des molécules nécessaires à entretenir la réaction reste hors de portée. Ce combustible, l'hélium3, est très rare sur Terre et n'est pas en vente au premier venu. Il en existe aussi de très grandes quantités sur la Lune, mais là encore, difficile de se le procurer !

En 2034, l'une des rares — sinon la seule — importations sur Terre d'hélium lunaire est effectuée par la Californie à des fins expérimentales dans le réacteur Tokamak de Los Angeles. Jusqu'en 2032, le Tokamak Hoover a fonctionné grâce à la réaction entre deux combustibles, le deutérium et le tritium. Cette réaction engendrant notamment des neutrons, impossibles à diriger et donc inexploitable pour obtenir de l'énergie cinétique, il a été proposé de remplacer le deutérium par de l'hélium3 en provenance de la Lune. Malgré le coût de l'import, le gouvernement californien a décidé de tenter l'expérience au Tokamak de Los Angeles.

Raspoutine se creuse donc les méninges pour mettre la main sur le stock d'hélium3, lourdement protégé, lorsque, au cours d'une de leurs nombreuses discussions d'affaires, William Stenford lui apporte sans le savoir la solution à ses problèmes. Négociant des accords avec Raspoutine, Stenford révèle au Russe le déclenchement prochain de l'explosion d'une charge nucléaire dans la faille de San Andreas. Cet événement va nécessairement entraîner une défaillance de la vigilance gouvernementale, sans parler des dégâts matériels. C'est le moment où jamais de réaliser l'un des casses les plus extraordinaires qui soient !

Le plan initial est simple : trois semaines après le séisme, une fois que les grands axes de circulation sont quelque peu rétablis, un convoi se rend au Tokamak Hoover, à Ontario. La centrale est construite selon des normes draconiennes, elle a donc résisté à Little One. Le commando de Baba Yaga, déguisé en détachement de l'armée, présente un document signé de Raymond Novak, le directeur de la sécurité publique, qui ordonne

ON 70F
L'ÉLITE
MILITAIRES



AFFAIRES
EN COURS

CHAPITRE TROIS



l'évacuation des stocks d'hélium3 pour qu'ils soient mis à l'abri. Le directeur du Tokamak appelle le ministère et obtient la confirmation de Novak en personne, qui se trouve également être un initié au Petit sceau aux ordres de George Kandarev. Tout se passe à merveille et l'hélium repart jusqu'à Long Beach où un pétrolier attend pour emmener le précieux combustible jusqu'à une base spatiale, quelque part en Alaska.

Le hic, c'est qu'immanquablement, lorsque les choses seront rétablies, quelqu'un va bien se demander ce qu'est devenu le stock d'hélium. Raspoutine ne tient pas à avoir une enquête sur les bras. Pour éviter ça, il décide de faire disparaître purement et simplement les preuves... en faisant sauter le Tokamak et son personnel, et en revendiquant ensuite le tout au nom d'un groupuscule terroriste : pourquoi pas Neo Islam, qui est justement sur le devant de la scène ! Pour que tout cela fonctionne au mieux, Raspoutine veut que les autorités soient informées que des terroristes s'apprennent à tout faire péter. La difficulté est donc de quitter les lieux au nez et à la barbe des forces gouvernementales. Ça, c'est la phase 2 du plan : des hommes de Baba Yaga doivent s'emparer de deux prototypes de VTOL stealth que l'US Air Force a abandonnés dans des abris souterrains de l'île de San Nicolas, et qui serviront à évacuer le commando du Tokamak. Pour former ses pilotes, Raspoutine fait enlever peu de temps avant le Little One l'un des anciens pilotes d'essai de VTOL, le capitaine Ted Mulligan, ainsi que sa famille. Officiellement, les Mulligan sont en vacances. En réalité, le capitaine est contraint de

travailler pour Raspoutine pendant que sa femme et son fils sont détenus par les Russes. Mulligan aide donc Baba Yaga à aller à San Nicolas et à retrouver les VTOL, puis forme les pilotes.

Pendant ce temps, Fandorine patiente, amassant les informations. Le 9 juillet, il apprend l'arrivée de Raspoutine, qui vient superviser la phase finale de l'opération. Fandorine prévient Skanza, qui décide de se rendre à LA pour assister à la mort de son ancien amant. Le 11 juillet, Fandorine contacte Mulligan. Il se fait passer pour une agente des services secrets de l'Union qui a besoin de Mulligan pour faire échouer le plan de Baba Yaga. Soi-disant isolée de sa hiérarchie, Marlène/Fandorine demande à Mulligan de contacter d'anciens flics d'élite qui seront à même d'arrêter Raspoutine. Fandorine joue son rôle à merveille, et malgré les risques courus par sa famille, Mulligan accepte. Fandorine lui donne les coordonnées des anciens cops (il a appris à les connaître et sait que contrairement au LAPD, les anciens cops réagissent rapidement à l'idée d'un complot !) pour qu'il leur révèle le plan de Raspoutine. La dernière tâche de Mulligan est de prévenir Fandorine une fois les ex-cops rencontrés.

C'est sans compter Baba Yaga : l'absence de Mulligan est immédiatement remarquée. Raspoutine, présent en personne pour la phase finale de l'opération, l'interroge quelques instants avant l'arrivée des cops, puis le fait exécuter ainsi que sa famille. Suspectant un coup du « tueur de Skanza » dont il ignore encore l'identité, Raspoutine décide d'utiliser à son tour les ex-cops pour débusquer Fandorine.

Beaucoup plus faciles à obtenir, les armes allant du simple pistolet à la charge explosive avec détonateur au mercure. Il n'y a pas ici de quoi équiper une armée, mais Fandorine était un sacré tueur, il a donc de quoi faire. Je vous laisse faire votre choix en fonction de vos joueurs (évituez de trop en mettre s'ils sont des Gros Bills dans l'âme...). Il y a également là tout un tas de matériel divers et varié, notamment de l'équipement d'espionnage (relisez *Hitek Lotek* à ce sujet) et enfin, dans un tiroir à côté du lit/canapé, plusieurs passeports attachés entre eux par un élastique. Visiblement, M. Fandorine avait plusieurs identités ! Sur le dessus de la pile, un passeport russe au nom de Sergei Fandorine montrant un homme qui a les traits de « Steven ». En dessous, un autre passeport, californien celui-là, au nom d'Alexandra Perkins. Et ainsi de suite.

Dans les placards, de nombreux vêtements et postiches vont confirmer aux PJ que Fandorine était un vrai caméléon. D'ailleurs, il a gardé des polaroids de ses différentes identités afin de parvenir à les respecter scrupuleusement à chaque fois ; parmi les déguisements se trouve la fameuse apparence de « l'homme au cigare »...

Enfin, *last but not least*, l'un des murs est recouvert d'un support magnétique qui sert également de tableau.

Sur ce support, les PJ vont trouver des photos concernant Chevauchée céleste. Fandorine a longuement suivi l'équipe chargée d'aller à San Nicolas. Ses quatre membres ainsi que Mulligan ont donc été pris en photo à de nombreuses reprises. Sur l'un des clichés, on voit notamment les hommes sortir d'un magasin dont on peut lire une partie du nom : Channel Cruises. Sur une autre photo, deux des hommes portent chacun deux grands sacs noirs ; ils sortent d'une boutique nommée « Johnson equipment » (jets d'Instinct de flic/Perception (2) pour remarquer ces détails).

5. Retour à Long Beach

Les deux boutiques repérées dans l'appartement de Fandorine sont toutes deux situées à Long Beach. De même, les hommes entourant Mulligan vont pointer vers Long Beach...

5.1. Les Russes

Si les PJ parviennent à avoir accès au DABIS, ils s'apercevront que les quatre hommes sont tous fichés.

Deux d'entre eux, Andre Pillic et Sacha Zigounov, ont effectué des peines de prison pour divers petits délits. Longtemps suspectés d'appartenir à un clan Vory implanté parmi les dockers de Long Beach, ils semblent être aujourd'hui à Baba Yaga. Les deux autres, Gene Immerman et Ryan Urumov, n'ont jamais été condamnés mais sont fichés comme membres potentiels de Baba Yaga et tous deux auraient été pilotes dans l'armée...

5.2. Un peu de shopping

Situé à l'angle de Alamitos Avenue et de 1st Street, Johnson equipment est une boutique spécialisée dans le matériel de survie. On y trouve de tout, du scaphandre de plongée aux GPS les plus perfectionnés en passant par les tentes polaires. La boutique a parfaitement résisté au séisme mais elle a été prise d'assaut par le voisinage et depuis, M. Johnson, le propriétaire, s'est bouclé à double tour et ne laisse entrer que ceux qui montrent patte blanche. Et encore, il accueille le public avec un fusil à pompe ! Malgré tout, il est tout à fait coopératif et se souvient parfaitement des cinq hurluberlus qui sont venus lui acheter des tenues NBC juste avant le Little One. Johnson ne voit pas bien ce qu'ils ont pu en faire, sinon les stocker en cas de conflit nucléaire ou bactériologique !

C'est Shirley O'Bannon qui devrait leur permettre de comprendre. Fille de Grady, la propriétaire de Channel Grises, elle accueillera les PJ sur le ponton où sont amarrés les bateaux de la société, le hangar qui leur sert de siège s'étant écroulé durant le séisme. Elle ne connaît

pas les Russes de nom, mais si on lui montre une photo, elle les reconnaîtra, puisqu'elle les a vus il y a encore quelques heures !

Depuis trois semaines, son père est payé pour emmener régulièrement les cinq hommes du côté de l'île de San Nicolas afin d'y faire de la plongée. Quatre d'entre eux y sont retournés il y a deux heures environ. Shirley pourra expliquer que San Nicolas est un site de l'armée et qu'il est interdit de s'en approcher. Par ailleurs, des rumeurs (cf. *Amitiés de Los Angeles* p.14) courent sur une catastrophe bactériologique qui y aurait eu lieu il y a quelques années. Si avec ça, les PJ ne tiltent pas...

6. San Nicolas

Évidemment, Shirley est d'accord pour emmener les PJ jusqu'à San Nick, ou tout du moins, au large de l'île. Il faudra être persuasif pour qu'elle accepte d'accoster (jet d'interrogatoire (6) avec une marge de réussite de 2).

Il faut environ 2h30 de navigation pour atteindre l'île. Durant ce temps, les PJ pourront essayer d'appeler Grady, sans réponse ! (en revanche, les Russes sauront qu'ils ont de la visite). À l'approche de l'île, le sonar captera l'écho du bateau de Grady, immobile au nord-est de l'île, à quelques encablures de la plage. À bord, les PJ pourront retrouver le cadavre du marin, abattu à bout portant. Pour retrouver les Russes, il va falloir descendre à terre...

Pour rejoindre la base aérienne de San Nicolas, il vaut mieux accoster sur la façade nord de l'île. De là, des sentiers et des pistes mènent rapidement à la base.





Abandonnée depuis plus de quinze ans, elle est en partie couverte par la végétation. Les structures sont néanmoins bien conservées.

CATASTROPHE BIOLOGIQUE

Abandonnée depuis 2018 suite à l'échec d'une arme biologique. San Nick n'a jamais été réinvestie par l'armée. Officiellement, il ne s'est rien passé là-bas. Malgré tout, 95% du personnel est décédé suite à une infection virulente. Quelques hommes ont été envoyés pour enquêter et évaluer les dégâts. La base est longtemps restée en bas de l'échelle des priorités, les prototypes testés existant également à Nellis AFB. Lorsque la base est passée sous contrôle californien, personne n'avait conscience de la présence des VTOL, enfermés sous la montagne. La zone restant dangereuse du point de vue bactériologique, l'île est restée déserte, l'armée n'utilisant que la base de San Clemente. C'est par ses relations avec Stenford que Raspoutine a appris l'existence des prototypes.

En ce qui concerne le virus, il est toujours là, mais moins virulent. Néanmoins, il ne manquera pas de s'attaquer à des PJ un peu négligents (pas de combinaison NBC, fouille de cadavres...). Si vous l'estimez nécessaire, demandez-leur un jet de 6+/Carrure (3). L'échec indique une infection et des hémorragies douloureuses dans les (10-CAR) heures qui suivent au cours desquelles le PJ perd 1D10 points de vie par heure. Durant ce temps, le personnage est contagieux. Ceux qui résistent ne peuvent plus être infectés.

La base est vaste et retrouver les Russes dans cet environnement ne va pas être une partie de plaisir. D'autant plus qu'ils sont dans un bunker secret caché au cœur de la montagne, à l'extrémité sud-est de la base. C'est en effet là, au niveau -1, que les prototypes de jets VTOL à technologie *stealth chameleon* (ils sont invisibles au radar et à l'œil grâce à un revêtement nanotechnologique capable de reproduire l'environnement) attendent depuis 10 ans qu'on vienne les chercher. Laissez donc les PJ explorer les lieux, posez l'ambiance (reste de cadavres...), avant de les brusquer avec la scène suivante.

Surgissant de la montagne, un avion doté de courtes ailes et aux formes torturées s'élève quasiment à la verticale avant de disparaître purement et simplement de leur vue. L'appareil est loin et son blindage le protège des tirs éventuels des PJ. En revanche, grâce à lui, ils pourront facilement retrouver le hangar où il était stationné. Il s'agit d'une grotte taillée dans le flanc de la montagne. À l'intérieur, encore posé sur un immense monte-charge, un second VTOL est en train d'être préparé par deux hommes (Pilluc et Urumov). Ils sont armés mais réalistes, surtout Urumov. Face à plus forte partie qu'eux, ils se rendront.

En revanche, ils ne sont pas bavards ; une réussite au jet d'interrogatoire leur fera avouer qu'ils travaillent pour l'Organisatsya, et qu'ils ont été formés pour voler deux appareils expérimentaux. Il faudra cependant une MR2 pour qu'ils avouent le but de leur mission : récupérer Raspoutine et ses hommes au Tokamak Hoover. Avec une MR3, Urumov acceptera même de piloter les PJ jusqu'au Tokamak (l'avion emporte deux membres d'équipage et 10 passagers, comme les hélicoptères de transport de troupes). Sinon, les PJ devront se rendre à Ontario par leurs moyens propres.

7. Le Tokamak

Pendant que les PJ parcourent la ville, les hommes de Raspoutine ont mené à bien leur opération. Trente énormes camions-citernes se sont relayés pendant plus de 24 h pour amener l'hélium3 jusqu'au cargo amarré au quai E du port de Long Beach. C'est dans un entrepôt à côté du navire que Raspoutine a installé son centre opérationnel et que Ted Mulligan était détenu, tout comme sa femme et son fils.

Lorsque les ex-cops arrivent à Ontario, la phase finale est engagée. Un commando de Baba Yaga vient de liquider le personnel et les miliciens chargés de la sécurité du Tokamak ; un vrai carnage mené de main de maître. C'est aussi à ce moment qu'arrive Skanza. Sans nouvelle de Fandorine, il a compris que ce dernier avait échoué dans la manipulation des cops. Cependant, la présence de Raspoutine lui fait perdre la boule (ah ben non, c'est déjà fait...). Skanza entre dans la centrale avec une dizaine d'hommes grâce à quatre agents infiltrés qui font partie du commando (20 hommes) de Raspoutine.

Avançant dans la centrale, les PJ vont entendre les tirs qu'échangent bientôt les hommes de Skanza et ceux de Raspoutine. Ce dernier profite de la diversion pour déclencher le compte à rebours du détonateur qui doit faire sauter une trentaine de charges placées à des endroits stratégiques.

À vous donc d'orchestrer une magnifique scène d'action où tout le monde tire sur tout le monde, et dont le point culminant est l'arrivée des PJ dans la salle de contrôle alors que Raspoutine (une silhouette furtive qu'apercevront les PJ, et dont ils se souviendront comme un être imposant enveloppé dans une cape, ne craignant pas les balles et s'en allant d'une démarche tranquille et assurée) la quitte par une porte située à l'autre extrémité. Entre Raspoutine et les PJ, cinq hommes de main qui couvrent leur chef et surtout, Skanza et quatre autres tueurs. Et au milieu, un petit écran avec des chiffres rouges qui annonce : « 1:58 ». Raspoutine comptant sur la destruction de la centrale, le détonateur est difficile à désamorcer : Électronique [sécurité]/Éducation (3). La manipulation prend une dizaine de secondes. Si le jet échoue, l'horloge défile deux fois plus vite. Si la scène est trop facile, notamment parce que tous les Russes sont morts, d'autres peuvent surgir à l'improviste...

Tandis que tout le monde s'entretue, Raspoutine rejoint le VTOL posé sur le toit et quitte la scène sans être repéré : à l'extérieur, les premiers véhicules de police arrivent trop tard : soit tout explose et l'opération de Baba Yaga est un succès total ; soit les PJ empêchent l'explosion. Ils peuvent alors retrouver de nombreuses preuves, dont les ordres de transfert provenant du ministère de l'Intérieur. Si à terme,

Les documents peuvent faire tomber des têtes (Novak, Landarev), ils permettent surtout de tracer l'hélium. Les camions appartiennent aux transports Petrov, basés à Long Beach. Quelques coups de fil, l'utilisation des satellites (en mode reverse time, cf. Ground Zero N°4/Vol.5) ou d'autres moyens permettront de retrouver facilement les camions, pas très discrets. Ils sont vides, garés à côté d'un gigantesque entrepôt (vide) sur le quai E de Long Beach, où était amarré il y a encore une paire d'heures, un grand cargo qui a pris la mer à destination de l'Alaska.

8. Final en mer

Ce final demande des moyens, et pour atteindre le cargo de Baba Yaga, les PJ vont devoir activer leurs alliés. Le navire est en effet en pleine mer et seul un hors-bord, un hélicoptère ou un VTOL leur permettra d'intercepter le cargo ; les gardes-côtes ou la Navy seront logiquement les interlocuteurs des PJ.

Mais lorsqu'il est repéré, le cargo vient d'entrer dans les eaux internationales. Légalement, les PJ ne peuvent plus rien contre lui. Mais s'ils sont motivés, ils pourront peut-être mettre sur pied une opération commando visant à ramener le navire dans des eaux où il pourrait être appréhendé par les autorités, ou, de manière plus draconienne, à le couler.

Le final est donc particulièrement ouvert. Pour le gérer, sachez simplement que Raspoutine n'a pas regagné le navire : il a une autre affaire à régler (cf. les 10-18). Si les PJ parviennent jusqu'au cargo, ils auront cependant affaire à des Russes peu disposés à céder leur butin, ils savent que Raspoutine ne le leur pardonnerait pas. C'est donc une véritable scène « james bondienne » qui doit clôturer cette histoire, avec des explosions et des rafales de mitrailleuses. Si au cours de votre campagne, vos PJ ont eu affaire à des membres de Baba Yaga qui sont encore en vie, c'est l'occasion de les sortir pour une ultime rencontre.

CONCLUSION

Si les PJ ont été efficaces, Baba Yaga est privé du précieux hélium3 et va devoir trouver de nouveaux moyens de se procurer le carburant. Les cops ont peut-être même permis aux autorités de récupérer l'hélium, mais l'affaire sera étouffée au maximum et ne paraîtra pas dans la presse.

Si les PJ échouent, Raspoutine aura encore avancé d'un pas dans l'opération Chevauchée Céleste. Et la ville d'Ontario ne compte peut-être plus aucun bâtiment debout ! Évidemment, difficile de couvrir un tel événement...

Sergéï Pandorfine

Carnière	2	Charme	4
Coordination	4	Éducation	3
Perception	4	Sang-froid	5
Réflexes	3		

Points de vie : 26

Jet d'encaissement : 6+/Sang-froid

Compétences

Armes d'épaule	6+
Arme de contact (couteau)	7+
Arme de poing	5+
Conduite (moto)	6+
Corps à corps (coups)	7+
Déguise	3+
Discrétion	5+
Éloquence	4+
Intimidation	3+
Psychologie	2+

Matos

- Fusil Benelli

Dilliv/Urumou

Charme	2
Éducation	3
Sang-froid	3

Attitude lors d'un interrogatoire

Amical	+1
Poli	-1
Froid	-2
Inquisiteur	0
Agressif	2

Hommes de main Raspoutine/Skonzo

Cf. fiche « hommes de main » dans Amitiés de Los Angeles

XOCHIMALCAS

« Je vous conduirai là où vous devez aller. Je vous apparaîtrai comme un aigle blanc, et où que vous alliez vous chanterez. Vous n'irez que là où vous me verrez, et lorsque vous serez arrivés dans un endroit où il me semblera bon que vous demeuriez, je descendrai du ciel et vous me verrez à terre. Vous édifierez mon temple, mon lit d'herbes en cet endroit où je serai venu pour me reposer, prêt à repartir et à m'envoler. »

Huitzilopochtli, dieu de la guerre et du soleil s'adressant à son peuple avant leur migration vers le sud.

Ce scénario propose aux PJ de se confronter à la violence et aux mystères de l'Aztec Nation.

L'histoire commence en fait il y a plusieurs mois, au moment de la dissolution du COPS. Depuis quelque temps, Hugo « Quetzal » Sanchez, détective et collègue des PJ, a réuni des informations sur l'Aztec Nation et plus particulièrement sur un mystérieux individu connu sous le pseudonyme du Contractor qui fait office d'intermédiaire entre l'Aztec et d'autres organisations criminelles. La fin du service pourrait l'empêcher de mener plus avant ses investigations sur ce personnage qu'il devine être un rouage important du crime organisé en Californie, mais Quetzal ne se décourage pas. Il se sert des ressources du LAPD où il n'est plus qu'instructeur. Il continue ainsi à faire ce qu'il a toujours fait enquêter... Pour en découvrir plus sur cet individu, l'ex-cops décide enfin de tenter le tout pour le tout : il se façonne une nouvelle identité et cherche à infiltrer l'Aztec pour réunir plus d'informations. Il parvient à se faire accepter dans un gang lié à l'organisation puis parvient peu à peu à s'imposer et à en graver les échelons. Un lendemain du Little One, les *cuahuizt* voient dans le tremblement de terre un présage qui fait écho à leurs propres mythes fondateurs (voir *Complots* p. 108) : l'Aztec doit reconquérir le Mexique, et à partir de cette nouvelle tête de pont, tous les territoires qui fondaient l'ancienne ligue aztèque. Un exode vers la terre de leurs ancêtres s'organise peu à peu. Et c'est ainsi que Sanchez se retrouve chauffeur d'un véhicule se dirigeant vers la frontière avec à son bord un passager des plus importants : un Xochimalcas (voir *Horizons lointains* p.127). Seulement, le voyage ne se déroule pas comme prévu : à la frontière, le convoi a maille à partir avec les douanes et les militaires présents et les choses dégénèrent. Quetzal parvient tout juste à s'enfuir et à regagner LA seul, ses partenaires ayant été descendus lors de l'incident. Dans l'urgence, il voit émerger un plan : échanger son passager contre les renseignements qu'il désire sur The Contractor.

Le seul problème, c'est qu'il a après lui de nombreux ennemis. Les dernières orientations prises par l'Aztec ne sont pas du goût de tout le monde, notamment de certains chefs de guerre. C'est le cas de Cahautamoc Alvarez, un des chefs de gangs les plus redoutables de l'organisation mais qui voit aujourd'hui son influence peu à peu se réduire au profit des mystiques, et notamment de Luisa-4. Il apprend très vite la disparition du Xochimalcas. Sans parler de l'affront fait à sa rivale que constitue cet événement, il comprend tout l'intérêt qu'il aurait à avoir sous son contrôle un Tisserand des Fleurs pour asseoir sa légitimité. Il envoie donc sur sa piste ses meilleurs guerriers, sa garde rapprochée des Chevaliers de l'Aigle. Et c'est à ce moment-là que les PJ interviennent...

Introduction

Fin septembre 2034... Voilà déjà plusieurs mois que le Little One a meurtri la mégapole californienne mais où qu'on porte son regard, on en aperçoit encore les stigmates : immeubles effondrés et laissés à l'abandon, routes éventrées que l'on peine à reconstruire, sans-abris qui se massent dans les stades ou autres logements de

fortune, ... LA panse doucement ses plaies, mais il lui faudra sûrement de longs mois, voire plusieurs années, pour se remettre définitivement sur pieds... si le Big One ne la détruit pas avant.

La reconversion des cops importe peu pour les besoins de ce scénario. Ce soir-là, ils ont décidé de se rendre au *Moulin Rouge*, histoire de se remémorer le bon vieux temps. Las, depuis qu'ils se sont attablés, ils ont la désagréable impression de se retrouver dans un lieu à la fois familier et étranger, comme s'ils revenaient dans la maison de leur enfance aujourd'hui habitée par une nouvelle famille. La déco n'a pas changé, la tenancière se montre toujours aussi accueillante, mais les habitués ne sont plus les mêmes : impossible d'y apercevoir le moindre visage d'un ancien du COPS. D'ailleurs, le bar est presque vide, les conséquences du Little One ne laissant pas vraiment aux flics du LAPD l'opportunité de partager une petite mousse. Les personnages boivent bière sur bière en ruminant de vieux souvenirs. Et puis, sur les coups de 23H, Jennifer Keller franchit la porte et se dirige droit vers eux.

Quelles qu'aient été les relations des PJ avec la taupe du SAD, celle-ci s'invite à leur table et désamorce d'un geste tout début de dispute. Un peu tendue, elle leur précise qu'elle a quelque chose d'important à leur révéler et leur demande simplement d'écouter ce qu'elle a à leur dire avant de quitter le bar en claquant la porte. Si les joueurs ne se montrent pas trop hargneux et la laissent s'expliquer, elle semble se détendre légèrement, réfléchit quelques secondes, puis finit par se lancer :

« Bon, par où commencer... Vous savez sans doute ce qui se passe depuis quelques mois à la frontière mexicaine ? Non ? Mais vous regardez jamais la télé ou quoi ? Eh bien il semblerait que depuis le Little One, une partie de la communauté latino de LA – pour être plus précise, principalement d'anciens émigrés d'ascendance amérindienne – aient décidé de s'installer sur des terres plus hospitalières. En l'occurrence de se rapatrier tranquillement vers le Mexique. Le monde à l'envers, quoi... Tout ceci a l'air de faire partie d'une espèce de trip mystique, une résurgence de l'histoire mythique aztèque ou je ne sais quoi. Toujours est-il qu'on peut voir depuis plusieurs semaines des centaines de personnes prendre la route du Mexique avec enfants et bagages. Les services frontaliers, déjà débordés entre les conséquences du Little One, les menaces de pandémie venues d'Amérique du Sud et les remous internes suite au scandale d'Ellis 2, n'ont pas vraiment besoin de ce problème supplémentaire. Et puis vous pensez bien que les douanes californiennes ne cherchent pas à faire du zèle. « Bon débarras », doivent même penser certains. Seulement de l'autre côté, on ne l'entend pas de cette oreille. Le Mexique a même insinué que la République de Californie tentait de lui refourguer des réfugiés dont elle ne voulait pas s'occuper. Résultat, le contrôle aux frontières s'est vu renforcé et de véritables camps de réfugiés ont vu le jour entre Tijuana et Yuma, avec toutes les emmerdes afférentes : carence de nourriture, propagation de maladies, ... Et comme la majorité de ces migrants sont persuadés de vivre une espèce d'exode religieux, ils n'attendent pas tranquillement qu'on les laisse traverser ; plusieurs ont tenté de forcer le passage imposé par les autorités mexicaines. On dénombre déjà



ON JOE
Calvin
Walker Credit



AFFAIRES
EN COURS

CHAPITRE TROIS

125

plusieurs dizaines d'incidents, souvent assez violents. Le gouvernement mexicain a fait pression sur le nôtre et le CSS s'est vu contraint d'intervenir et de renforcer ses propres contrôles. Et c'est au cours d'une de leurs interventions qu'on est tombé là-dessus. »

Sur ce, Jen sort de sa sacochette une feuille numérique format A3 présentant des photos s'enchaînant comme dans un diaporama. La scène se passe de nuit, dans le coin supérieur gauche, une horloge la date même d'il y a peine deux jours, à 11H30 pm. L'image est assez nette malgré l'éclairage restreint. On y voit une cohorte d'une douzaine de véhicules, 4x4 et fourgons à égalité, se presser aux abords d'un check point de la frontière mexicano-californienne. Il y a foule autour des véhicules : hommes, femmes et enfants, sacs sur le dos ou à la main et tous d'origine latino. La poste frontière est tout aussi peuplée ; au milieu des agents de l'Hydra, on peut distinguer des militaires et des hommes du Californian Sheriff Service, détachés auprès des douanes. Tout ce petit monde semble sur les nerfs. Les photos s'enchaînent et on peut voir migrants et douaniers parlementer. Les agents du CSS paraissent camper sur leurs positions : on ne passe pas. Les arguments deviennent disputés. Plusieurs hommes sortent des voitures, l'air calme mais plutôt menaçant. L'un des véhicules, un gros fourgon noir, manœuvre pour faire demi-tour. Un des flics s'avance et lui fait signe de s'arrêter, sans succès. C'est alors que le chaos se déchaîne. Les photos cèdent alors la place à un film d'une trentaine de secondes. Les hommes sortis peu avant des voitures brandissent soudain des armes de poing ; les agents californiens dégagent à leur tour. Des coups de feu sont échangés. Un latino tombe à terre, touché, et c'est aussitôt la panique : les réfugiés se jettent à terre ou s'égaillent dans tous les sens, un officier du LAPD tire en l'air et crie les sommations d'usage puis s'écroule, atteint à l'abdomen. Bientôt les balles fusent dans tous les sens et il devient impossible de distinguer quoi que ce soit. Jen interrompt alors l'enchaînement des images sur la feuille numérique et reprend la parole :

« Il y a eu cinq morts – un flic et quatre latinos – et plusieurs blessés graves. C'est l'incident le plus important qu'il y ait eu à déplorer depuis le début de ce bordel à la frontière. L'ironie de la chose, c'est que le contrôle et la fouille qui ont suivi la fusillade n'ont rien donné qui justifient une telle irruption de violence. Pas de drogue, pas d'armes si on excepte les quelques flingues possédées par les types qui ont tous été descendus. Ces derniers étaient connus des services de police pour leurs liens avec des gangs, mais aucun mandat d'arrêt n'était lancé contre eux. Bref, rien, qui n'explique la réaction hyper agressive des latinos. Rien, sauf peut-être ce fourgon noir aperçu au début de la scène. Avec la fusillade qui a suivi, ce dernier est parvenu à fuir les lieux sans problème et la confusion a ensuite été telle que personne n'a pensé à lancer un avis de recherche. C'est pourtant le sort de ce foutu véhicule qui nous amène tous ici. »

Jen relance alors le défilement des photos, s'arrête sur une vue en gros plan du fourgon quelques minutes avant le début de la fusillade, zoom sur le pare-brise avant du véhicule. Au volant, éclairé par les faisceaux puissants des projecteurs de la douane, on peut voir un homme en débardeur blanc, un latino d'une trentaine d'années,

les bras couverts de tatouages présentant des motifs aztèques, crâne rasé et visage carré, visage que même changé les personnages ne peuvent que reconnaître pour l'avoir côtoyé des années durant : celui de Hugo « Quetzal » Sanchez, matricule cops122. Devant leur étonnement, l'agent du SAD recommence à parler :

« Je suis tombé dessus complètement par hasard. Avec la fusillade et les morts qui en ont résulté, on a confié une enquête au SAD pour vérifier si la procédure avait été suivie correctement en soulignant bien que vu les circonstances – un agent du LAPD a été tué lors de l'incident – on se foutait bien de la véracité ou non du respect des règles dans la conclusion de l'enquête et qu'on pouvait classer le dossier très vite. C'est là que je suis tombé sur cette photo de Quetzal. Au début, je ne voulais pas y croire, pensant avoir affaire à une espèce de sosie mais j'ai fini par l'admettre, c'est bien Sanchez, au volant de ce véhicule. Voilà pourquoi j'ai besoin de vous pour le retrouver, découvrir dans quelles embrouilles il s'est fourré et pourquoi, et le mettre au vert avant que des emmerdes encore plus grosses ne s'abattent sur lui. »

Si les PJ se demandent pourquoi Jen cherche à couvrir Sanchez ou émettent des soupçons quant à la possibilité qu'elle se serve d'eux pour faire avancer son enquête et les trahisse par la suite, celle-ci s'énervé :

« Vous n'avez toujours pas compris que si on n'appartient pas au même service, on partage le même job ? Vous continuez à vouloir me faire endosser le costume de taupe, de traître alors que j'ai toujours été honnête avec vous, que je n'ai jamais essayé de vous accabler. On sert la même chose vous et moi, la justice, et mon boulot au SAD c'était d'œuvrer pour cette dernière en éliminant les ripoux, pas de foutre en l'air des enquêtes pour des erreurs de procédure ni de détruire des carrières pour servir des intérêts supérieurs comme vous voudriez le croire. Malheureusement, les choses changent. Depuis le 12 septembre, on nous a demandé de rouvrir un certain nombre de dossiers. En haut lieu, on a décidé de faire le ménage, de faire tomber les têtes. La dissolution du COPS n'a été que le premier pas. On nous demande désormais de faire plonger tous ceux qui ont travaillé pour le service. Vous vous retrouvez tous dans la ligne de mire du pouvoir en place et par conséquent du SAD. Je peux vous dire que les dossiers s'accumulent et que ce sera douloureux quand toute cette merde explosera. Mais que vous le croyiez ou non, je reste solidaire. Je vous ai vus bosser, tout le service, j'ai vu vos résultats, et je n'ai rien vu qui justifie un tel acharnement. Le nouveau pouvoir réaliste veut faire table rase du passé et n'hésitera pas à vous broyer pour arriver à ses fins. Tant que je peux vous protéger, je le ferai. Mais je suis seule dans ce cas. Beaucoup rêveraient de voir traîner dans la boue les arrogants détectives du COPS. La chasse aux sorcières a déjà commencé. Quelqu'un d'autre ne tardera pas à s'inquiéter du destin du camion disparu, on ouvrira à nouveau cette enquête et on fera le lien avec Sanchez : il y risque gros, et vous tous avec lui. À vous de changer la donne... »

Espérons que les PJ finiront par être convaincus par le speech sincère de Jennifer Keller. S'ils se demandent encore pourquoi elle les a choisis,



eux plutôt que Massouda ou Shark plus proches de Sanchez qu'ils ne l'étaient, elle aura cette réponse ironique :

« Parce que la SAD a accumulé tellement de dossiers sur vous qu'il leur est désormais inutile de vous tenir à l'œil, ce qui n'est pas le cas de vos anciens collègues. Vous êtes déjà grillés, vous avez donc tout loisir d'enquêter sans avoir des mouchards sur le dos. »

Si les joueurs acceptent de se charger de retrouver Quetzal, Jen leur fournit le maximum d'infos dont elle dispose et les assure de son aide, que ce soit en les prévenant des menaces qui pèseraient sur eux ou en leur offrant ses connaissances et ses contacts.

1. Quetzal

Les joueurs se sont donc engagés à retrouver Sanchez, découvrir les raisons de sa présence au volant d'un véhicule qui ne va pas tarder à être recherché par la police, et le cas échéant, l'aider à se dégager de cette histoire avant que les conséquences de ses agissements ne deviennent critiques.

Ils doivent donc se presser pour éviter que cette affaire ne s'ébruite, mais d'un autre côté restent freinés dans leurs investigations par leur absence de statut officiel d'enquêteur. À eux de mettre à profit leur expérience et leur instinct de flic forgé par des années sur le terrain.

1.1. Hugo Sanchez

La piste la plus évidente à exploiter, c'est celle d'Hugo Sanchez lui-même. Il n'est pas difficile d'apprendre que l'ex-cops occupe un appartement à l'extrémité nord de South central, non loin de Downtown et de la Highway (les joueurs ont peut-être même déjà eu l'occasion de s'y rendre). Le logement appartient à un petit collectif si typique de la Californie d'immeubles de trois étages réunis autour d'une cour commune et d'une piscine. De construction récente, l'immeuble a peu souffert du séisme, contrairement à pas mal de ses homologues du quartier qui se sont effondrés. Cette situation a provoqué jalousie et envie parmi les habitants du quartier, et l'association des propriétaires a décidé de faire appel à une agence de sécurité privée. Même si les choses reviennent tranquillement à la normale, deux hommes sont toujours en poste à l'entrée du bâtiment. Fort heureusement pour les joueurs, l'un d'entre eux est un nostalgique du COPS, et s'ils se montrent éloquentes et lui expliquent qu'ils s'inquiètent pour un ancien collègue dont ils sont sans nouvelle, l'homme acceptera de les laisser passer. Disposant du passe électronique adéquat, il les aidera même à pénétrer dans l'appartement de Sanchez.

Une fouille rapide permet de comprendre que le logement est inoccupé depuis plusieurs semaines. En ouvrant la porte, les joueurs poussent le courrier qui s'entasse depuis plusieurs semaines (pubs, justificatifs de factures, rien d'exploitable). Les stores sont tirés, les fenêtres closes et il règne dans la pièce une odeur de renfermé. Des meubles et des bibelots sont répandus sur le sol, souvent en morceaux. La présence de ces débris laisse entendre que le locataire des lieux n'est pas

revenu ici depuis le Little One. Pourtant, le vigile peut le confirmer, le loyer continue à être payé tous les mois par virement bancaire.

Une visite un peu plus précise permet de découvrir qu'il manque quelques vêtements dans la penderie, tout juste de quoi remplir un sac de sport. Dans une poubelle les joueurs peuvent même dénicher une boîte vide de munitions pour un Calico KM021, pas vraiment une arme de service, mais plutôt le genre de flingue prisé par les gangsters. Le bureau où se trouvait l'ordinateur a basculé lors du tremblement de terre. L'écran s'est brisé et en devient inutilisable mais le disque dur semble intact. Le vigile s'oppose par contre à ce que les joueurs l'embarquent. S'ils parviennent malgré tout à s'arranger, ils pourront se rendre compte que deux dossiers ont été vidés, l'un intitulé « Affaires COPS » et l'autre « The Contractor ». Les dernières modifications des fichiers datent du 29 mai.

Une visite auprès des proches de Sanchez permet de collecter d'autres informations. Il vivait depuis plusieurs années une relation compliquée avec son ancienne coéquipière, Naomi Massouda. Cette dernière occupe aujourd'hui un poste à LAX, dans la sécurité. Elle aussi s'inquiète de la disparition de Sanchez. Elle ne l'a pas vu depuis le mois de mai. Ils se sont séparés à la suite d'une dispute et ne se sont pas reparlé depuis. Elle a cherché à le joindre après le séisme, mais ses messages sont restés sans réponse. Elle consulte régulièrement la liste des victimes, mais refuse de croire à sa mort. Si les joueurs évoquent l'incident d'il y a deux jours, elle déclarera qu'une grande partie des dossiers dont Sanchez s'occupait tournait autour des narcos d'Amérique du Sud et des gangs liés à l'Aztec. Elle se rappellera par ailleurs avoir reçu cette nuit-là, vers 3-4 heures du matin, un appel téléphonique d'un numéro inconnu. Elle n'a pas décroché et son interlocuteur n'a pas laissé de message, mais le numéro est en mémoire sur son portable. Une vérification rapide sur l'annuaire révèle que ce dernier correspond à une borne multimédia publique fraîchement réinstallée à Montebello, pas loin de la sortie de l'A10.

Shark (ou n'importe quel autre cops important lié à vos personnages dans votre campagne) était sans doute le meilleur ami de Quetzal au sein du COPS. Lui aussi est sans nouvelles depuis plusieurs mois. Ils se sont vus pour la dernière fois début juin. Sanchez lui a annoncé qu'il avait pas mal de trucs à régler et lui a confié un sac en lui promettant de repasser le prendre bientôt. Shark n'a toujours pas osé y jeter un œil, mais il se laissera tenter si les joueurs insistent suffisamment. À l'intérieur se trouvent le masque de Cops de Sanchez (officiellement égaré par son propriétaire, comme pas mal de ses semblables) et surtout tous ses papiers : CMU, permis de conduire, carte de crédit, ... Tout cela sous-entend que Quetzal aurait volontairement disparu.

1.2. COPS

À moins d'avoir conservé d'excellentes relations avec des membres du personnel administratif du LAPD, les joueurs auront peu de chance d'accéder aux dossiers de Quetzal lorsqu'il était détective au COPS. Jen peut se brancher sur le central informatique et récupérer les

archives numériques des enquêtes bouclées par Sanchez, mais nos enquêteurs ne trouveront dans ces rapports que peu d'informations utiles. Cependant, l'agent du SAD n'a leur apprendre qu'avec les troubles ça s'entraînent la petite One, l'étage du bâtiment du LAPD où se trouvait le service n'a pas encore été réhabilité et les documents papier et informatiques des anciens enquêteurs n'ont pas encore été archivés. Jen n'a par contre pas le temps de s'en occuper. Si les joueurs veulent découvrir quelque chose de plus consistant, ils vont devoir atteindre eux-mêmes le niveau 35. Avec de la discrétion et la complaisance d'anciens collègues du LAPD, la tâche n'est pas impossible. Le plus difficile est de franchir le premier portique de sécurité du hall et d'accéder aux ascenseurs sans trop se faire remarquer. Plus personne ne se rendant au trente-cinquième étage mis à part quelques flics en quête de tranquillité, fouiner sur place s'avère beaucoup plus facile. Le moment le plus propice est la nuit, entre 22h, moment où les femmes de ménage finissent leur tournée, et 9H où le personnel administratif commence sa journée. Cela laisse plusieurs heures aux joueurs pour fouiller les lieux.

Seule l'armurerie a été vidée de fond en comble ; le reste de l'étage a été presque laissé tel quel. Les bureaux des enquêteurs ont été délestés de tout leur décorum, mais ordinateurs et dossiers papier sont restés sur place. Une équipe d'archivistes est chargée de trier, classer et numériser ces informations, mais heureusement pour les joueurs, leur tâche a été interrompue par le séisme avant qu'ils n'arrivent au bureau de Sanchez. Listings, numéros de téléphone, brouillons de rapports, plans : la masse de documents papier laissés par le cops occupe plusieurs cartons et se révèle bien trop importante pour être analysée sur place. Les embarquer aux yeux et à la barbe des cerbères du LAPD s'avère néanmoins une gageure nécessitant plus qu'un simple jet de Discrétion. Les dossiers présents sur le disque dur de l'ordinateur de Sanchez sont mieux organisés mais présentent une somme tout aussi énorme d'informations : près de 6 ans d'enquêtes, de notes, d'hypothèses, de rapports ... Une grande partie des renseignements fournis ici concernent néanmoins l'Aztec et ses affiliés. Vous pouvez autoriser les joueurs prenant le temps de lire tous ces documents à prendre connaissance des pages 6 à 15 de *Helter Skelter* et 107 à 110 de *Lignes blanches*, et leur faire un résumé détaillé des pages 106 à 108 de *Complots*.

Un nom revient assez régulièrement comme informateur dans les notes de Sanchez, celui de Octezotl. L'individu est connu pour être un truand sans envergure, une espèce de charlatan se faisant passer pour un shaman auprès des touristes de Santa Monica, dealant du quetz à l'occasion. Si les joueurs sont rapides, ils n'auront aucun mal à le trouver du côté de Pacific Palissade en train d'essayer de refourguer des soi-disant fétiches aztèques à des gogos asiatiques. Bien évidemment, il commence par nier en bloc le fait qu'il connaît un certain détective Sanchez, mais craque rapidement si les joueurs lui mettent la pression (l'homme est plutôt sensible à l'intimidation et aux attitudes Aggressif ou Inquisiteur). Il avoue alors avoir aidé l'ex-cops à intégrer un gang - les Jaguars - qui gravitent dans l'orbite de l'Aztec. L'escroc prétend l'avoir revu en août et qu'à ce moment-là, Quetzal

semblait avoir pris du galon dans l'organisation.

Il précise par ailleurs que le détective a adopté un nom d'emprunt, Ernesto Tlaluc, et se fait passer pour un type ayant passé une quinzaine d'années en prison pour braquage et trafic de drogue. Si par la suite, les joueurs enquêtent du côté de Florence, le terrain de jeu habituel des Jaguars, ils pourront constater que le gang a abandonné son territoire ; « Repartis pour le Mexique » lâchera laconiquement un jeune Crips qui s'est empressé de récupérer le commerce local.

Si les joueurs négligent cette piste dans un premier temps, ce sont les hommes de Cahautamoc Alvarez qui lui mettront la main dessus en premier. Ils apprendront alors que Sanchez est un ancien flic et commenceront à remonter la même piste que les PJ, représentant alors pour eux une menace bien plus sérieuse. Quant à Octezotl, il finira comme nourriture pour les squales. Ce même sort risque d'ailleurs de lui arriver si les joueurs ne lui conseillent pas de se mettre au vert quelque temps.



1.3. Aztlan

Les joueurs pourraient être tentés d'aller sur les lieux mêmes de l'incident. Sur la route, ils commenceront à découvrir un spectacle hallucinant : des colonnes entières de réfugiés ont quitté LA, certains pour rejoindre la frontière, d'autres pour se mettre au vert à la campagne. Pour beaucoup, l'exode s'est arrêté au bord du chemin. Tout au long de l'A15 (l'A5, longeant les côtes, a beaucoup souffert durant le tremblement de terre et n'est pas encore intégralement praticable), on trouve plantés là caravanes, tentes et autres logements de fortune. Aux abords de la bordure mexicaine, la situation est encore plus invraisemblable puisque sont apparus de véritables campements regroupant parfois plusieurs milliers de personnes dans des conditions plus que précaires. Après le séisme, l'Hydra a été un peu déboussolée et la zone frontalière est devenue un vrai guêrier pendant une à deux semaines avant que les choses ne reviennent à la normale, permettant à de nombreux émigrés clandestins de franchir la frontière dans un sens comme dans l'autre. Puis, face aux mouvements de population devenus massifs et incontrôlables, la Californie comme le Mexique ont dû faire appel aux militaires.

Les joueurs ont donc la désagréable impression de rentrer dans une zone de guerre. Des barbelés sont placés en travers de la route, des hommes en armes et en treillis sont présents un peu partout, ... Depuis l'incident, les réfugiés sont même cantonnés dans leur campement - en toute illégalité - et il devient difficile de les approcher. Seule une bonne couverture (journalistes, membres d'une organisation humanitaire) convaincra les soldats de laisser rentrer les joueurs dans le camp.

Une fois à l'intérieur, les PJ vont se heurter à un véritable mur. Les réfugiés apparentent tout « blanc » à un flic ou à un militaire et ne leur font pas confiance. La seule personne à qui ils parviendront à faire cracher quelques mots sera une vieille illuminée qui, entre deux paroles incohérentes, leur expliquera globalement le mythe qui sous-tend cet exode, le retour à Tenochtitlan, ... « Les Tisserands

nous ouvriront le chemin ! » hurle-t-elle sur un ton menaçant. Par contre, évoquer l'incident ou la fuite du camion ne fera que renforcer le mutisme des gens interrogés. C'est par contre le meilleur moyen pour les joueurs d'attirer sur eux l'attention de Cahautamoc et de ses sbites.

Si les joueurs cherchent à interroger leurs anciens contacts liés au monde criminel et à l'Aztec, qu'ils soient gangbangers ou membres de la brigade antigang, ils comprendront que l'organisation est en train de se redéployer depuis le Little One, ses têtes dirigeantes s'expatriant notamment au Mexique. Mais dans la rue, certains chefs de gang qui s'étaient rangés sous la bannière de l'Aztec Nation n'accepteraient pas cette nouvelle situation et chercheraient à reprendre leur autonomie, provoquant ainsi une espèce de conflit interne qui pourrait à terme déboucher sur une nouvelle guerre des gangs. Dans la rue, beaucoup de gangers sont visiblement terrifiés par Cahautamoc et tenteront de dissuader les joueurs de s'intéresser à cette affaire



1.4. Le camion

Les photos apportées par Jen représentant Sanchez au volant d'un fourgon tentant d'échapper à un contrôle des agents de l'Hydra peuvent elles aussi constituer une piste intéressante. Les images récupérées par les douanes, passées ensuite entre les mains du SAD, sont suffisamment précises pour que l'on puisse clairement identifier le véhicule utilisé. Il s'agit d'un camion de transport de dimension relativement importante,

portant un caisson d'une quarantaine de mètres cube. La plateforme est bâchée et empêche donc de voir ce qu'elle transportait. Un expert (niveau 5+ en mécanique, un ancien de l'armée ou un rafistoleur du MSD) serait capable de reconnaître que le véhicule n'est pas un modèle civil mais militaire. Une étude plus approfondie permettrait même de l'identifier comme un type de fourgon utilisé par l'armée russe au début du siècle pour le transport de missiles. Bon nombre d'entre eux, comme une grande partie de l'arsenal militaire russe, ont ensuite été revendus au marché noir, bien souvent avec les missiles qu'ils transportaient. Sur le sol californien, ce genre de véhicule se trouve principalement entre les mains de transporteurs de la mafia russe, mais d'autres organisations criminelles ou terroristes ont pu entrer en possession de quelques modèles. (Note du rédacteur : si les joueurs font le rapprochement et se renseignent sur l'arsenal utilisé par Néo Islam pour la préparation de l'attentat du 23 juin, n'hésitez pas à leur révéler qu'il s'agit du même matériel. Persuadés de courir après un véhicule chargé de missiles enrichis en uranium, les joueurs n'en seront que plus motivés, et tout aussi surpris lors de la découverte du véritable chargement.)

Le véhicule est intégralement peint en noir, excepté une tache blanche sur la porte droite de la cabine. Un agrandissement permet de distinguer la forme stylisée d'un aigle (symbole du dieu Huitzilopochtli dans la mythologie aztèque – voire plus haut la légende d'Aztlán – information qui peut être obtenue facilement sur internet en croisant les bonnes données ou en réussissant un jet de Connaissances/Education). La plaque minéralogique



semble avoir été sciemment camouflée à l'aide de boue pour la rendre illisible, impossible donc d'identifier le véhicule par ce biais. Par contre, un personnage pourrait être tenté de suivre la piste du véhicule après sa fuite au check point frontalier du côté de Chula Vista. Il faudrait pour cela de bons contacts auprès des nombreux services susceptibles de disposer d'enregistrements du trafic routier (douanes, shérifs, Air division) ou d'un moyen d'accéder illégalement aux réseaux possédant ces enregistrements (Electronique/Education (3), et surtout de procéder avec célérité, les archives de ce type étant rarement conservées plus de 48 heures. Le visionnage est chaotique ; pas mal d'infrastructures ont été détruites par le séisme, et il s'agit presque plus de déduire le trajet que de le suivre à l'écran. Avec pas mal de logique, les joueurs pourront repérer le véhicule qui s'engage sur l'A15, le retrouver lorsqu'il la quitte vers Riverside pour reprendre ensuite l'A10 vers LA avant de le perdre dans le chaos urbain de Montebello.

1.5. Montebello

Pas mal de pistes semblent indiquer que Sanchez se planquerait maintenant du côté de Montebello. Si les joueurs pensent à consulter les dossiers, un simple jet de Bureaucratie/Perception (1) leur permettra de distinguer le nom de Felipe Chavez, propriétaire d'une casse dans le quartier, cité dans une affaire de racket d'un gang lié aux Triades que Quetzal avait démantelé. Sinon, une recherche minutieuse permettra de repérer la casse de Chavez (Instinct de Flic/Perception (3). Cette seconde méthode s'avère bien évidemment plus longue et laborieuse, et possède en plus le désavantage d'être peu discrète, surtout si les Chevaliers de l'Aigle sont sur leurs traces.

Quelle qu'en soit la manière, les joueurs finissent par dénichier la carrosserie, une des rares entreprises encore en service dans une zone industrielle dévastée. Il s'agit d'un immense dépôt où les carcasses de véhicules s'entassent par centaines. Une enceinte grillagée entoure tout le périmètre, mais à de multiples endroits, des trous dans la clôture permettent à un homme de passer. En véhicule, on est obligé de passer par une porte ouvrant devant l'atelier où travaillent en journée Chavez et une demi-douzaine d'ouvriers. La nuit, il est possible de pénétrer par effraction dans l'enceinte de la casse en coupant une simple chaîne à l'aide d'une tenaille, mais il vaut mieux avoir auparavant repéré et désamorcé l'alarme (Electronique/Education (2) sous peine de voir débarquer les flics en moins de 20 minutes.

Sanchez se planque dans un entrepôt au cœur de la carrosserie,

le camion partiellement dissimulé sous une bâche. Quetzal, lui, occupe un réduit où ont été remis des outils inutilisés. Il est armé et sur les nerfs. Si les joueurs le surprennent en pleine nuit, il est capable de faire feu avant même de reconnaître ses anciens collègues. Sinon, il se montrera plutôt méfiant mais finira par baisser la garde et leur résumer les événements de ces derniers jours. Sanchez est visiblement épuisé ; il n'a pas ou peu dormi depuis quelques jours et se nourrit d'un cocktail d'amphétamines et de barres nutritives. Il n'est pas sorti de sa cachette une seule fois et a demandé à Chavez de ne pas se pointer : il se sait poursuivi et cherche pour le moment à se faire oublier. Il ne sait pas encore vraiment comment il va gérer la fin de cette histoire.

Les joueurs auront sans doute envie de découvrir ce qu'il transportait dans le camion. Quetzal accepte de le leur montrer en ménageant son effet de surprise : à l'intérieur du caisson se trouve une espèce de sarcophage high-tech façonné dans un métal noir. Une vitre de plexiglas fumé laisse deviner son occupant. Il s'agit d'un homme nu d'âge vénérable, ascétique, la peau presque parcheminée ; il ressemble en tout point à une momie. Un réseau de tuyaux et de fils part de ses veines ou des électrodes posées sur son corps. Sur les flancs du sarcophage, on distingue de très nombreux voyants, diagrammes, diodes et indicateurs électroniques ; un jet de Médecine/Education (1) permet de reconnaître ces signaux comme représentant l'activité vitale du patient. Grâce à une réussite plus importante (au moins 3), un joueur peut même deviner que l'état de l'homme semble stable, malgré un rythme cardiaque extrêmement faible. Par contre, plusieurs données (analyse sanguine, ...) ne correspondent à rien de connu et ne permettent donc pas de faire une analyse. Devant leur surprise, Sanchez explique qu'il ne sait pas exactement ce qu'est ce type mais qu'il s'agit d'une personne de la plus haute importance pour l'Aztec.

Une autre surprise attend les joueurs. Lorsque Sanchez leur explique son enquête sur le Contractor et son plan pour obtenir de plus amples informations sur ce dernier, il présente aux joueurs les quelques documents dont il dispose déjà, dont une série de photos prises au téléobjectif. On y voit un dirigeant de l'Aztec discuter à une terrasse de café avec un homme – The Contractor, précise Quetzal – tandis que des gardes du corps protègent les négociations. Malgré la qualité moyenne des photos, les joueurs qui ont déjà joué *Une semaine en enfer* ne pourront que reconnaître en ce dernier William Chadwell Stenford, vieil ennemi qu'ils soupçonnent de crimes abjects sans jamais avoir pu le coincer.

2. Necocyautl (la discorde des deux côtes)

En ayant retrouvé Quetzal et son mystérieux passager, les joueurs se retrouvent pris entre deux feux, prisonniers dans le conflit d'intérêts que se livrent Cahautamoc et Luisa-4. Ils ne devront pas ménager leur peine pour tirer leur épingle du jeu et mener à son terme le plan conçu par Sanchez.





2.1. Yaomicqui (celui qui meurt entre les mains de l'ennemi)

Peu de temps après que les joueurs ont retrouvé Sanchez et que ce dernier leur a raconté toute son histoire, les Chevaliers de l'Aigle attaquent la planque. Ils interviennent de préférence la nuit, mais vous pouvez les faire entrer en scène plus tôt si les joueurs prennent des décisions rapides. Leur but est de s'emparer par n'importe quel moyen du sarcophage contenant le Xochimalcas et pour cela, ils n'hésitent pas à sortir l'artillerie lourde. Une dizaine de gangers armés de Colts Terminator 031 investissent la casse. Un premier groupe de quatre hommes tente de pénétrer dans l'entrepôt où se cache le PJ pendant que leurs alliés encerclent le bâtiment (mêmes caractéristiques que les gangers dans le *Pilote* p.285). Ces hommes ne sont pas des tireurs d'élite, mais leur nombre les rend redoutables. Si cette première intrusion ne fonctionne pas, ils enverront une deuxième vague plus nombreuse.

Les PJ peuvent envoyer certains des leurs en éclaireurs et profiter des innombrables cachettes de la casse pour éliminer discrètement certains de leurs opposants. Une option plus sûre est de tenter une sortie en force au volant du véhicule.

Si les joueurs parviennent à fuir la casse mais que leurs assaillants sont encore suffisamment nombreux, ils se lanceront à leur poursuite à bord de BMW M8 « Gran Turismo ». Avec toute cette agitation, le LAPD ne tardera pas à rentrer dans la danse. Une fois de plus, les joueurs vont devoir se montrer habiles s'ils ne veulent pas faire l'objet d'un flash spécial sur CNN California. Et une fois, qu'ils auront semé leurs poursuivants, il leur faudra aussi trouver une planque et réfléchir à la suite des événements.

Au cours de l'attaque ou de la poursuite, arrangez-vous pour que Sanchez écope d'une balle perdue. Vous n'êtes pas obligé de le tuer, mais la blessure doit être suffisamment importante pour le mettre hors d'état d'agir. Avant de sombrer dans l'inconscience, il fait néanmoins jurer aux PJ de mener son plan jusqu'à son terme. Quant à savoir ce qu'ils vont faire du blessé ou de son cadavre, c'est un problème supplémentaire qui ne fait que s'ajouter à une liste déjà bien longue.



2.2. Tlaccatecatl (celui qui commande les guerriers)

Cahautamoc ne laissera pas tomber l'affaire aussi facilement et va lancer ses hommes aux trousses des PJ. Si ces derniers se sont montrés plutôt discrets lors de leur enquête, il mettra quelque temps avant de les retrouver, sans doute pas avant qu'ils n'aient gagné le Mexique. Dans ce cas, ses hommes de main n'interviendront pas avant le chapitre intitulé *Le vent nocturne*.

Toutefois, s'ils se sont montrés imprudents, en s'appelant par leurs noms lors de l'attaque ou en utilisant du matériel réservé à l'ex-unité COPS par exemple, ou si les Chevaliers de l'Aigle ont pu faire parler Octezotl, leur vie va se transformer en un véritable enfer.

Cahautamoc n'hésitera pas à employer la plus abjecte des violences pour faire plier ses adversaires. Il s'attaquera à tout ce qui compte aux yeux des joueurs, à leur famille, à leurs biens. Il pourra par exemple incendier le domicile d'un des PJ ou faire descendre ses proches (conjoint, ami ou collègue), en laissant à chaque fois en évidence un fragment d'obsidienne pour qu'ils comprennent bien d'où vient la menace. Le chef de gang ne fait pas dans la dentelle : pour atteindre sa cible, il est prêt à sacrifier dix innocents. Il va oublier toute discrétion et toute prudence pour traquer et faire céder les joueurs, même si cela doit attirer sur lui l'attention de la police. Une seule chose compte désormais pour lui : s'emparer du Xochimalcas.

Les PJ auront donc fort à faire pour réussir à protéger leurs proches et éviter un carnage. Le second problème auquel les PJ vont devoir face, c'est qu'ils risquent eux-mêmes d'avoir les flics sur le dos s'ils se retrouvent au cœur d'un bain de sang, attention dont ils n'ont vraiment pas besoin alors qu'ils s'apprennent à franchir la frontière avec une gargarisation des plus étranges...



2.3. Cihuacoatl (la femme serpent)

Si les joueurs veulent se débarrasser au plus vite des Chevaliers de l'Aigle, ils ont tout intérêt à suivre le plan de Sanchez et contacter les dirigeants de l'Aztec pour ouvrir les négociations concernant leur « otage ». Ils disposent d'une adresse de messagerie les mettant directement en contact avec les cuahuizt, les plus hautes autorités de l'organisation dont la plupart ont regagné le Mexique. Leur première réaction face aux demandes des joueurs est un mélange de menaces et d'injures. Le meilleur argument des PJ pour les faire plier est de les menacer à leur tour de livrer le Xochimalcas aux dissidents qui suivent Cahautamoc. Assez vite, Luisa-4 reprend les rênes et accepte de négocier. Après tout, Stenford ne leur est rien, et même s'il coûte à l'Aztec de traiter avec des impurs, le plus important pour eux est de récupérer leur guide spirituel. Elle exige tout d'abord qu'on établisse une communication visuelle (une simple webcam lui suffit) afin de faciliter les discussions et surtout de vérifier la bonne santé du Xochimalcas.

Les PJ auront ainsi l'occasion d'apercevoir pour la première fois celle qui est devenue le pilier des forces occultes qui dirigent l'Aztec. C'est une latine dont l'âge est impossible à déterminer, plus impressionnante que véritablement belle. Son attitude a quelque chose de reptilien : les expressions de son visage, le sang-froid avec lequel elle s'exprime, même ses pupilles qui semblent étirées dans le sens de la hauteur font penser à un serpent.

La première chose que fait Luisa-4 avant d'entamer les négociations, c'est de donner des instructions indispensables à la survie du Tisserand des Fleurs. Les joueurs se voient donc mandés de se procurer quelques défilées de sang (où est l'hôpital le plus proche ?), et à défaut d'ayahuasca, une dose relativement importante de Quetz. C'est seulement ensuite qu'elle accepte d'entendre les exigences des personnages. À eux de voir ce qu'ils peuvent y gagner : des informations et des documents sur The Contractor/Stenford, bien entendu.

de l'argent, des armes ou de la drogue sans trop de difficulté (si les joueurs se montrent gourmands). Une protection contre les Chevaliers de l'Aigle leur est aussi accordée mais seulement après que le Xochimalcas leur a été rendu.

Le seul véritable problème pour les PJ, c'est que ce sont eux qui seront chargés d'acheminer le convoi avec le sarcophage. En effet, l'Aztec est pour le moment bien en peine d'intervenir sur le territoire californien. La majeure partie de la hiérarchie et des fidèles de l'organisation se trouve désormais au Mexique. Luisa-4 craint trop que ceux restés en Californie n'aient prêté allégeance à Cahautamoc pour leur faire confiance. Elle n'est d'ailleurs sûre que d'un nombre trop restreint de personnes dans son propre camp pour lancer une opération. Elle préfère donc prendre le risque de confier cette tâche aux PJ qui n'ont a priori aucune raison de la trahir.

2.4. Acolnahuacatl (celui qui vient de la région déformée)

Faire passer la frontière à un sarcophage high-tech contenant une espèce de cadavre animé n'est pas une mince affaire. Il leur faut tout d'abord trouver un nouveau véhicule (le camion dérobé par Sanchez a été endommagé lors de l'attaque et n'est pas de la plus grande discrétion) et y transférer le sarcophage.

Ensuite, il leur faut trouver un moyen de rentrer au Mexique sans avoir à subir la fouille des douaniers. Si les joueurs n'ont pas vraiment d'idée, Jen peut une fois de plus venir à leur aide en les orientant vers Vince Walker, un officier de la police des frontières que le SAD suspecte à juste titre d'être un passeur (voir *Lignes blanches* p.56). Moyennant finances, l'homme peut les aider à passer au Mexique ; son silence quant à la mystérieuse cargaison transportée lui fera cependant revoir ses tarifs à la hausse.

À vous de voir comment vous voulez traiter ce passage de la Californie au Mexique. Si les joueurs ont déjà été bien secourus par l'attaque des Chevaliers de l'Aigle, il est préférable d'en faire un événement sans histoire. Walker fera partir le convoi à la nuit tombée. Tous feux éteints ils suivront à une allure d'escargot des pistes dans le désert que le ripou de la police des frontières semble être le seul à connaître. Après plusieurs heures de voyage épuisantes, leur camion aura passé la frontière. Lorsque l'aube se lèvera, ils seront au Mexique.

Mais si vos joueurs ont besoin d'action, vous pouvez faire de ce passage quelque chose de bien plus dramatique. Le convoi peut se retrouver confronté à une des bandes qui vivent dans le désert et se montrent de plus en plus hardies depuis le Little One. Pour les laisser partir, les nomades leur demanderont de payer un droit de passage dont la nature reste à votre discrétion (armes, épreuve...). Les joueurs peuvent aussi être repérés et pris en chasse par un hélicoptère de l'Hydra ou par une patrouille de l'armée mexicaine, vous donnant l'occasion d'organiser une course-poursuite entre les dunes du désert et le lit desséchée des rivières.

Avec ou sans encombre, les PJs finissent par gagner le Mexique.

2.5. Yoalli Ehecatl (le vent nocturne)

Un premier rendez-vous est pris à Mexico pour fixer les derniers termes des négociations. La rencontre est prévue en plein jour, dans une zone d'affluence pour dissiper toute suspicion de traquenard : la place des Trois-Cultures. Au milieu des vestiges de bâtiments érigés par les différentes civilisations qui ont fait le Mexique, les joueurs vont à la rencontre de leur contact. Avec son costume strict et son attaché-case, l'homme qui les attend (Javier Ochotora) ressemble plus à un homme d'affaires qu'à un pilier d'une organisation mystico-criminelle comme l'Aztec. Ce dernier salue les joueurs envoyés en émissaires avec courtoisie et les convie à discuter en marchant avec lui le long des ruines de Tenochtitlan. Il leur expose alors la manière dont les choses doivent se passer. Il est d'abord chargé de vérifier la bonne santé du Xochimalcas. Si tout va bien, il doit les guider jusqu'à un lieu secret, à l'extérieur de Mexico, où ils procéderont à l'échange. Promesse leur est faite qu'on n'attentera pas à leur vie, et ils doivent prêter serment de ne pas menacer celle de leur guide. Si les PJ sont d'accord, il est prêt à les emmener à l'endroit indiqué.

Ils quittent alors Mexico pour emprunter des petites routes de campagne vers le Nord. Le trajet prend plusieurs heures et la nuit ne tarde pas à tomber. C'est ce moment que choisit Cahautamoc pour griller ses dernières cartouches. Le Xochimalcas ouvre soudain les yeux et se convulse, ses bras et sa tête s'écrasent contre la paroi de son sarcophage. Il hurle à plusieurs reprises ce que des joueurs versés dans la connaissance du nahuatl pourraient comprendre comme *chalchuiatl* (le sang). La crise cesse aussi vivement qu'elle a commencé. C'est alors qu'une jeep déboule soudainement d'un chemin et se met en travers de la route, obligeant le camion que les PJ conduisent à freiner brutalement. Plusieurs hommes (autant qu'il y a de joueurs) surgissent du véhicule et attaquent le convoi. Ce sont des latinos musculeux, les cheveux longs entremêlés de plumes d'aigle, armés de Colts Terminator et d'impressionnantes casse-tête. Il s'agit des meilleurs guerriers d'Alvarez, ses *tecuchtlis*, des soldats surentraînés, gavés de drogues de combat et soumis au rituel du *cualantli* (voir *Helter Skelter* p.15). Leurs caractéristiques se révèlent donc très supérieures à la normale (utilisez celles d'Emilio Bonaventura p.281 du *Pilote* avec les capacités Berserk et Invulnérable et l'équipement susmentionné).

Si vous voyez que les PJ ne survivront pas à cette confrontation, après avoir fait très peur à vos joueurs, faites intervenir des Chevaliers de l'Ocelot, la garde rapprochée de Luisa-4 venue pour les escorter jusqu'au lieu de rendez-vous et qui arrive à point nommé pour les sauver.

2.6. Popocatepetl

L'Aztec a établi une de ses bases sur les flancs du volcan Popocatepetl. Le campement est peu impressionnant et ressemble avant tout à un village de paysans. Quelques maisons rustiques se pressent autour des ruines d'un temple aztèque. C'est en ce lieu que Luisa-4 les attend. La femme a revêtu une tenue de coupe



moderne mais à l'inspiration précolombienne très marquée. Elle salue les joueurs avec une certaine froideur — une absence d'émotion qui ne la quittera pas de l'entrevue — puis fait signe à ses servants de faire sortir le sarcophage du camion et de l'emporter précieusement dans les entrailles de l'édifice. Là l'attend dans une pièce spécialement équipée une nuée de médécins et de shamans.

Les joueurs sont conviés à suivre Luisa-4 dans une pièce attenante. Cette dernière est sobrement décorée avec une natte de cordes tressées et une table basse en pierre noire. Une inspection plus attentive révèle que la pierre est de l'obsidienne et qu'elle présente des taches d'une origine moins que douteuse : il s'agit sans nul doute d'un ancien autel de sacrifice. Les joueurs, déjà méfiants, pourraient s'indigner de ce décorum macabre. Pourtant, la femme qui les accompagne ne semble pas leur témoigner d'hostilité, seulement la froideur qui la caractérise. Une enveloppe est posée en évidence sur la table.

Luisa-4 leur fait signe de prendre place autour de la pierre noire, puis, une fois que ces derniers sont installés, fait glisser l'enveloppe jusqu'à eux. Cette dernière contient un simple UVD.

« Tout ce qui vous intéresse est là, précise la femme d'une voix grave. Considérez dès lors que nous sommes quittes. »

Une servante entre alors dans la pièce, apportant un large bol dans lequel a été versé un liquide épais et sombre qu'elle pose devant la dirigeante de l'Aztec. Cette dernière en boit alors une gorgée et tend le récipient vers le joueur placé à sa gauche.

« Buons à la fin de cette affaire. »

Il semblerait qu'il soit discourtois de refuser ne serait-ce que d'y tremper les lèvres. Les joueurs vont donc normalement se passer le bol de l'un à l'autre. Tous sont bientôt pris de vertiges et s'enfoncent rapidement dans le sommeil. Avant de sombrer, ils entendent Luisa-4 murmurer : « Espérons que désormais nos routes ne se croisent plus jamais... ». Ceux qui ont bu plus franchement le liquide sombre sont victimes d'hallucinations sans queue ni tête où se mêlent souvenirs déformés, formes psychédéliques et images de cauchemar où une espèce de monstre ayant les traits de Stenford dépece et dévore une enfant (NdR : voir la fin du déroutant *Blueberry* pour inspiration de ce que cette transe peut donner).

Lorsque tous reprennent conscience, ils sont dans une chambre d'un motel miteux, à une trentaine de kilomètres de Tijuana. L'enveloppe contenant l'UVD est glissée dans la poche de la veste de l'un d'entre eux.

3. Dénouement

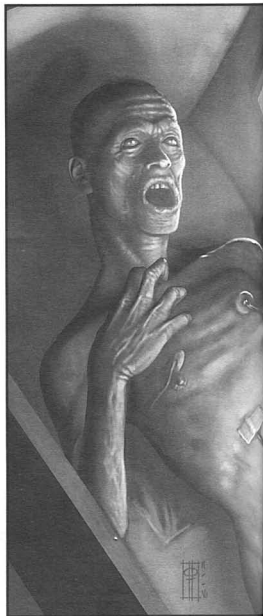
La fin de ce scénario est complètement ouverte. Si tout s'est bien passé, les joueurs sont désormais en possession d'informations capables de mettre à mal William Chadwell Stenford. La façon dont ils vont les utiliser leur appartient entièrement. Étudions néanmoins les différentes options qui se présentent à eux.

3.1. Le dossier

Les PJ's disposent désormais de documents incriminant Stenford dans la négociation d'armement de destruction

massive entre l'Aztec et Neo Islam et qui l'impliquent donc dans les attentats du 21 septembre. Ils possèdent aussi quelques fichiers numériques prouvant sa dépravation et son goût pervers pour les jeunes enfants. L'origine douteuse de ces documents ne leur permet cependant pas de servir de preuves lors d'un procès. Si ces révélations parvenaient à sortir dans les médias, le scandale enflerait et s'effondrerait tout aussi vite, Stenford disposant d'une batterie d'avocats prêts à déclencher des procès pour diffamation. La vie des joueurs deviendrait alors un véritable cauchemar.

Ils peuvent aussi décider de poursuivre leurs propres investigations sur la base des informations qu'ils ont recueillies. Dénouer l'écheveau de complots et d'intrigues manigancées par Stenford au fil des années est une oeuvre monumentale. L'homme a servi d'intermédiaire



un de négociateur à quasiment tout ce que la Californie comporte comme organisations criminelles – « the Contractor » n'était que l'un de ses innombrables alias – a spéculé sur les conséquences du Little One en investissant dans l'immobilier, les groupes pharmaceutiques, etc. Si les joueurs parvenaient à faire remonter à la surface toutes les machinations auxquelles Stenford a participé, le scandale serait énorme. La tâche s'avère cependant ardue et dangereuse, et les joueurs ne peuvent peut-être pas se payer le luxe de la légalité.

3.2. L'infiltration

Les PJ peuvent aussi décider qu'étant donné l'immense salaud qu'est Stenford, il ne mérite rien de plus qu'une balle dans la tête. Mais pour qu'une telle opération réussisse, il faut qu'elle soit planifiée avec soin. Le méméticien est paranoïaque, dispose de plusieurs résidences et se déplace en permanence. Il est perpétuellement entouré de gardes du corps ou d'alliés subjugués par son « charme » et paie très cher pour conserver sa sécurité. Il lui faut assourir régulièrement sa pédophilie dévorante et parfaitement assumée. Réseau coréen (voir *Gangsta paradise* p.12), bidonvilles sud-américains... Les fournisseurs de chair fraîche ne manquent pas. Et lorsque Stenford reçoit, sa garde rapprochée se fait moins présente. Le moment est donc idéal pour l'approcher et le tuer. Reste encore à réfléchir au sort que les joueurs veulent accorder au personnel de sécurité (Note du rédacteur : pourquoi ne pas faire intervenir un ancien collègue reconverti dans la protection aux personnes : ami qui se retrouve du mauvais côté du flingue ou ordure dont ils seront bien heureux de pouvoir se venger ?), et ensuite à disparaître sans laisser de trace...

3.3. La rencontre

Les PJ ont à leur disposition les protocoles de contact avec « The Contractor » et pourraient vouloir se risquer à le rencontrer, que ce soit pour discuter ou pour lui tendre un piège. Stenford est loin d'être un débutant : il faudra monter une arnaque suffisamment crédible pour l'intéresser, et il choisira le lieu, le moment et la manière dont s'organisera le rendez-vous ; il restera le maître du jeu jusqu'au bout. Les joueurs ne pourront pas s'approcher à moins de trente mètres de lui sans avoir été fouillés ni sans se retrouver dans le

viseur d'un fusil à lunette. Mais même s'il devine le piège, Stenford peut décider de laisser les PJ venir jusqu'à lui, ne serait-ce que pour leur montrer qu'il ne se sent pas menacé. Le méméticien mercenaire est tellement persuadé d'être l'incarnation du mal qu'il en développe un certain sentiment d'impunité : il aime jouer avec ses ennemis comme un chat joue avec des souris, avec délice et cruauté.

Cependant, si les joueurs se montrent suffisamment crédibles et menaçants, Stenford est prêt à négocier sa vie et sa tranquillité. Au cœur de tous les complots, l'homme est une source incroyable d'infos concernant la storyline. Presque rien des révélations apportées par les dossiers de *Horizons lointains*, *DésUnion* ou de ce supplément ne lui est étranger. À vous de voir quelles informations vous êtes prêts à livrer à vos joueurs et surtout quel prix ils accordent à la vie de ce salopard.

3.4. Fugitifs

Il existe une dernière solution pour achever cette affaire, plus radicale pour l'avenir de vos joueurs mais qui offre aussi un nouveau rebondissement.

La CIA est un peu l'acteur invisible de ce scénario. Ils ne peuvent ignorer les frasques de Stenford, un « agent libre », mais qui semble jouer sur tellement de tableaux en même temps que déterminer le camp auquel il appartient est devenu une gageure. Ils ne peuvent ignorer non plus bien longtemps la menace que représentent les PJ s'ils décident d'enquêter sur toutes ses implications. Les méméticiens de la cellule de Washington peuvent alors décider qu'il serait préférable d'éliminer Stenford, vu le peu de fiabilité de ce dernier. Histoire de faire d'une pierre deux coups, ils vont faire porter le chapeau de cet assassinat aux joueurs avec luxe de preuves trafiquées (fausses empreintes retrouvées sur les lieux du crime, vidéos truquées...). Les PJ se retrouvent alors pourchassés pour meurtre et obligés de plonger dans la clandestinité s'ils ne veulent pas finir sur la chaise électrique. Mais ce statut de hors-la-loi sert aussi les intérêts de certains méméticiens de la cellule-mère : comme il est indiqué dans le dossier storyline de ce supplément, tous ne sont pas persuadés de l'efficacité du déclenchement volontaire du Little One pour contrecarrer la montée en puissance de Chemven. Les événements leur auront donné raison. Lloyd Muhn, directeur exécutif de la CIA et agent méméticien de premier ordre (voir *OSS 666* p.14 à 18, le scénario *Œil pour œil* de *DésUnion* et la partie story de ce supplément) était quant à lui plutôt partisan de l'utilisation de ces « résistants mémétiques » que sont les anciens Cops dans cette confrontation. En obligeant certains d'entre eux à rentrer dans la clandestinité, il les rend plus accessibles à la manipulation. Durant leur vie de fugitifs, les joueurs pourront ainsi bénéficier du soutien discret de la CIA : alerte avant une descente de police, apparition d'alliés providentiels... Cette aide est évidemment intéressée et cherche à faire rentrer les joueurs en résistance face à la dictature réaliste. Mais ceci est une autre histoire...

LES DOSSIERS DU SAD

SEULS LES ÉCRITS RESTENT

South Central

Lil' Latifah git au milieu des décombres. Au dessous d'elle, la flotte, la merde, la boue. Au-dessus, cet énorme pan de mur - le roll call de ses homies, c'est un comble !...

Sweetie Blue.

Miss T.

Fourteen Fifteen Sixteen B... Seize Bloods tués.

Un piège d'eau et de béton, un tombeau dont elle ne peut sortir. Et comment pourrait-elle seulement espérer, de toute façon ? Lorsque le sol a tremblé, tout à l'heure, cette énorme barre de fer lui est tombée dessus, traversant sa jambe comme la hampe d'une lance - et c'est curieusement cette pointe, enfoncée dans un sol qu'elle ne peut pas voir, qui lui a permis - est-ce vraiment un privilège ? - de survivre entre ciel et terre...

Dalia

Deedee M...

Ses mains crispées se sont accrochées à cette pique salvatrice. Elle a même réussi, au prix dérisoire de son t-shirt et de son sweat, à se créer une sorte d'aide pour ses membres fatigués...

Queen Meriem...

Lil' Latifah sourit malgré sa douleur - douleur de plus en plus lointaine, d'ailleurs. Comme si l'excès de souffrance avait anesthésié tous ses sens. Queen Meriem était sa meilleure amie. Sa sœur. Tuée d'une balle en plein cœur.

- Je te rejoindrai bientôt, petite sœur.

Dans l'eau, en contrebas, des formes longues et brunes commencent à tourner, formant d'étranges circonvolutions à la surface du liquide saumâtre. Des alligators ? D'autres créatures, moins ragoûtantes encore ?

L'air se fait de plus en plus rare.

Lil' Latifah a chaud.

Lil' Latifah a soif.

Crazy Lily

Lam.

Alayah.

Une gueule béante surgit des profondeurs. Attirée par le sang qui coule de sa plaie.

Une hémorragie. Lente, mais réelle.

Sa vue, lentement, se trouble.

C'est bientôt la fin.

Elle n'a plus de bombe. Elle n'a plus que son sang.

Puise dans la plaie ouverte l'écarlate qui lui manque pour inscrire elle aussi son nom :

Lil' Latifah.

Convention Center

... Jérémie, nous nous sommes réfugiés chez Granny Thunders. Nous t'attendons... Disparue : Helena, dix ans il y a deux trois jours à Glendale... Chérie, je suis parti voir ce qui pouvait être sauvé, je reviens vite. Je t'aime, Pat...

Partout des messages, accrochés ou tagués sur les murs du Palais des congrès. Témoignages d'espoir, de détresse aussi.

Tu es morte, Laurie, et avec toi c'est le monde qui a été englouti... Priez pour nous car la fin du monde est proche !... Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir... Je t'aimais tant et tu es parti, tu es parti mais l'oubli jamais ne s'emparera de moi, dans mon cœur tu resteras...

Matt lit tous ces mots pour passer le temps. Tromper son ennui. Pas qu'il ne soit pas touché par tous ces signes d'humanité, non... C'est simplement que la vie doit continuer. La vie. Sa vie. Et sa vie à lui implique d'aller de l'avant, de sortir très vite la tête de l'eau pour demeurer compétitif, opérationnel et, pourquoi pas, se tailler une part conséquente dans les nouveaux marchés qui, déjà, émergent des ruines de la Los Angeles.

- Tu aurais une Pacific Azur, s'il te plaît ?

- On dit Pacific Blues.

- Non. Pacific Blue.

Une valise contre une enveloppe. L'argent change de mains, la poudre d'ange aussi. Elle est pure. Directement importée du Brésil. Et par les temps qui courent, un sachez vant de l'or. Des lingots d'or.

À notre fille chérie... J'ai retrouvé mon portable mais il ne fonctionne pas, je ne peux pas envoyer de message... Tu resteras toujours dans mon cœur...

- Toi aussi, ma puce, murmure-t-il en s'éloignant, protégé par sa capuche grise, vers la sortie de Convention Center. Et souhaite-moi bonne chance, aussi...

Pueblo

Dans ce vaste champ de décombres qu'est Pueblo, mélange de poussière, de gravats à la blancheur d'ossements et de taches colorées, vives, presque incongrues, la vie a repris ses droits : les survivants se sont organisés autour des parois en ruines.

Une sorte d'instinct, de foi opiniâtre en une divinité de pardon.

Sur le clocher de Queen of Angels, seul vestige de l'église des pauvres, quelqu'un a peint en lettres énormes : *Difuntos*.

Et chaque jour, le prêtre rescapé effectue une prière pour ceux qui ne sont plus.

Matito, lui, n'a plus rien à donner : ni aux morts, ni aux vivants – ni à ce Dieu qui les a abandonnés. Ou châtiés sans même les prévenir. Ou pesés, mesurés, jugés insuffisants à l'aune de Ses propres valeurs.

Exactement comme l'imbécile de San Tomàs qui a décidé, avant même de lui laisser faire ses preuves, qu'il n'était pas assez bon pour suivre les cours d'informatique.

- *Hijo de la puta que tú pario!* Tout ça parce que j'étais... Quoi ? Un chulo, à tes yeux ? une graine de gangsta ? Me cago en tú, cabron... Et sur Toi aussi! s'écrie-t-il, brandissant son poing vers le ciel jaune et gris.

Matito serre les dents pour ne pas pleurer, pour trouver la force de défier le Traître qui l'a trahi. Une violente bourrasque soulève des volutes de poussière. Les papiers s'envolent, feuilles éparées couvertes d'une écriture fine, régulière. Machinalement, Matito s'en empare. Commence à lire.

Tr[...cription de l'entretien [...] O'Doole [...] ème séance [...]

T - En fait, c'est ça le problème. Je me sens pas si mal que ça. Je veux dire, avec tout ce qui m'est tombé sur la gueule [...] dernières années, toutes ces morts, tous ces dérapages [...] Toutes ces longues soirées en compagnie de mon Uni, à le regarder dans le blanc du canon, pour ainsi dire, et lui demander si oui ou non c'est pour ce soir [...] Je me retrouve au SICs – vous savez comment on l'appelle, entre nous ? Le SEXS. [...] gamin mort dans un garage. Torturées. [...] cinq ans qu'il est dans ce service. Et je vous jure qu'il a vomit son déjeuner, son petit-déjeuner et [...] affecté par tout ça...

A - Et pas vous ?

T - Vous savez à quoi je pensais pendant tout ce temps, doc ?

A - Jen [...]

A - [...] mois encore, j'aurais été obligée de faire un rapport sur vous. De demander une mise à pied. Vous avez dépassé ce que j'appelle le stade « Martin Riggs ». Vous

l'avez tellement dépassé, même, que je vais être obligée d'en créer un nouveau pour vous.

T - Je suis cinglé, c'est ça ?

A - Étonnamment, non. Vous êtes [...] échelle de valeurs autre que celle de la moyenne humaine ? Du genre à rester de marbre dans une fusillade...

T - Ben j'en ai vu tous les jours pendant des années alors...

A - À tuer un type de sang-froid...

T - Quand même pas... Enfin, si, peut-être, admettons.

A - Et à avoir des crises d'insomnie parce que Jen [...]

A - [...] n'êtes ni pire, ni meilleur qu'un autre. Vous avez juste besoin de maintenir un équilibre – et c'est pour ça que je suis là. Ce que je veux dire, Tom, c'est que la majorité de ceux qui auraient eu à subir ce que vous avez encaissé toutes ces années n'aurait pas tenu le choc. Ils auraient répondu à l'appel de l'Uni [...] votre échelle des valeurs, parce que c'est ça qui vous maintient. [...] Alors si ce qui vous fout en l'air, c'est que vous n'assumez pas votre attachement pour Jen, et pas l'énième scène de crime [...] ne me dérange pas. Et cela n'a pas à vous déranger. Vous êtes un ancien du COPS. Un freaks. Assumez-le [...]

Les yeux écarquillés, Matito tombe à genoux. Prie frénétiquement le Seigneur qui, dans sa grande mansuétude, lui a permis de découvrir ce trésor. Cherche fébrilement dans les décombres le reste de ce journal. Trouve un autre fragment. Puis un autre. Et encore un autre. En déchiffre un cinquième.

P - Je suis content que vous continuiez à exercer, docteur, en dépit de tout. C'est un miracle que le LAPD ait accepté votre [...]]

A - Détective Solo ?

P - Je fais partie d'un petit groupe de bénévoles, à [...] venir en aide aux déshérités – et à ceux qui, pour vivre pleinement leur existence, ont été obligés de renoncer à [...] exil ne se passe pas toujours très bien, même ici en Californie. La preuve ? Il y a deux jours, l'épicier du coin a été tabassé à mort – et son magasin, complètement pillé. C'était un acte de haine pure. Parce que Peter Galloway n'était qu'un immigré – il avait quitté l'Union l'an dernier pour venir vivre ici. Les pedouilles du Middle West n'apprécient guère les homosexuels. Mais Peter [...] pur produit de l'Union – du genre à poser pour des publicités vantant le FLA. On ne lui a pas pardonné [...] l'explosion de la semaine dernière. La voiture piégée [...] journaliste, je crois. Venu pour filmer et constater l'étendue des dégâts. [...] Il était planté devant un amas de gravats. Il y avait un pied ensanglanté qui dépassait. Il le filmait. L'air de rien. Sans agir. À cinq minutes près, la victime aurait pu être sauvée [...]

A - [...] perdu la foi, Padre ?

P - Je ne sais plus où j'en suis. Et je ne sais plus ce que je dois penser de tout ça. Preuve ultime de la non-existence de Dieu ? De son indifférence ?

A - Peut-être faut-il simplement voir, dans ces actes barbares – quel que soit l'aspect que prend cette barbarie, d'ailleurs – un excès d'humanité ?

Matito pleure, serrant son bien dans ses petits bras couverts d'ecchymoses. La vie cachée du COPS. Le journal des COPS. Les COPS dans l'intimité... Il imagine déjà les gros titres. Et l'argent. Tous les dollars qu'il pourra récupérer

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

DN 708
L'Unité
L'Unité

LES DOSSIERS DU SAD

CHAPITRE QUATRE

en vendant ce précieux bien à un journaliste. Une chaîne, peut-être ?

- Notre Père qui êtes aux Cieux...

Plus jamais, non, plus jamais il ne doutera.

Il est sauvé.

Susanville

Sean erre dans l'immense Mall, un peu perdu, un peu agacé, aussi, par ce satané Noël. Tous les ans, c'est la même chose. Des sapins - artificiels pour la plupart. Des boules multicolores et clinquantes. Des angelots ridicules et des guirlandes dorées. Sans compter les innombrables paquets-cadeaux inondant les devantures de boutiques. Sa fille Penny croyait, enfant, que les vendeurs les offraient quand on achetait quelque chose chez eux.

Penny...

Elle a bien grandi maintenant. Elle a seize ans. Elle est capitaine des Cheerleaders de son lycée, et avec son mètre soixante-dix et ses longs cheveux blonds, va infliger pour le spectacle de décembre, accompagnée de ses meilleures amies, un *Jingle Bell* aguicheur à une assistance blasée.

Penny le préoccupe, ces derniers temps. Elle ne pense qu'à ses vêtements, son maquillage et son nouveau petit ami. À croire que le reste de la planète l'indiffère.

Soudain, une devanture retient son attention.

Boom Bookshop.

Au centre de la vitrine trône un énorme ouvrage, ouvert sur une double page. Une photographie représentant un mur couvert de messages, de dessins.

Le livre s'intitule *Los Angeles - Écritures d'un drame*.

Sean sourit. Peut-être qu'avec ça, Penny comprendra qu'il existe un monde, un monde qui souffre, au-delà de sa tour d'ivoire ?

Il franchit le seuil de la librairie. Se dirige vers l'étal où, au milieu d'une bonne quarantaine d'écrits consacrés au Little One, trône l'ouvrage qu'il convoite. Le saisit, s'apprête à se rendre à la caisse, quand un autre titre l'arrête. **COPS : protéger et servir ?**

Frônant les sourcils, il parcourt la quatrième de couverture. Y apprend comment un journaliste a retrouvé les fragments du journal de la psychologue de ce soi-disant corps d'élite. Hésite un instant puis, avec un grognement vague, l'emporte à la caisse.

RETOUR DE FLAMMES, UNE STORYLINE DE COPS

Le conflit méméique entre la clique de Washington et Hiram Chemven a tourné à l'avantage de ce dernier.

Gary Rigler a non seulement échoué à révéler l'implication du leader réaliste dans le meurtre de Jonathan Mac Connroy, mais Washington a aussi subi un cuisant revers, avec le scandale autour de TWV et de la privatisation du Salvador.

Les fondements du pouvoir sont ébranlés dans l'Union, ce qui prouve au moins que les méméiciens de la cellule mère d'Amérique du Nord avaient raison de s'inquiéter de l'influence croissante exercée par Chemven sur la Californie.

C'est pourquoi ils décident de changer de tactique et d'utiliser des méthodes beaucoup plus radicales afin d'obliger le Réaliste à jouer sur leur propre terrain. Même s'il faut pour cela commettre le pire...

Sa préparation fut dévolue à Lloyd Muhn qui utilisa pour ce faire les cellules de la CIA en activité sur le territoire de la Californie. Évidemment, aucune d'entre elles ne sut sur quoi elle travaillait exactement.

Mais une fois prêt, le plan ne fut pas mis à exécution, tant il inspirait d'horreur à tous les méméiciens, Muhn compris.

Il fut admis qu'il s'agissait d'un scénario de secours qui ne serait utilisé qu'en cas d'extrême urgence, et c'est naturellement Muhn qui fut chargé de faire en sorte que le plan soit prêt à être déclenché à tout moment.

Il fallait observer les évolutions politico-économiques de la Californie et trouver une autre manière de la pousser à abandonner sa souveraineté. Mais les années passèrent sans résultat et Chemven marquait de plus en plus de points.

L'affaire Mac Connroy constitua un indice révélateur de sa réussite, mais devint également son point faible.

Lorsque la cellule mère eut la certitude qu'il allait parvenir à se débarrasser de ses rivaux Compagnons, elle chercha d'abord à le contrecarrer en révélant son implication dans le meurtre de l'ancien procureur de LA.

C'est aussi à cette période que les maîtres de Washington s'aperçurent que les Réalistes avaient transgressé un interdit fondamental pour mener des expériences sur le gène méméique. À la colère provoquée par cette découverte s'ajouta bientôt celle due au scandale du Salvador. Aveuglés par leur frustration et la crainte grandissante que leur inspiraient les Réalistes, ils oublièrent l'honneur et ordonnèrent à Lloyd Muhn d'exécuter le plan Big One.

1. The Big One

1.1. Précurseurs

Après l'échec de l'opération de 2028 visant à déstabiliser l'administration californienne, la cellule mère avait envisagé de multiples scénarios d'interventions destinés à contraindre la Californie à revenir dans le giron de l'Union. Quelques millions de dollars d'analyses plus tard, les méméiciens arrêtèrent leur choix sur le plan Big One.

Néanmoins, aucun d'entre eux n'espérait plus récupérer la Californie de cette manière. Il n'était désormais question que d'affaiblir la menace qu'elle représentait.

Muhn apprit la décision de la bouche de Gary Riegler. Il sourit et hochait légèrement la tête, une habitude pour signifier qu'il s'approuvait pas. Puis il exécuta le plan, persuadé toutefois qu'il aurait mieux valu continuer à parler sur les anciens du COPS de LA pour barrer la route à Chemven.

1.2. L'élaboration

Dès 2028, Lloyd Muhn a recours aux services de William Chadwell Stanford (cf. *DésUnion*, p. 114) pour préparer le plan Big One.

Entre autres activités, Stanford sert notamment d'intermédiaire de la CIA sur le territoire californien, ce qui lui permet de faire du trafic d'armes, de high-tech et de composants nucléaires pour son propre compte.

En résumé, à cette époque, Muhn fait amener des groupuscules terroristes et criminels par Stanford et celui-ci agit pour l'argent et les renseignements.

Lequel de ces deux apprentis sorciers est le plus fou ? Difficile à dire... Il est certain que ces deux hommes entretiennent artificiellement la menace terroriste en Californie.

Mais Stanford collabore aussi avec la CISA et peut très bien vendre un armement non conventionnel à un terroriste un jour et le dénoncer aux autorités le lendemain.

Pour son plan, Muhn a besoin de disposer d'un arsenal stocké en Californie et prêt à être utilisé à tout moment.

Stanford lui propose d'avoir recours à l'Aztec Nation qui cherche alors à s'armer pour mener une campagne terroriste sur le territoire mexicain.

Ce qu'ignore Muhn et ce que sait Stanford, c'est que l'Aztec a par ailleurs participé aux expérimentations issues du génie mécanique menées par les Réalistes pour mettre au point le Trinitron.

Plus généralement, si la cellule mère apprenait le rôle joué par Stanford dans le dossier Trinitron, il deviendrait un homme de plus à abattre. Mais l'homme d'affaires californien aime jouer avec le feu.

Pour le plan Big One, Muhn vend un stock (bombes et munitions à l'uranium appauvri mais aussi un mini-nuke, B-67 Mod 11) à l'Aztec par l'intermédiaire de Stanford.

Pour Muhn, l'Aztec assure le gardiennage. Des pisteurs ont été placés sur toutes les pièces de la cargaison et une cellule de la CIA en activité en Californie est prête à intervenir à tout moment pour récupérer l'armement.

Cinq ans plus tard, en janvier 2033, Lloyd Muhn reçoit l'ordre par Gary Riegler de déclencher l'opération. Il se figure alors devoir envoyer ses agents faire le ménage pour récupérer le B-67, mais les conjonctures vont lui faciliter la tâche.

L'Aztec est considérablement affaibli et a renoncé à ses objectifs au Mexique, tandis qu'au contraire, le groupuscule Neo Islam s'est développé et cherche à ébranler le pouvoir californien... Muhn envoie Stanford faire l'intermédiaire entre les deux.

Charge nucléaire, outils de forage, plan de la faille, choix d'un site et étude des conséquences sismiques d'une explosion en profondeur. Tout a été préparé dans le moindre détail par les experts de la CIA.

Il ne reste plus à Stanford qu'à convaincre Sadi Abu Bakr (cf. *OSS 666*, p. 120) qu'il est l'instigateur du plan... L'idée de déclencher le Big One devient pour l'uléma une véritable obsession.

Cependant Stanford est surveillé de longue date par la mafia russe, en raison de sa tendance à leur piétiner des parts de marché en agissant dans le trafic nucléaire.

Ils apprennent ainsi ce qui va arriver en Californie et en profiteront pour faire valoir leur propre version de l'Apocalypse.

LES AGENTS NETTOYEURS DE LLOYD MUHN

La cellule de la CIA qui a mené l'opération Big One sur le territoire de la Californie s'est à présent remise en sommeil, attendant sa prochaine mission. Mais Lloyd Muhn ne veut pas laisser de témoins qui pourraient risquer de mettre à jour l'implication de la CIA dans l'attentat du 23 juin.

Il va donc envoyer les membres d'une seconde cellule (par exemple « Indépendance » — cf. *OSS 666*, p. 100) présente sur le territoire de la jeune République pour éradiquer la première (par exemple « Black Bird »).

Néanmoins les ex-cops ont peut-être une chance de capturer vivants des membres de la première cellule avant qu'ils ne se fassent nettoyer. Attention toutefois aux conséquences possibles sur la storyline (voir 31 « Jeu autour de Neo Islam, le cas Stanford ») !

Si vous désirez orchestrer cet épisode, son amorce ne doit pas être une coïncidence mise entre les pattes de vos PJ. Par ailleurs, la seconde cellule ne laisse rien au hasard et nettoie toute trace de son passage derrière elle. Il n'y a pas de tentative d'assassinat ratée qui dégénère en fusillade susceptible d'alerter les autorités.

Il vous est donc ici proposé de jouer les apprentis sorciers : prenez les profilers de votre équipe de PJ et mettez-les sur la voie par quelques jets d'instinct de flic au cours d'autres scénarios qui auront lieu demain du tremblement de terre. Utilisez des détails troublants dans le modus operandi pour suggérer l'empreinte de la CIA. Vos PJ vont-ils réussir à établir des profils qui leur permettent de localiser les membres de la première cellule ? Si tel est le cas, ils se retrouvent alors lancés dans une course contre la montre pour en récupérer au moins un vivant avant qu'ils ne disparaissent tous.

La première cellule s'est remise en sommeil, ses membres ne sont plus en contact pour le moment, pour des raisons de discrétion. Ils ignorent donc que des tueurs sont à leur trousser et les éliminent un par un.

1.3. La colère de Dieu

Par l'attentat sur la faille, Abu Bakr entend faire savoir à la Californie qu'elle doit se plier à la volonté de Dieu et que Muhammad Padishah (Amities, p. 85 ; Complots p. 105 et p. 121) est le prophète qui la ramènera sur la voie de la pureté.

Néanmoins, dans une opération de cette envergure, il y a toujours quelques imprévus.

En l'occurrence, la CISA avertit, trois heures après l'attentat, le membre du réseau chargé de transférer la vidéo prouvant qu'un acte terroriste est à l'origine du tremblement de terre.

Le suspect a en effet été repéré sur le site de l'épicerie après qu'un satellite eut enregistré un bouleversement dans la magnétosphère au moment de l'explosion souterraine.



ABU BAKR ET STENFORD

Les deux méméticiens ont été victimes de leur influence mémique réciproque.

Abu Bakr est maintenant persuadé qu'il est un ange envoyé de Dieu pour purifier l'humanité en retournant contre Shaytan ses propres armes.

Il pense toucher par sa grâce tous les individus à son contact et n'a donc aucun mal, en raison de ses facultés mémiques, à les convaincre qu'ils sont les protégés de Dieu et que la réussite accompagnera tous les actes qu'ils entreprendront.

Son fanatisme ne l'empêche pas d'être doté d'une intelligence exceptionnelle et d'agir sans impulsivité.

À son sens, l'indépendance de la Californie est un Big One politique accompli par Dieu, qu'Abu Bakr a parachevé par l'attentat de LA, provoquant ainsi le début d'une ère nouvelle.

De son côté, Stenford, au contact d'Abu Bakr, a été renvoyé à ses propres contradictions. Comment est-il possible, en effet, de participer à une telle opération sans avoir d'autres motivations que l'argent et le pouvoir ?

Stenford a compris qu'il incarnait le mal absolu, et au lieu de lutter contre cette tendance naturelle, il a décidé de contempler l'abîme.

En prévision du désastre, ses spéculations boursières ont encore augmenté la valeur de ses actifs déjà considérables. Plutôt que de fuir LA, il a l'intention d'investir dans la reconstruction et de faire la ville sienne. Laisant libre cours à ses pulsions, il multiplie les meurtres sadiques et s'amuse à convertir les individus qu'il côtoie à ses obsessions.

De même, contrairement à la version officielle de la Maison Blanche, Rashad Abdulmunim a été appréhendé par le FBI sur le territoire de l'Union quelques heures plus tard et non pas le 29 juin.

Ce petit contretemps empêche Abu Bakr de maîtriser sa communication comme il l'entend, puisqu'il ne peut faire revendiquer l'attentat par Muhammad Padishah au nom de Neo Islam, 24 heures après les faits, comme il l'avait prévu à l'origine.

Cet épisode a néanmoins le mérite de faire comprendre à l'uléma que la CIA surveillait l'opération et que Stenford l'a manipulée.

2. Chemven for President

Les Réalistes n'ont absolument pas vu venir le coup joué par la cellule mère. Ils sont d'ailleurs persuadés qu'il s'agit d'un tremblement de terre aux causes naturelles, jusqu'à ce que la Défense révèle au président ses découvertes, quelques heures après le séisme. Melvin Hockman avertit alors Chemven et l'un comme l'autre comprennent que Washington est responsable de l'attentat.

Le leader réaliste est pris au dépourvu, il a le sentiment d'avoir totalement perdu le contrôle de la situation, sentiment qu'il n'avait

pas éprouvé depuis son échec martien. Néanmoins, le fait que ses concurrents de l'Union soient capables de commettre une atrocité pareille le conforte dans l'idée qu'il a choisi la bonne voie en faisant couler le sang et en multipliant les attaques médiatiques. Il en déduit qu'il doit continuer à intervenir de plus en plus directement dans la politique de la Californie, au besoin en utilisant les méthodes les plus brutales pour contrer la cellule mère.

Cette analyse est une erreur grave car il se laisse ainsi entraîner sur le terrain de ses adversaires : l'intervention directe. Les conséquences négatives de cette option sont pourtant rapidement devenues évidentes dans l'Union : les méméticiens s'y sont enfoncés dans un fantasme de contrôle absolu des masses, rongant peu à peu le pays de l'intérieur. En revanche, c'est bien par une approche inverse, beaucoup plus insidieuse, que les Réalistes ont pu prendre leur essor en Californie.

Sous le coup de l'émotion, Chemven ne s'aperçoit pas qu'en changeant sa stratégie, il prend exactement la direction souhaitée par ses ennemis.



2.1. La chute de Kevin Sutter

Dès qu'il apprend que le séisme a été provoqué par une explosion nucléaire, Chemven décide de reprendre le contrôle de la situation, en se faisant élire à la présidence.

Sur ordre de son chef, Hockman adopte une attitude en retrait vis-à-vis de Sutter, ce qui persuade le président qu'il a les mains libres, alors qu'il agit sous influence mémique : « Nous sommes dépassés par les événements, c'est toi l'homme fort, tu décides seul. Gagne du temps, si tu dis la vérité maintenant, tu augmenteras la panique. Si tu mens et que tu offres ensuite les têtes des responsables au peuple, toi seul maîtrisera la situation. »



Les Réalistes se doutent bien que Washington va chercher à exploiter l'attentat à son avantage et qu'en cherchant à le dissimuler, l'attentat ne tiendra pas longtemps.

Dès le 24 juin, Chemven commence à préparer, avant tout le monde, sa campagne présidentielle. Pour lui, la chute de Sutter n'est plus qu'une question de temps. Reste à régler une formalité, au matin du 8 juillet, pour être certain d'éviter tout début de scandale. Chemven rend donc visite au président : « C'est fini, tu as perdu. Tu es faible. Dis-leur la vérité sur Mac Connroy et tu passeras pour un fou. Ne te sens-tu pas suffisamment humilié comme ça ? Arrête. Ici seul tu peux mettre fin à ce cauchemar. »

2.2. La campagne électorale

Privé de son pion, Chemven n'a plus aucune influence sur les agences fédérales et ne peut donc pas exploiter la chasse aux terroristes à son profit. Il va polariser sa communication d'un côté sur le secours des victimes, de l'autre sur l'idée que l'administration provisoire n'est pas digne de confiance.

De fait, il va déplacer l'enjeu de la campagne : la lutte contre le terrorisme, thème autour duquel DV et RU se battent, sera discréditée en utilisant le témoignage de l'ancien directeur de la CISA concernant l'inefficacité des gouvernements successifs dans la lutte contre Neo Islam.

Ce réseau étant insaisissable durant l'été et la polémique à son propos augmentant, l'anti-terrorisme ne fera pas recette aux élections.

De son côté, Chemven multiplie les interventions médiatiques dans le Sud de la Californie. Mais ce sont surtout les populations du Nord qui sont touchées par son image d'homme charismatique et déterminé au service du peuple. À l'inverse, de Bakersfield à



LE SUICIDE DU PRÉSIDENT

D'un point de vue balistique, il ne fait aucun doute. Et au vu des événements, il ne surprend personne, pas même Margaret Sutter. Elle était évidemment à la White Tower au matin du 8 juillet, afin de soutenir son étranger de mari au pire moment de sa carrière... Toujours préserver les apparences, même quand on a été mise sur la touche.

Un coup de feu retentit, la sécurité se précipite dans le bureau du président, les proches, l'équipe ne tardent pas non plus à accourir. On évacue tout le monde. Mais Margaret sent qu'il y a quelque chose d'un peu flottant dans la procédure. Elle épèle le chef de la sécurité, Frank Johnsrud, et le voit remettre un UVD à Melvin Hockman (*Horizons lointains*, p. 72).

Un enregistrement qui permettrait de prouver que quelqu'un a fait chanter Sutter durant tout son mandat et favoriserait la piste réaliste. D'une part l'enregistrement a été récupéré par Hockman, et d'autre part la présence de celui-ci en tant que conseiller officieux depuis la prise de fonction de Sutter est aussi surprenante qu'irrationalité, et pourrait ainsi corroborer l'hypothèse d'un chantage.

Tout ça, Margaret l'ignore mais elle est prête à dépenser une fortune pour le découvrir.

Et elle se méfie instinctivement de Chemven. Il était là au début, au gala de charité où elle a rencontré Mac Connroy. Il était là à la fin, rendant visite au président à peine quarante-cinq minutes avant son suicide.

Dorénavant, elle refusera tout contact direct avec le leader réaliste, s'arrangeant toujours pour qu'il y ait au minimum une armée de gardes du corps entre eux. Elle ne répondra plus au téléphone d'elle-même, laissant sa secrétaire personnelle, Amanda Turner, prendre les appels. D'ailleurs, elle se rendra compte du comportement équivoque de cette dernière, les rares fois où Chemven tentera d'entrer en contact avec Margaret. Amanda insiste pour que Margaret prenne l'appel malgré les consignes de sa patronne.

San Diego, nombre de foyers sont privés de télé, ce qui s'ajoute au fait qu'on est généralement moins sensible aux discours électoraux lorsqu'on dispute quotidiennement son steak aux rats et aux chiens sauvages. Le Sud semble donc mieux résister au charisme du Réaliste.

Ce contraste ira en s'accroissant une fois Chemven au pouvoir, San Francisco et Sacramento devenant des bastions réalistes importants tandis que Los Angeles fera figure de petite sœur insoumise, comme si l'influence des Compagnons continuait à s'y faire sentir malgré leur chute.

Il reste que durant la campagne aucun parti ne parviendra à rattraper l'avance prise dès le départ par les Réalistes, aucun événement ne viendra troubler l'ascension de Chemven dans les sondages.

ON 70E
Californie
Luther Child



LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE QUATRE



LE DIRECTEUR DE LA CISA

Depuis OSS 666, en fonction de la manière dont vous avez pu utiliser les options proposées au sujet de Paul Kramer alors directeur de l'agence, il se peut qu'il soit resté en poste jusqu'au 8 juillet 2034, ou au contraire qu'il ait coulé dans un scandale (LA, unité 333 etc.).

Une fois Sutter parvenu à la présidence, celui-ci n'a pas changé de directeur, suivant en ceci les injonctions des Réalistes dont la politique générale consiste à retourner les fonctionnaires en poste à leur avantage plutôt qu'à les évincer pour placer leur propre pion.

Au 8 juillet, soit Kramer est resté en poste, soit il a été remplacé par son n°2 (par exemple, en fonction de vos scénarios et des scandales soulevés par ses ex-caps de PJ).

Mais forcément, avec l'attentat perpétré par Neo Islam, le directeur en poste va déguer, remplacé par le n°3 (si le n°2 n'avait pas remplacé Kramer on considère qu'il dégage aussi dans la foulée, pour aller au plus simple), Clifford Mills.

l'ancien directeur va révéler aux médias (avant même de passer devant la commission d'enquête du Congrès) comment le réseau Neo Islam a pu croître depuis 2026 en Californie en s'appuyant à des groupuscules se réclamant d'Al-Qaïda, eux-mêmes peu inquiétés par les autorités. Ce que l'ancien directeur ne révélera jamais, par contre, c'est que la vigueur actuelle de Neo Islam découle de sa manipulation de l'unité 333, expérimentation de la CISA, visant à favoriser les attaques de terroristes islamistes

sur le sol de l'Union, « à trop s'approcher de la matière fondamentale... », vous connaissez le refrain.

Ce fait est ignoré des Réalistes, mais aussi de Clifford Mills qui n'a jamais été dans la confiance des princes. Mills est un homme de terrain (ancien barbouze de la CIA passé à l'ennemi à l'Indépendance) reconverti à la vie de bureau et à la direction du département Analyse. Il va aussi devenir un adepte de l'Église Réaliste — parce que c'est préférable pour rester en poste — et travaillera loyalement pour Chemven parce que c'est son patron, mais sans zèle excessif non plus.

Mills, en prenant ses fonctions, comprendra peu à peu qu'il y a beaucoup plus de cadavres dans le placard que prévu et il émettra même l'hypothèse que Neo Islam existe en Californie à cause des conneries de Paul Kramer. Forcément, ça fait froid dans le dos et ça donne envie de reprendre le contrôle de la situation... Pour ça faire, il va créer une cellule expérimentale pour enquêter sur les agissements frauduleux de la CISA dans le passé et leurs conséquences désastreuses sur le présent. Il va recruter des individus qui connaissent bien le terrain en général et LA en particulier. Il cherche surtout des gens qui n'appartenaient pas à la CISA, pour être sûr d'éviter les courts-circuits. Vous voyez où on veut en venir et je ne note pas le renvoi de texte correspondant, ça vous oblige à lire tout le bouquin...

Quant à Mills, c'est un fonctionnaire de choc, certes, mais un fonctionnaire. Il ne jouera pas au héros, ni ne couvrira une bande de psycho-cinglés qui outrepassent ses ordres.

Il faut dire aussi que Waltzman a misé sur l'écrit réaliste et sait faire travailler les médias dans le bon sens.

Quant aux Compagnons, leurs apparitions médiatiques favorables sont à mettre sur le compte des télé étrangères, mais elles restent rares alors que tous les projecteurs du monde occidental sont braqués sur la Californie durant l'été 2034.

2.3. Le pouvoir...

Les Réalistes arrivent au pouvoir en septembre 2034. Ils ne sont pas plus compétents qu'une autre administration, ne font pas disparaître les problèmes d'un coup de baguette magique, ni ne trouvent de solutions miracles pour relancer une économie profondément sinistrée.

Ils bénéficient néanmoins d'un certain nombre d'avantages dans l'exercice de leurs fonctions.

2.3.1. L'opposition

Elle est composée des poids lourds politiques, RU et DV. Les Compagnons ont disparu du paysage médiatique, le NOM et les néolibéraux ont également été engloutis dans la tourmente.

Or RU et DV consacrent toutes leurs forces à régler leurs comptes entre eux au lendemain de la défaite et à s'entredéchirer. Frustrés et aigris, ils offrent une piètre image médiatique et laissent ainsi les Réalistes gouverner sans les inquiéter.

2.3.2. Les médias

Waltzman continue à jouer la carte réaliste à 100 % et sa connivence avec le nouveau pouvoir en place lui permet de prendre le contrôle de tous les groupes de médias californiens qu'il ne possédait pas encore.

De fait, le discours médiatique local devient une véritable cacophonie (les « journalistes » les plus « subversifs » évitent tout simplement de parler de politique). Il faut se tourner vers les canaux étrangers pour avoir un début de semblant d'information « neutre ». L'image d'Hiram Chemven, président-héros, homme bienveillant à tout faire de la République, s'amplifie au cours des mois, et chacune de ses apparitions publiques tourne au plébiscite général.

2.3.3. Le peuple

Le Nord de la Californie a voté pour Chemven, mais a aussi adhéré en masse à l'Église Réaliste. C'est ainsi que s'opère peu à peu une adéquation entre le religieux et le politique.

La campagne électorale estivale a persuadé beaucoup de citoyens que la meilleure manière d'agir pour le pays et d'aider les populations sinistrées était de rejoindre l'Église.

Cette vague de conversions permet au discours réaliste d'imprégner rapidement toutes les couches sociales et de se répandre partout.

En quelques mois, les ventes de LTL© explosent et près de 40 % des foyers californiens en sont bientôt équipés, avec une augmentation proportionnelle de la consommation de Triniton.

À part se donner bonne conscience, hocher la tête devant son déshonneur et se réunir dans des meetings de masse, l'adhérent de base ne fait pas grand-chose, mais il est persuadé d'agir activement et se ferme à tout débat contradictoire.

Le phénomène réaliste est basé sur la communication et l'adhésion orale à un discours unique qui s'auto alimente et ne souffre pas la contradiction, même s'il le fait avec style et charisme.

L'administration réaliste œuvre pour son Église et pour ses adhérents, le reste constitue son faire-valoir ou n'existe pas. De fait, dans toutes les administrations publiques, il faut se convertir pour espérer faire carrière ; on trouve bientôt la photo de Chemven ou les symboles de son Église dans la plupart des bureaux de direction.

C'est ainsi que le sectarisme envahit peu à peu les institutions publiques. Mais d'autres secteurs restent relativement étanches.

2.3.4. Le secteur privé

Dans ses rapports à l'administration, il n'hésite pas à adhérer au discours majoritaire, si ça peut lui rapporter des marchés. Mais globalement, il est relativement indifférent et distant vis-à-vis du pouvoir. Autant une direction n'hésitera pas à mettre en avant ses « bons » salariés réalistes dans ses rapports à l'administration, autant, on leur demande de la mettre en veilleuse au quotidien concernant leurs convictions.

Sentry constitue une exception de poids (en tant que premier employeur du pays), puisqu'une purge interne est organisée dans la plus grande confidentialité, visant à débarquer tous les employés réalistes. Par ailleurs, la multinationale n'hésite pas à jouer le rapport de forces dans ses relations avec l'administration, fondé sur la rhétorique suivante : « Que va-t-il se passer en Californie si Sentry délocalise toutes ses activités à l'étranger ? »

2.3.5. La CASDF

Depuis 2026, ses cadres sont majoritairement DV et la vie en caserne et en régiment favorise une certaine distance vis-à-vis du discours ambiant. Les Réalistes infiltreront assez peu l'armée et Chemven saisi certainement que cela peut lui poser des problèmes sur le moyen terme. C'est aussi la raison pour laquelle il se méfie des militaires et qu'il n'est pas favorable à l'instauration de la loi martiale pour faire face aux problèmes intérieurs.

2.3.6. Le Sud de la Californie

C'est dans le Sud que l'activité des Réalistes est la plus intense, comme faire-valoir pour les adeptes de l'Église au nord.

À écouter les médias, on pourrait croire que les populations s'y bousculent en masse sur le passage de leur bien-aimé président.

Mais la réalité est toute autre, et le Sud résiste aux opérations de com', soit que les gens n'ont plus la télé, soit que les discours présentent un décalage trop grand avec les difficultés du quotidien.

La Réaliste Tammy Weaver a été élue maire de LA en septembre. Mais son succès doit davantage au raisonnement réaliste au niveau fédéral (on l'a vue aux côtés de Chemven durant l'été) qu'à une véritable assise locale.

3. Une Californie réaliste

Chemven a pris les rênes du pouvoir en Californie afin de mettre un terme définitif aux agissements de la cellule mère de Washington. Cela ne soufre-t-il rien de moins que de provoquer un coup d'État dans l'Union... un programme ambitieux voire totalement mégalomane.



LE CHOIX DES ARMES

La Californie est ravagée, un assassin a été élu président et les cops ont changé de job.

Avec tout ce qu'ils savent ou préfèrent ignorer, c'est à eux de choisir ce qu'ils veulent ou doivent faire...

Se tailler du continent serait sans doute la meilleure idée... Mais pour des professionnels de la sécurité est-ce vraiment le moment d'aller chercher du boulot ailleurs ?

Et puis il y a des questions qu'on ne peut pas vraiment s'empêcher de se poser, même si on feint l'indifférence : si les méméticiens ont décidé de prendre le pouvoir en Amérique du Nord, que sont censés faire les individus qui possèdent le don biologique de résister à leur influence ?

Faut-il se mettre au service du plus grand nombre ? Faut-il ignorer cette anomalie génétique et chercher à éviter les problèmes ? Quel rôle les ex-cops peuvent-ils jouer en Californie et finalement qui sont-ils ?

À cette série d'interrogations, seuls les choix individuels peuvent apporter des réponses. C'est à chacun de se déterminer dans sa voie, dans sa vérité personnelle. Mais quelle que soit la décision, il y a un fait que les ex-cops ne peuvent ignorer : l'attentat a eu lieu après la dissolution du service.

Et une question obsédante qui n'aura jamais de réponse : le COPS aurait-il pu déjouer l'attentat s'il n'avait pas été dissous : le COPS aurait-il pu éviter la mort de 500 000 personnes ?

Alors est-ce que le choix d'abandonner LA leur appartient vraiment ? Pourquoi se sont-ils battus jusqu'à présent ?

Cependant le président doit aussi faire face à des troubles intérieurs graves qui risquent de sérieusement contrarier ses desseins.

3.1. L'enjeu autour de Neo Islam, le cas Stenford

Les méméticiens de Washington règnent sur l'Union en restreignant à l'extrême la sphère des libertés individuelles des citoyens, tandis que Chemven veut amener les citoyens de Californie à faire usage de leurs libertés dans le sens des intérêts de son Église... Dictature au vernis démocratique contre démocratie qui plébiscite la dictature, les méthodes divergent mais Chemven s'est désormais bel et bien engagé sur le même terrain que ses adversaires : le gouvernement aux mains d'une minorité toute puissante.

OK, ça commence à vous donner une idée de ce qui vous attend dans le prochain et dernier supplément dans la gamme, alors clarifions tout de suite une question.

La fin de la storyline risque sérieusement de ne pas être linéaire vu que dès à présent, les ex-cops ont le choix entre divers nouveaux employeurs aux buts et aux intérêts



contradictoires, et c'est évidemment aux ex-cops de choisir ce qu'ils veulent faire.

Alors voilà une équation possible :

Si Chemven parvient à prouver que l'Union a manipulé Neo Islam dans l'attentat du 23 juin, la cellule mère est game over. Un nouveau gouvernement démocratique se met en place dans l'Union, manipulé en sous-main par les Réalistes de Californie, et Chemven a gagné la partie.

Cette option ne saurait toutefois advenir naturellement dans la storyline, ou du moins aucun PNJ n'arrivera-t-il jamais à un tel résultat. Par contre les ex-cops, eux, peuvent peut-être y aboutir en travaillant pour la CISA – et par conséquent pour Chemven – et en coïnaçant par exemple Stenford. Dans ce cas, faites bien comprendre aux PJ qu'ils sont sur le point de livrer la victoire aux Réalistes sur un plateau d'argent. Montrez-leur ce que Chemven est en train de faire (voir 3.4. « Une démocratie, un guide ») et laissez-leur le choix...

Dans tous les cas, on vous a livré toutes les clés pour liquider Stenford, ce code rouge est à vous. Il sait à peu près tout de ce qui est dit dans « Le grand silence » (*Horizons Lointains*) et « Conspirations » (*DésUnion*) et parlera si ça peut lui sauver la peau. Fiégré, il serait même prêt à révéler ce qu'il sait à l'opinion publique pour ajouter au chaos ambiant. Néanmoins, dans une telle option, il prendrait une balle dans la tête avant de parler.

Stenford ne s'exprime pas en termes de « méméticiens » mais plutôt en termes de leaders charismatiques à l'influence paranormale et d'anticorps agissant à LA pour les contrer.

Enfin, on ne parle plus de l'influence de Stenford sur LA ; pourtant, aussi longtemps qu'il court dans la nature, elle est omniprésente et particulièrement criminogène.



3.2. Soulèvement populaire dans l'Union

Avec la conférence de presse du 30 juin révélant l'implication terroriste de Neo Islam dans les événements du 23 juin, l'Union va multiplier les messages officiels de soutien à la Californie, l'assurant de sa solidarité et de sa détermination dans la lutte contre le terrorisme, bref toutes sortes de gestulations aussi médiatiques qu'illusoirement en réalité.

Elle redote ainsi son blason auprès de l'opinion internationale et satisfait ses citoyens de plus en plus mécontents, faisant un peu oublier à la première le récent scandale sur la privatisation du Salvador et aux seconds la crise économique intérieure.

Chemven n'est pas dupe de la manœuvre et, dès son arrivée au pouvoir, il dépense plus d'argent et de moyens dans la déstabilisation politique de l'Union que dans la lutte contre le terrorisme.

Son objectif est de faire revenir au premier plan médiatique les débats sur le Salvador, un temps mis de côté, et d'exploiter

la crise politique intérieure du pays et le mécontentement général contre Washington.

La CISA est largement mise à contribution et ses agents sont envoyés dans toutes les grandes villes du voisin ennemi pour attiser les troubles sociaux et provoquer des émeutes par tout moyen, ce qui dans ce contexte marche parfaitement (scandale du Salvador, récession économique grave, répression violente et répétée de plus en plus visible).

Parallèlement, la cote de popularité de l'Église Réaliste continue à progresser sur le territoire de l'Union, et elle utilise les exactions dont elle est victime (*DésUnion*, p. 120) pour mettre en avant le martyr subi par ses membres. Elle fait ainsi naître chez les citoyens un sentiment d'injustice et de révolte contre leur gouvernement.

Le discours de l'Église Réaliste séduit une part toujours croissante de la population de l'Union et, si elle prône le respect de l'autre comme un respect de soi et une philosophie de non-discrimination tout comme en Californie, elle s'adapte néanmoins aux couleurs locales en affirmant que l'administration réaliste se bat contre le vice et les perversions à l'œuvre dans la jeune République.

3.3. La scène intérieure de septembre à décembre 2034

Neo Islam est de retour à South Central et ses troupes se cachent dans les ruines quadrillées par les forces spéciales. Néanmoins, le groupuscule a rallié tous les gangs afros présents et chasse ceux qui refusent de prêter allégeance.

Les autorités ont bien du mal à neutraliser ce phénomène d'autant que les terroristes tirent des roquettes sur LAX (depuis Inglewood) à chaque offensive sur South Central.

De leur côté, Muhammad Padishah, le prophète, et Sadi Abu Bakr, son mentor, ont rejoint le Nord de la Californie, d'où ils organisent une nouvelle vague d'attentats, cette fois sur Sacramento et San Francisco.

Ici le modus operandi change. De nouvelles recrues, séduites par le groupuscule après l'attentat du 23 Juin, sont envoyées perpétrer des attentats kamikazes sur des cibles symboliques : chaîne de TV, bâtiment administratif, personnalité publique...

L'amplitude physique de ces actes (un ou deux morts, quelques blessés graves) est sans commune mesure avec l'attentat de LA. Néanmoins, ils maintiennent la pression sur l'administration Chemven et risquent à terme de remettre en cause l'efficacité supposée de sa politique. D'autant qu'ils arrivent au moment où le contrecoup économique du Little One s'amplifie et que des milliers de familles de sinistrés réfugiées dans le Nord comprennent qu'elles ne peuvent compter que sur elles-mêmes pour s'en sortir.

La CIA, à l'image de son homologue californien, utilise ce contexte pour provoquer des troubles sociaux à San Francisco et à Sacramento.

Chemven sent que la situation risque de lui échapper plus rapidement en Californie que ça n'est le cas pour les maîtres de Washington dans l'Union.

Si 40 % de la population californienne est acquise à sa cause, le reste de l'opinion lui échappe de plus en plus, d'autant que les Angelinos prennent clairement parti contre le président, ce qui provoque un effet boule de neige dans le Sud malgré le verrouillage médiatique.

Waltzman, afin d'éviter la propagation des médias indépendants et « subversifs », commence à lâcher du lest et incite les directeurs de chaînes TV à laisser passer dans leurs programmes quelques critiques modérées à l'égard de la politique des autorités.

Chemven refuse de réclamer l'instauration de la loi martiale pour museler les mouvements de contestation car il risquerait ainsi de donner un pouvoir politique trop important au Sénat et à la CASDF. Il refuse aussi d'utiliser les agences fédérales comme une police politique car une telle décision contredirait ouvertement ses discours sur la démocratie et ternirait son image, deux failles que l'Union n'hésiterait pas à exploiter.

Mais Chemven, du fait de son manque d'expérience dans l'exercice direct du pouvoir, ne se rend pas compte que quelle que soit la méthode qu'il emploie, il fait le jeu de l'Union.

3.4. Une démocratie, un guide

Il faut au président un bouc-émissaire pour canaliser la grogne et une stratégie pour conquérir de nouveaux sympathisants. Un seul concept va lui permettre de résoudre ces deux problèmes, dans la plus pure tradition d'une Californie pailletées sans complexe et sans pudeur.

Le reality show *Agents* démarre le 15 octobre 2034 et met en scène deux équipes de fédéraux de l'OCOB traquant les terroristes dans le Nord de la Californie et suivies par les caméras 24 heures sur 24, jusqu'à leur domicile après le boulot. C'est du « Live », ce qui donne souvent lieu à des scènes cocasses et peu maîtrisées mais renforce d'autant la crédibilité de l'émission avec ces visages et ces noms de citoyens et de lieux censurés en temps réel, « pour des raisons de confidentialité évidentes ». Dans l'une des équipes on trouve Rosa Holley, une petite stagiaire exceptionnellement douée, intelligente et sexy qui va peu à peu gagner en importance durant les six semaines que dure l'émission, jusqu'à décrocher le ticket gagnant et révéler le plus gros scandale politique de l'histoire de la Californie : la connivence d'Angus Jr Richards (4 Juillet, p. 34) avec la CIA... Ce n'est pas vraiment un scoop pour les Réalistes qui le font surveiller depuis février 2033 (après les événements du scénario *IO Protect and to Serve, Horizons lointains*) tout comme Rosa n'est pas vraiment une stagiaire mais une actrice avec une fausse identité et un faux passé. Le Républicain Unifié sera traduit en justice pour faits de haute trahison et son parti finira de couler à pic.

Les membres des deux équipes de l'OCOB ne sont pas vraiment au courant (ça leur évite de faire des « boulettes » dans le feu de l'action) mais pas vraiment dupes non plus.

Quant aux investigations, elles démarrent sur un attentat kamikaze pour prendre bien des chemins détournés avant d'arriver jusqu'à ce bon vieux Richards, qui suivait lui-même l'émission et n'arrive pas à y croire. L'enquête mêle des vrais indices, des vraies preuves avec des vrais criminels qui se font abattre dans les descentes, à des dossiers bidon qui permettent de faire tous les raccords qui conviennent pour aboutir au final.

Les faux vrais dossiers sont montés par les yakusa de San Francisco qui n'hésitent pas à manipuler et à sacrifier un certain nombre de truands de leur entourage dans la manœuvre.

Dès le premier jour, le phénomène *Agents* est commenté par tous les médias et toutes les personnalités du show-biz, et présenté comme étant le divertissement incontournable du moment. Tout le monde en parle, donc tout le monde veut le regarder... Ça tombe bien car il est visionnable uniquement sur LTL© grâce au mode de cryptage Avallon Security 3.2. D'ailleurs, Reality Inc. vient justement de lancer sa campagne promotionnelle : « Payez votre LTL© un dollar par jour ». Au bout de six semaines d'émission, plus de 50 % des foyers californiens vont être équipés du LTL© et ce chiffre finira par atteindre 80 % après que tous les contrats d'exclusivité de droits de retransmission des événements sportifs dans le pays ont changé de mains entre octobre et novembre grâce à une action conjuguée de l'administration réaliste, de Waltzman et des yakusa de San Francisco. On ne peut plus les visionner que sur LTL©, mais ça n'est pas très grave, car bientôt des salles de cinéma LTL© sous dômes de verre seront construites partout (en moyenne une pour dix mille habitants) ; ces salles sont de plus gratuites. Le présentateur comique Harry Gurner aurait sans doute dit en direct : « Ils poussent plus vite que les logements que l'administration devait construire pour les sinistrés ! » s'il n'avait pas glissé en descendant du VTOL, faisant ainsi une chute de trente étages alors qu'il était en train de méditer sa petite phrase.

Naturellement, durant les mois de cette campagne promotionnelle, on trouve des distributions de soi-disant échantillons de Triniton à tous les coins de rue : le produit s'abat sur le pays tel le déluge.

À présent, le président peut faire ce qu'il veut, 70 % du pays soutient son action en toutes circonstances.

4. Antagonismes

Pendant que Chemven prend le pouvoir et se précipite ainsi dans le piège tendu par l'Union, ses rivaux ne restent pas les bras croisés à attendre de se faire achever au sol. C'est autant d'employeurs potentiels pour les ex-cops. Idéalement, ils auraient intérêt à jouer double voire triple et à réunir autour d'eux leurs anciens collègues.

Andrew Noone ne se montrera pas pour le moment, cherchant à observer et comprendre ce qui se passe. À l'indépendance, le COPS a été créé par la cellule mère afin de surveiller les agissements des méméticiens dissidents. Celle-ci en a perdu le contrôle très rapidement et les anciens du service représentent une menace pour tous les méméticiens.

Cellule mère, Réalistes, Compagnons, tous cherchent à les faire travailler pour eux et à les employer contre les factions adverses, tout en gardant à l'esprit qu'ils restent incontrôlables et dangereux.

4.1. Sentry

Pour le Core, le Little One est une alerte grave. La Californie étant, à son sens, un prolongement de la multinationale et donc de son propre corps, il doit répondre à l'agression avec des moyens proportionnés à sa virulence.

Il a deviné ce qui est en train de se passer entre Chemven et la cellule mère, mais ça n'est pour lui qu'une hypothèse probable parmi dix autres. Dans tous les cas, il se bat indifféremment contre les deux factions, même s'il donne la priorité à l'opposition contre les Réalistes, étant donné que ceux-ci menacent directement ses intérêts.

Le Core cherche à obtenir les informations qui lui permettraient de corroborer ses thèses et aussi à liquider physiquement le groupe Centauri par tout moyen. Il est également très intéressé par les travaux

volés dans les labos de Genson Biotech par ce groupe (*DésUnion*, p. 125) ce qui pourrait lui permettre de faire un bond en avant dans les recherches menées au CELL. L'objectif de ce labo reste d'inventer l'employé modèle de demain, doté à la fois des mêmes capacités que les cops et capable de supporter une utilisation quotidienne de la So-cyb.

Dénué de toute morale (mais mû par des principes d'action) le Core n'est pas l'employeur le plus recommandable, même s'il est le n°1 en Californie.

Après le Little One, il va tout faire pour embaucher les ex-cops comme consultants en sécurité, les dotant de salaires faramineux et de tout le matos dernier cri qu'ils désirent. S'ils se sont déjà trouvés un autre employeur, il tentera de leur proposer une « alliance objective ».

Franchement, bosser pour lui facilite bien des aspects d'un dossier. Il est mieux renseigné que la CISA et est capable de rendre un commando invisible à tout système de détection électronique.

Le problème, c'est que s'il cherche à engager les ex-cops pour des missions de renseignement, il tente de plus en plus d'en faire des assassins corporatistes, ce qui risque de ne pas leur plaire.

Cerise sur le gâteau, le Core sait en permanence où se trouve Sadi Abu Bakr. Mais il n'a pas résolu la question de savoir quoi en faire exactement. Qu'il le livre à la CIA ou à la CISA, il donne un avantage décisif à l'un de ses ennemis. Reste alors la possibilité de le liquider et de faire disparaître son corps, dans la plus grande confidentialité.

4.2. Les Compagnons

Éjectés de la vie publique, les Compagnons ont été considérablement affaiblis et leurs sympathisants se sont dispersés dans la nature. Pavel Kaminski continue à signer les chèques mais il est gentiment à la masse ; ce sont Rebecca de Summer et Patricia Rimbault qui prennent les initiatives.

Elles ont considérablement revu leurs objectifs à la baisse, d'autant qu'elles ont toutes deux un mandat fédéral aux fesses. Rien de bien méchant, quelques scandales qui ont éclaté au mauvais moment (chantages, détournements de fonds, financements illégaux, dégradations de biens privés, violations de propriété privée...) mais elles craignent que le climat actuel en Californie ne se dégrade rapidement et qu'une fois en prison, certains s'arrangent pour qu'elles n'en ressortent jamais.

Leur action s'organise autour de deux pôles : la mise en place d'un réseau logistique clandestin (planques, transports, fausses identités) composé des militants irréductibles, et la propagation et la diffusion de médias indépendants pour ne pas dire totalement pirates.

Sur le plan personnel, elles recherchent Kristin Lane qui a disparu à LA depuis l'effondrement de l'unité psychiatrique d'État où elle était confinée lors du tremblement de terre.

4.3. Waltzman

Méméticien mercenaire, imbu de son pouvoir et de sa personne, il ne vaut pas mieux que Stenford. Mais contrairement à ce dernier, il a décidé de ne miser que sur un seul protecteur et d'éviter les ans de trahison répétés.

Il pressent, en effet, ce que les Réalistes sont en train de faire en Californie et ne voit pas qui pourrait concrètement leur barrer la route.

Waltzman est donc soucieux de prouver sa loyauté et son efficacité à Chemven afin de devenir le maillon indispensable qui ne pourra pas être supplanté par l'éternel Gary Meldrick.

Il est très impliqué dans le renseignement et enquête sur l'entourage, les anciens du COPS et les Compagnons. Dès qu'il a un petit scoop à se mettre sous la dent, il en fait un scandale médiatique à grande échelle.

Ce faisant, il a le don d'énervier Chemven, car il prend trop d'initiatives personnelles désordonnées, répandant d'innombrables rumeurs dans la nature, sans aucun contrôle, ce qui est typiquement la méthode d'action des Compagnons.

De plus, les Réalistes, même s'ils feignent d'avoir passé l'éponge sur l'épisode Jeffrey Williams (*DésUnion*, p. 125), tiennent Waltzman pour responsable, d'autant qu'il continue à entretenir des connivences avec les personnalités animales de la Holding Fairman & Keller afin d'avoir sa propre « cour » personnelle.



4.4. LA

La ville a subi de très fortes influences mémiques contradictoires entre Réalistes et Compagnons et même si ces derniers ont abandonné le terrain, leur empreinte continue à s'y faire ressentir.

Cela se traduit par une infinité de courants de pensée minoritaires dont il est impossible de dégager une tendance générale, si ce n'est dans l'engouement pour le Live-Feeding, le sexe et la drogue.

La ville échappe non seulement à tout contrôle, mais les idées ont aussi tendance à s'y propager de manière atypique, déformées par le filtre de l'horreur qui s'est abattue sur LA avec la catastrophe.

Les Angelinos sont totalement indifférents à la plupart des discours, mais dans de rares occasions, certains font mouche bien au-delà de l'objectif visé. Les peurs et les rages se déchaînent alors, donnant lieu à des légendes urbaines qui peu à peu semblent prendre vie.

Ces sentiments dotés d'une forte inertie mémique agissent comme une autosuggestion spontanée, expression de l'inconscient collectif.



4.5. Mastakillah et Sadi Abu Bakr

L'influence d'Abu Bakr, tout mémétique qu'il est et malgré son vecteur incroyablement de propagation qu'est l'attentat du 23 juin, va se limiter aux gangs afros extrémistes de Californie.

Sur la scène intérieure, son influence va être contrée tant par les Réalistes que par l'horreur de l'acte qui imprégnera considérablement les consciences.

C'est aussi ce que va en retenir le monde musulman qui ne se reconnaîtra pas dans cette version apocalyptique de la religion et rejettera en bloc le groupuscule Neo Islam.



CHRONOLOGIE DU DÉSASTRE

23 juin : Little One sur le Sud de la Californie.

30 juin : Washington révèle qu'il s'agit d'un attentat perpétré par Neo Islam.

8 juillet : Suicide du président Sutter quelques minutes avant que son administration annonce sa démission. Mise en place d'une administration provisoire jusqu'en septembre.

12 septembre : Hiram Chemven est élu président de Californie.

Fin septembre : Début d'une nouvelle série d'attentats orchestrés par Neo Islam, cette fois dans le Nord de la Californie.

Octobre : Émeutes et mouvements de contestation dans toute la Californie visant la présidence.

15 Octobre : Lancement du reality show *Agents*

1er Décembre : Arrestation d'Angus Jr Richards pour haute trahison par l'agent fédéral Rosa Holey.

Décembre : Le LTL^e envahit la Californie. Les citoyens font front derrière leur leader démocratique.

Abu Bakr atteint donc son seuil d'expansion maximale assez rapidement et se retrouve bloqué dans « la maison de guerre » qu'il a lui-même créée, sans base arrière autre que South Central.

Mastakillah, dont les troupes ont été sérieusement affaiblies par les événements, a néanmoins une vision assez lucide de la situation et n'est pas étonné par l'arrivée au pouvoir de Chemven.

Il sait très bien quel genre de saloperie est le Trinitron, ses gangs l'ayant dévalé à une époque pour le compte de Jeffrey Williams. Il tient les Réalistes pour une bande de psychopathes prêts à tout pour arriver à leurs fins et saisit l'opportunité au vol. Par l'intermédiaire de Gary Meldrick, il entre en contact directement avec le président et se met à son service pour retrouver Abu Bakr.

En échange, Centauri aide Mastakillah à reconquérir son influence perdue sur LA, ce qui convient parfaitement aux Réalistes à qui l'empreinte des Old Ones et des yakusa sur la ville déplaît fortement.

900 MILLIARDS DE DOLLARS

Après la catastrophe, le Sud de la Californie est une vaste étendue de ruines et de poussière au milieu de laquelle émergent, par endroits, les grands centres urbains intacts, les infrastructures administratives, les sièges sociaux et les bâtiments de production des grandes entreprises, les zones d'entrepôts ainsi que les condominiums de bon standing.

Beaucoup de routes sont détruites, mais les grands axes autoroutiers, bien que gravement fissurés, redevenaient praticables une fois que les files de véhicules accidentés ont été dégagées au bulldozer (conduite sportive assurée !). De même, rares sont les échangeurs et les ponts qui n'ont pas résisté au choc.

LA et sa région (Riverside et San Bernardino ont été engouffrés) sont les plus touchées.

Mais plus généralement, l'enclavement du Sud est total durant la première semaine qui suit la catastrophe et le black-out ajoute au chaos ambiant.

Au nord de cette zone, Bakersfield reste relayé par voie terrestre au reste de la Californie, mais le tremblement de terre a gravement sinistré la municipalité. Les unités de secouristes convergent vers cette zone avant de descendre plus au sud, tandis qu'on assiste à un exode de la population vers le nord.

01. LA

Les quartiers de LA ont survécu en fonction de leurs normes antisismiques.

Quartiers intacts :

- Beverly Hills & Bel Air
- Channel Islands
- Downtown LA (New Downtown / Little Tokyo / Civic Center / Little Korea)
- Santa Monica

Quartiers sinistrés à 50 % :

- Burbank
- Gardena
- Glendale
- LAX
- Long Beach
- Van Nuys
- Venice Beach
- West Hollywood

Quartiers en ruines :

- Bell flower
- Boyle Heights
- Culver City
- Duarte
- Hollywood
- Montebello et Alhambra, et plus généralement tout East LA
- Norwalk
- Ontario
- Palos Verdes
- Pasadena
- Pueblo (Downtown LA)
- Skid Row (Downtown LA)
- South Central
- Temple City

1.1. La mairie

Après la grave agression dont a été victime Kristin Lane et son retrait consécutif de la vie publique, Lyman Joyner, Démocrate Visionnaire appartenant au conseil municipal (4 juillet, p. 44) a été désigné par ce dernier pour assurer la vacance du poste de maire jusqu'aux élections anticipées qui devaient avoir lieu en juillet 2034.

Visant l'élection, Joyner s'est efforcé de critiquer l'action municipale de son prédécesseur et de son parti pour satisfaire ses concitoyens. Mauvais calcul de sa part, car les Compagnons sont encore nombreux à exercer des fonctions municipales et vont saboter en retour son mandat. Les DV ne vont donc avoir aucun allié face à l'opposition municipale RU, Réalistes et néo-libéraux.

LE SUD DE LA CALIFORNIE

Du 23 au 30 juin

- Comtés sinistrés : (du nord au sud) Kern, Santa Barbara, San Bernardino, Ventura, Los Angeles, Orange, Riverside, San Diego, Imperial.
- Transports praticables : voies aérienne et maritime, véhicules terrestres tout terrain en zone rurale.
- Électricité : black-out total. Retour d'électricité dans les quartiers aux normes en 72 heures (26 juin).
- Communications : fréquences radios et satellites. Réseaux cellulaires et Internet rétablis en même temps que l'électricité, dans les quartiers aux normes antisismiques (26 juin).

Du 30 juin au 1^{er} août

Transports :

- Remise en service de l'I15 entre Bakersfield et LA à partir du 30 juin.
- Remise en service des autoroutes de comtés entre Bakersfield et LA à partir du 15 juillet.
- Remise en service de l'I15 entre LA et San Diego à partir du 15 juillet.
- Remise en service de l'I15 entre LA et Las Vegas à partir du 1^{er} août.

La remise en service de l'ensemble du réseau routier du Sud est achevée en septembre comme promis conjointement par Melvin Hockman, Secrétaire au Transport de l'Administration provisoire, et Hiram Chemven. Le réseau est néanmoins dans un état de délabrement avancé.

Le UAH assure les liaisons aériennes à partir du 15 juillet.

Électricité :

Retour à la normale dans tous les quartiers du Sud de la Californie qui ont résisté au tremblement de terre à partir du 30 juin. Coupures électriques tournantes quotidiennes pour éviter la saturation du réseau.

Communications :

Environ 50 % du Sud est privé de réseaux cellulaires et d'Internet.

N'étant pas du genre à tenir des meetings dans les quartiers populaires, Joyner est bien à l'abri dans sa villa aux normes antisismiques quand survient le tremblement de terre.

Devant l'ampleur du désastre, il comprend rapidement que le maire en poste sera dans tous les cas le premier fusible à sauter et que la médiocre image médiatique des Compagnons ne suffira pas à éponger la chaîne de responsabilités défaillantes. Le tremblement de terre n'est qu'un déclencheur, la grey plague et la situation de Norwalk l'ont considérablement amplifié.

Contre ces deux fléaux, les DV se sont révélés impuissants à agir entre 2028 et 2032 (mandat Nowemba), et il ne faut certainement pas compter, à ce sujet, sur une amnésie soudaine de l'opposition.

Au lendemain de la catastrophe, Joyner, bien que cynique et désabusé, se sent comme tout le monde concerné par l'étendue de

LES DOSSIERS DU SAD

CHAPITRE
QUATRE

la tragédie. Il tente de gérer la crise au mieux, avec les moyens du bord, c'est-à-dire assez mal.

À ce moment-là, un profond bouleversement psychologique va survenir chez lui. Les services municipaux comme les agences fédérales l'utilisent comme écran pour avaliser tous les plans d'opérations de secours, plans

qui peuvent se résumer en une phrase : le manque de moyens face à l'étendue de la catastrophe oblige à sacrifier des centaines de milliers d'Angelinos pour en sauver des millions.

Et Joyner est comme les autres convaincu que c'est la seule solution. Mais le fait de ne contester ni les décisions du gouverneur,



LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE QUATRE

147



ni les décisions de la CEMA alors qu'il est en première ligne, lui donne l'impression d'avoir apposé son blanc-seing à un massacre.

C'est le traumatisme que le Little One a laissé chez Lyman Joyner. Il va y répondre en s'enfermant dans un cynisme définitif que les événements encore à venir lui donneront l'occasion d'exprimer.

Car dès le 8 juillet, l'administration Sutter démissionne, ouvrant la course aux élections fédérales. Les DV se voient déjà de retour aux affaires et Lyman ne fait pas exception à la règle. Si son image publique est écornée, Lyman pense pouvoir compter sur la vitalité de son parti pour revenir un jour au pouvoir. Et une reconstruction réussie de LA pourrait servir le futur mandat DV puisque à n'en pas douter – les RU étant au bord de l'implosion – les DV vont accéder à la présidence.

Lyman en vient rapidement à se persuader qu'il doit préparer les bases d'une reconstruction positive, avec une vue d'ensemble, un grand projet pour la ville. Et pour cela, il faut faire table rase de tous les maux de LA : grey plague, logements précaires, sans-abri, subventions publiques et aides, drogue, bref, il faut s'attaquer aux racines de la pauvreté en chassant les pauvres. Et cela tombe plutôt bien, car la plupart des camps de réfugiés se trouvent à l'extérieur du comté. Seule faille dans l'analyse de Lyman Joyner, ce sont les Réalistes qui vont accéder à la présidence aux élections de septembre 2034. Dans la foulée, ils conquerront aussi la mairie de LA (élections anticipées de juillet repoussées en raison du Little One).

1.2. South LA

Une ceinture de cendres toxiques s'étend de Norwalk à Compton, tandis que Gardena a les pieds dans l'eau et tend à devenir un nouveau Primitive Country. Ainsi, South LA est coupé du reste de la ville, sauf à faire un long détour par La Habra ou avoir une parfaite connaissance d'El Segundo & Hawthorne.

Sur la côte, Long Beach et Seal Beach sont protégés par la CASDF dont la base locale a pour mission habituelle la défense des infrastructures énergétiques de Seal Beach.

Les militaires organisent dans un premier temps l'évacuation par voie maritime des rescapés des quartiers alentour. En dehors des deux quartiers côtiers précités, continuer à vivre dans cette zone représente, en effet, un danger quotidien bien trop important.

Face à des autorités civiles locales totalement dépassées par les événements, la CASDF prend le commandement officieux de la gestion locale de la crise.

En plus de l'évacuation des populations et de l'acheminement de nourriture et de médicaments par mer, la CASDF doit faire face aux pilliers qui sévissent à Gardena.

Les gangs de Palos Verdes et de Primitive Country, bien vivants eux, ont décidé de prendre le contrôle provisoire du quartier. Ils massacrent les habitants restés sur place et pillent systématiquement tout ce qui peut l'être.

L'armée intervient pour faire évacuer les populations mais est contrainte de se replier rapidement pour faire face à un autre problème majeur.

À l'est, les cinglés d'Orange County viennent de déclarer leur rattachement à l'Union.

Sous le commandement du shérif du comté et de ses rangers, des milices WASP se sont constituées et attaquent Seal Beach dont ils revendiquent l'appartenance à Orange County.

Les milices d'Orange ont de plus la fâcheuse manie de lyncher tout ce qui n'est pas blanc et d'interdire l'accès au comté.

Grâce aux inondations, les commandos de la Navy font des incursions rapides jusqu'à Gardena, mais globalement la conjoncture

est plutôt favorable aux gangs et aux trafiquants côtiers qui vont durablement étendre leur activité à ce quartier. Quant à la Rave Factory, elle change légèrement de clientèle et accepte l'électroménager en paiement, mais à part ça, elle continue à ouvrir comme si de rien n'était...

Le trafic de drogue étant ralenti par le manque de clientèle, tout un réseau de contrebande se met en place pour aller écouler la marchandise pillée à Gardena en Basse Californie, par voie maritime.

Entre le 23 et le 30 juin, Long Beach a atteint sa capacité d'accueil limite et la CASDF a déjà fort à faire pour assurer l'ordre public en plus des diverses agressions paramilitaires dont elle fait l'objet. L'accès au quartier est donc interdit aux rescapés qui n'avaient pas encore rejoint la zone, d'autant que des risques d'épidémies sont signalés.

On pousse ces populations à évacuer le secteur par leurs propres moyens vers La Habra, en se débrouillant pour éviter à la fois les vapeurs toxiques de Norwalk et les milices WASP de Fullerton.

Ceux qui survivent échouent dans les camps de fortune sur les hauteurs d'East Road, au-dessus de La Habra, où les autorités tentent de cantonner en quarantaine les populations de rescapés susceptibles d'être porteuses de maladies.

Dans un tel contexte, la CASDF se donne comme priorité de remettre en service les routes 110 et 710, afin de relier la côte Sud au reste de LA. Cet objectif est atteint le 10 juillet.

1.3. South Central

La zone n'est plus qu'un dustland gigantesque, livré à la poussière, aux épidémies et aux rats, où le moindre déplacement entre quartiers se transforme en expédition mortelle.

Néanmoins, une fois le décompte des morts et des fuyards fait, il reste près de 400 000 personnes dans cette zone qui n'ont aucune confiance dans le sort que leur réservent les autorités s'ils abandonnent leur quartier. S'ils ne peuvent survivre ici, ils crèveront de toute manière ailleurs. Alors autant rester.

Les gros gangs et les OG survivants ont rapidement mis au pas tous ceux qui pensaient se morfondre sur leur sort ou finir leur stock de crack le cul assis sur un tas de pierres.

L'avantage des quartiers de petits pavillons construits de plain-pied, c'est qu'une fois en ruines, ils sont nettement plus rapides à déblayer que des bâtiments de trois étages. Et le message passe rapidement : les Négros qui n'aident pas le quartier à retrouver sa dignité dégoûtent ou meurent...

On va chercher l'alcool-chômeur, on lui met un flingue sur la tempe et il retrouve rapidement ses anciens réflexes de carrossier. Avec les mètres cubes de tôles ondulées en pagaille, on bricole des bulldozers de fortune et on fait des collines artificielles en périphérie de quartier avec tous les matériaux qui ne peuvent pas être récupérés pour reconstruire des habitations. Une fois les routes dégagées, on va chercher les stocks d'essence, de munitions et de nourriture là où ils se trouvaient avant le tremblement de terre. C'est un sursis de gagné.

Et ainsi, au milieu du dustland, réapparaissent petit à petit des poches résidentielles.

Tout comme la came, la nourriture, les munitions et l'essence, les aptitudes professionnelles techniques bénéficient d'une très grosse valeur ajoutée.

Pour beaucoup de survivants qui étaient considérés comme des loosers dans le LA d'avant, c'est un nouveau départ.

Chaque gang important s'occupe de récupérer le contrôle de son territoire. Il n'y a pas d'alliance véritable entre gangs mais une trêve

durable. Les pires ennemis ne se tirent plus forcément dessus à vue. Les gangs ont besoin de faire du troc entre eux pour assurer la survie de South Central.

Certains vont fournir la nourriture et les médicaments à toute la zone (attaques des convois humanitaires qui arrivent par LAX), d'autres vont se spécialiser dans la fourniture d'essence, de munitions etc.

1.4. Les frontières entre South Central et Downtown

À partir du 30 juin, les autorités ont fait déblayer le tronçon de la 10 qui sépare les deux secteurs. Les armées de bulldozers sous la protection de la garde nationale ont dressé un véritable rempart avec les amas de ruines, un peu façon Skid Row en son temps. La différence est que des postes de contrôle sont installés et l'accès est interdit aux individus qui viennent depuis le sud vers Downtown.

Les épidémies sévissent à South Central et elles représentent une menace réelle. Mais cette version officielle dissimule aussi la volonté d'empêcher des hordes de rescapés à continuer de déferler sur Downtown LA.

Quant aux habitants de South Central, ils ont eux aussi instauré une sorte de quarantaine, en bannissant de leurs communautés ceux qui présentent des symptômes de maladies graves.

Pour l'exemple, ceux qui cherchent à dissimuler leur maladie aux autres sont tués dans des souffrances suffisamment atroces pour faire passer aux autres l'envie de ne pas se dénoncer.

Les malades, chassés de toutes les communautés du secteur, convergent vers le centre du quartier, dans la zone de Florence Avenue traversée par la 110. Leurs voisins, les cannibales de South Gate, les laissent tranquilles, craignant évidemment la propagation de maladies sous la dalle.

L'autre frontière, c'est l'électricité dont South Central ne bénéficie plus, hormis le commissariat, forteresse installée dans un ancien Wal Mart qui a résisté au tremblement de terre.

1.5. Downtown LA

Dans les 48 heures qui suivent la première réplique, un flux massif d'Angelinos, rescapés des quartiers voisins, vient chercher refuge dans Downtown.

Les centres de soins, les secours et les autorités de police sont rapidement débordés par cette population et sont obligés de se concentrer sur sa sauvegarde, intervenant peu dans les autres secteurs de la ville.

Mais même en sacrifiant les autres, les moyens manquent, nombre de rescapés sont livrés à eux-mêmes et les émeutes éclatent par vagues.

Les tours de bureaux de New Downtown qui n'ont pas accueilli leur flux quotidien de cols blancs au matin du 23 juin sont occupées.

La mairie, dépassée par les événements, décide d'officialiser ce mouvement spontané par une vague de réquisitions.

Cette attitude entraîne un conflit entre l'autorité publique et les propriétaires d'immeubles qui offrent des primes importantes aux agences de sécurité privées qui tiendront le siège et ne se plieront pas aux injonctions administratives. Tout se négocie par la force et pendant ce temps le centre est totalement paralysé.

Marée humaine désespérée bloquant les voies publiques, masse de poussière en suspension dans l'air, chaleur et va-et-vient assourdissant d'hélicoptères, tout concourt à provoquer des scènes d'hystérie collective.

Tandis que Civic Center et New Downtown seront durablement occupés par les sans-abri, Little Korea et Little Tokyo se replient sur eux-mêmes.

Le Riot Squad a compris qu'il ne serait jamais en effectif suffisant pour tenir la rue et il devient loisible aux leaders de foules de faire forcer l'accès à la mairie lorsqu'une décision ne leur plaît pas.

Une majeure partie des réfugiés de Downtown LA est composée des populations middle class limitrophes de East LA qui ont tout perdu et se rendent compte qu'ils n'ont pas grand-chose à attendre des pouvoirs publics ou des assureurs. Leur principal problème est la perte de leur emploi, disparu avec leur lieu de travail ou avec l'impossibilité pour leur entreprise de continuer ses activités dans le désert de ruines environnant.

Le peu de perspective d'un retour d'embauches dans les mois qui suivent la catastrophe achève les derniers espoirs d'une population oscillant entre le traumatisme, le désespoir et la volonté de faire tout et n'importe quoi pour s'en sortir.

Hormis quelques secteurs spécifiques, les activités de services de Downtown LA ne sont plus qu'un souvenir. Curieux spectacle que ces tours dont les occupants reproduisent une hiérarchie sociale toute verticale. Les rescapés habitent les parkings en sous-sol dans des boîtes individuelles préfabriquées, tandis qu'au sommet du même bâtiment, financiers et promoteurs immobiliers protégés par de multiples postes de sécurité interne viennent travailler en VTOL et devisent du LA de demain.

1.6. West / North LA

C'est le secteur où l'on continue à vivre presque comme avant, au lendemain du Little One. Il y a encore des jardins bien entretenus malgré les restrictions d'eau, des privées pour veiller au grain, des plagistes en string, des palmiers et des rayons de soleil qui hasardent quelques percées entre deux nuages de poussière.

Nombre de zones de West Hollywood, Glendale, Van Nuys et Venice Beach ont été totalement ravagées mais la catastrophe n'a pas ici ce visage de chaos sans issue. surtout, les secours locaux ont pu faire leur job, ce qui est une image télé rassurante, contrairement aux rescapés d'autres quartiers, livrés à eux-mêmes et qui ont été forcés d'abandonner les agonisants pour survivre.

Le traumatisme existe évidemment aussi chez les populations de ce secteur, mais il n'a pas le même impact qu'ailleurs, ni la même portée : ici on veut vivre, fêter la lumière du jour.

Et de mémoire d'Angelinos, les fêtes estivales de 2034 resteront certainement les meilleures.

Il va se passer quelque chose de bizarre durant cet été, comme si les célébrations au culte solaire pouvaient transcender toutes les barrières sociales.

L'arrêt brutal de l'activité économique à LA provoque un exode forcé de nombreuses familles qui suivent leurs entreprises dans le Nord de la Californie ou à l'étranger, quand elles ont la chance de ne pas se retrouver au chômage technique.

Des quartiers de West Hollywood, Glendale et Venice Beach vont être massivement désertés, mais rapidement réoccupés par les nombreux candidats au logement que compte la ville. Cela, soit par le biais d'un programme public organisé (occupation gratuite concédée par les propriétaires) soit à la sauvagerie, mais dans les deux cas souvent avec la complicité du voisinage resté sur place qui témoignera tout de même d'un élan de solidarité face à l'ampleur de la catastrophe.

Qu'on se rassure néanmoins, cette espèce d'état de grâce s'estompera avec

la fin de l'été et le climat explosera rapidement sous la pression des tensions sociales.

Aux deux extrêmes du spectre, les quartiers de Santa Monica et de Beverly Hills & Bel Air vont rester verrouillés sur eux-mêmes dans un climat paranoïaque absolu, tandis que Van Nuys va s'ouvrir à tous vents pour remplacer ses travailleurs disparus, l'industrie du porno étant l'une des tares à continuer à fonctionner normalement sur LA.

1.7. East LA

Ce secteur a subi le même sort et la même évolution que South Central. La moitié des rescapés de Montebello, Alhambra et Boyle Heights (soit environ 200 000 personnes) a déferlé sur Downtown LA. Mais on plus on s'éloigne vers les quartiers Est, en périphérie de LA, plus on constate que la masse des rescapés a tenté sa chance dans le désert ou les collines, espérant ainsi échapper aux répliques.

La perte de tous les biens matériels (en particulier les voitures), la violence du tremblement de terre, le champ de cadavres alentour et les nuages de poussière suffoquants sont autant de raisons qui poussent les rescapés à un exode désespéré vers les zones rurales.

Au terme d'une marche de plusieurs jours, et de près de 100 kilomètres parcourus, les rescapés se regroupent au sud-est autour de Lake Mathews, entre Corona, Moreno Valley et Perris. Les plus déterminés vont jusqu'à Lake Perris State et Diamond Valley Lake.

Au contraire, à bout de forces et souffrant de carences diverses, nombre de rescapés n'iront pas plus loin que La Habra Heights et Chino Hills.

Il faut attendre la deuxième semaine de juillet pour voir les secours et les aides affluer massivement. Les autorités transforment alors ces camps de fortune en centres de refuge à ciel ouvert où tout est bon pour se bricoler un coin d'ombre. La garde nationale assure la police de ces camps. Sur un total de près de deux millions de réfugiés, autant dire qu'elle est loin de contrôler la situation.

Les gradés favorisent donc au sein des centres l'émergence de communautés structurées autour d'un chef responsable du maintien de l'ordre dans son secteur d'attribution. Prostitution, racket, vols, viols, meurtres sont monnaie courante. L'objectif essentiel est que la situation ne dégénère pas en émeute sanglante.

1.8. Le mouloir de Chino Hills

Les épidémies y prolifèrent très rapidement, transformant la zone en foyer de surinfection mortelle.

À peine 72 heures après la catastrophe, des équipes hélicoptérées de la CASDF et du CDCP (Center for Disease Control and Prevention) débarquent à Chino Hills. Leur objectif n'est pas de sauver les populations sur place mais d'établir un périmètre de sécurité étanche qui empêche de fuir la zone. Des barrières filtrantes sont établis afin de laisser entrer les bandes de rescapés venant de LA, mais de ne laisser partir personne. Les plus avertis font demeur à la vue des badges CDCP et des combinaisons de protection complète, mais la plupart tombent dans le « piège » de Chino Hills. Près de 200 000 personnes y trouveront la mort entre juillet et août 2034.

Tout ce qui se passe dans cette quarantaine géante n'est pas totalement confidentiel. Quelques images des médias montreront la CASDF faire feu sur des réfugiés tentant de forcer les barrières. Mais globalement, l'opinion publique va vite accepter cet état de fait, craignant par-dessus tout la propagation d'épidémies mortelles à l'ensemble de la population.

On réfugie sa conscience derrière la responsabilité de l'ancienne administration Sutter qui a laissé la situation en arriver là et

l'espoir hypocrite que « ces gens » soient soignés par les autorités à Chino Hills.

1.9. Duarte

Le ghetto haïtien comme la zone pavillonnaire middle class ont été anéantis.

Mais au milieu des ruines se dresse toujours l'hôpital high-tech de City Of Hope.

Dans les 48 heures qui ont suivi le tremblement de terre, tous les camés de la zone ont convergé vers l'hôpital pour y réclamer leur médecine, et ils sont nombreux.

Les accros au voodoo en état de manque féroce n'ont pas tardé à forcer les barrières de sécurité et à massacrer l'intégralité du personnel présent (moins éventuellement la cousine du patron du SBRT, une occasion unique d'orchestrer une mission de sauvetage qui tourne au *survival horror*).

Depuis lors, ils sont en crise de manque constante et hantent le lieu en vivant sur les stocks de nourriture et de médicaments.

Dans les mois qui viennent, les mafieux vont prendre l'habitude de corriger les indécis non plus en les balançant aux requins mais en les amenant en VTOL à l'hôpital.

Par la suite, l'expression « tout se faire soigner à City of Hope » perdurera.

2. Hors LA County

2.1. San Diego

« Desperados fuck Yankees ». Ainsi un lieutenant du cartel de Tijuana résumera plus tard le pillage de San Diego.

Bien qu'à plus de deux cents kilomètres de l'épicentre, San Diego déplore de nombreuses victimes et dégâts matériels, d'autant que la grey plague ronge les maquilladoras depuis plusieurs années.

Mais la ville souffre avant tout d'être coupée du reste de la Californie et d'être privée de ses moyens de communication conventionnels... ce qui décide le cartel de Tijuana à lancer une opération d'envergure sur San Diego : 50 000 *gunmen* débarquent par voies maritime et terrestre. Les effectifs des forces de sécurité locales (CCS, CASDF, SDPD) sont rapidement dépassés et le centre est pillé. Les membres du cartel visent avant tout la récupération des bases de données (des banques, des services de l'immigration, des entreprises etc.) mais ils pillent aussi tout ce qui a de la valeur (bijouteries, high-tech, produits des industries de luxe...) violent tout ce qui bouge, massacrent quelques WASP et globalement se souviendront longtemps de cette virée de 48 heures sur San Diego.

Leur déferlement a provoqué une fuite massive des populations du centre vers les zones rurales, et leur départ est le signal pour les rescapés des quartiers périphériques

qui débarquent à l'affût des restes, maintenant que la voie leur a été montrée.

C'est la Navy qui reprend le contrôle de San Diego 72 heures plus tard, mais le chaos perdure. Son intervention massive dans la ville et sur la frontière afin de sécuriser durablement la zone a pour conséquence secondaire un sous-effectif récurrent des forces de la CASDF le long des côtes, de San Diego à Bakersfield, pour assurer ses missions de secours et de maintien de l'ordre. Ce phénomène va permettre la prolifération des actes de piraterie durant tout l'été 2034.

Côté mexicain, les forces de sécurités locales arrêtent quelques soi-disant « leaders », entreprennent quelques fusillades surmédiatisées et récupèrent globalement leur pourcentage.

Si toutes ces opérations ont été possibles de A à Z, si les membres du cartel ont agi de manière organisée, prenant d'abord le contrôle des hélicoptères et des PC de commandement, pillant le centre et passant la frontière dans les deux sens, c'est bien grâce au soutien des services secrets mexicains qui ont ainsi adressé un message fort à leurs homologues de Californie : Ne vous amuser plus jamais à laisser des terroristes comme l'Aztec Nation ou autres à utiliser votre territoire comme base arrière pour attaquer les intérêts souverains du Mexique.

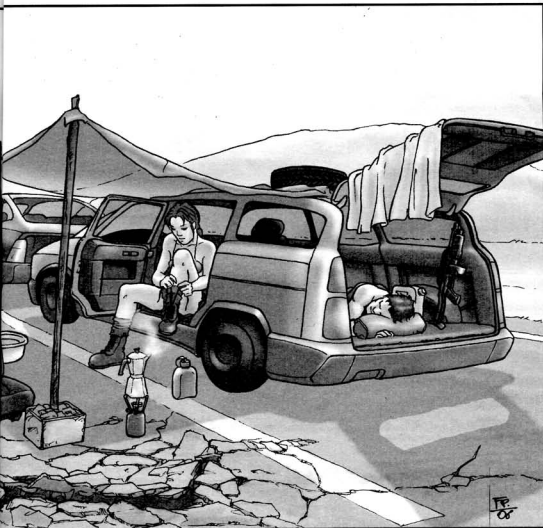
Quant au cartel, il va utiliser les données récupérées pour augmenter sa présence et son influence sur San Diego. Les bénéfices de l'opération vont aussi lui permettre de spéculer sur l'immobilier, et la ville acquerra le sobriquet de « Little Tijuana ».

2.2. Bakersfield

C'est un détonateur pour l'opinion publique. Durant les 48 heures qui suivent le tremblement de terre, la Californie contemple, atterrée, les images des pillages sauvages de San Diego, du rideau de poussière et de fumée qui a englouti LA. Pendant ce temps, elle voit une partie des secours paralysés au niveau de Bakersfield alors que la municipalité sinistrée aurait dû rapidement être secourue et servir de base de lancement aux opérations de sauvetage dans le Sud de la Californie.

Le gros de la logistique par voie terrestre est ralenti dans sa progression aux abords de la ville par un exode de centaines de milliers de personnes vers le nord, tandis que les aérodromes où ont pris position les transporteurs lourds (censés acheminer les convois humanitaires vers le sud) sont assaillis par les rescapés.

En cause dans ce désordre, l'attitude du consortium Eagle dont les effectifs remplacent les forces de police publiques dans



la municipalité. Ses principaux clients étant des sociétés d'intérêts privées, le consortium répond d'abord à leur priorité : protéger les immeubles et les biens. Les effectifs d'Eagle ont bloqué et fait évacuer le centre, parfois à renfort d'armes automatiques, ce qui a amplifié la panique générale.

À ce moment-là, la Californie est encore sous le premier choc, elle n'est pas dans la phase de recherche d'abord à leur priorité : protéger dans la gestion de la crise autre chose qu'une impuissance logique de l'humanité face à l'ampleur d'un tel désastre.

Par contre, ce mouvement de foule vers le nord conjugué aux secousses sismiques ressenties à San Francisco et Sacramento transmet inégalement le sentiment de panique et la même idée traverse l'esprit de nombreux citoyens : mieux vaudrait peut-être aller se réfugier à la campagne, au cas où il s'agirait des prémisses du Big One...

Au fil des jours, les populations habitant dans la région Sud de Bakersfield vont affluer vers la municipalité pour y trouver refuge. La garde nationale installe des centres d'hébergement ceinturant toute la périphérie, bâtissant ainsi une municipalité bis en préfabriqués qui va atteindre le million de réfugiés à la mi-juillet, tandis que le centre à l'accès strictement réglementé par Eagle a des allures de ville fantôme.

Bakersfield est organisée peu à peu comme un sas administratif entre le Sud et le Nord. Les autorités y procèdent au recensement des réfugiés, à la vérification de leur identité et le cas échéant à la mise en quarantaine protocolaire. La liberté de circulation sur le territoire est ainsi restreinte et s'étend à l'espace aérien. L'aviation contraint VTOL et hélicoptères venant du sud à se poser sur les aéroports de Bakersfield pour procéder à toutes les formalités d'usage.

De même, la circulation par voie terrestre est réglementée, une fois les routes remises en état. Seule la 15 est ouverte sans restriction (hormis les barrages et la halte forcée à Bakersfield). Les autres routes, reliant le Nord au Sud, ne peuvent être empruntées que par les habitants des comtés qu'elles traversent.

Ces mesures destinées à la lutte contre la propagation d'épidémies vont aussi s'avérer bien utiles pour la chasse aux terroristes, à partir du 30 juin.

Pour traverser les comtés de Kern et de Santa Barbara sans se retrouver coincé à Bakersfield, il faut avoir une panoplie d'autorisations administratives en règle ou s'adresser au Consortium Eagle qui monnaie le passe 1 000 dollars (5 000 pour les Arabes californiens) dans la plus parfaite illégalité.

De plus, pour continuer sa route vers le nord, il faut justifier d'un hébergement s'y trouvant ou d'un employeur. Dans le cas contraire, c'est l'inscription sur la très longue liste des demandeurs de logement et l'attente indéfinie à Bakersfield.

2.3. L'isolement du Nevada

Pour les Natifs de New Land (territoire autonome natif américain) et l'ILA (armée de libération indienne), la colère des esprits est un signe. L'ILA observe les événements durant une dizaine de jours tout en se préparant à une nouvelle offensive. La chasse aux terroristes islamistes est déclarée en Californie. L'Union semble vouloir redorer son blason international et n'exerce ainsi aucune pression sur les frontières. De fait, les effectifs de la CASDF et de la CCS sont redéployés dans le Sud de la Californie pour épauler les forces de sécurité locales, dépassées par les événements.

L'ILA ne tient pas à voir son image associée à celle de Neo Islam, ni à se lancer dans une surenchère médiatique. C'est au contraire

l'occasion de négocier avec les autorités fédérales, une fois qu'elle aura fortifié ses positions : purger ses troupes, se débarrasser des leaders des communautés modérées de New Land ainsi que des indics du bureau du shérif et de la CISA ou encore de quelques tueurs de Natifs notoirement intouchables.

L'opération est confiée au spécialiste de ce type de questions : Oeil-de-vautour.

Elle démarre le 2 juillet par une vague de meurtres et d'embuscades tendues aux forces de sécurité, visant à bloquer les routes d'accès au Nevada.

La situation s'enlise rapidement mais durant tout l'été, les autorités fédérales refusent catégoriquement d'accéder aux demandes de l'ILA (reconnaissance de la souveraineté de New Land, les extrémistes ayant déclaré leur indépendance de longue date mais vivant dans la clandestinité).

La situation pourrait donc jusqu'à l'automne où l'administration aura enfin des forces en nombre suffisant à réaffecter au Nevada.

L'ILA aura au passage gagné en influence sur New Land, plaçant ses pions dans les conseils tribaux après avoir fait taire ses détracteurs au sein des populations de Natifs.

Quant aux villes sur la frontière, elles vont se retrouver dans une situation inédite. Certaines d'entre elles étant coupées du reste de la Californie par les actions de l'ILA, elles vont devoir négocier leur approvisionnement énergétique avec l'Union, ce qui va recréer des liens durables entre entités juridiques cocontractantes. Parmi, elles, Vegas ne risque pas d'oublier l'été 2034.

2.4. Palm Springs, les gangs du désert & Las Vegas

On a senti trembler le sol dans le désert, puis en écoutant la radio on s'est aperçu que les urbains débloquaient complètement. Le moment de monter en bécane, d'armer la pompe et de partir faire les courses...

Premier point de chute vers l'ouest pour s'ouvrir la route sur LA : Palm Springs.

C'est le début des embrouilles. Non pas avec les locaux, ceux-là, à vouloir jouer le John Wayne à dix contre un, ils dégagent rapidement.

Le problème c'est que d'Imperial County, de Riverside County, du Nevada et de l'Arizona, tous les gangs du désert ont eu la même idée et transitent par le même endroit... Comme ce serait dommage de s'entretenir avant d'avoir pris son pied, on s'accorde sur une trêve et sur le partage du butin.

1^{er} mouvement, du 23 au 27 juin

5 000 pillards déferlent sur l'Ouest de Riverside County et San Bernardino County, par vagues successives.

2^e mouvement, du 27 juin au 1^{er} juillet

Un quart d'entre eux décident de rester hanter les bonnes âmes le long de l'I15 et de passer l'été à désosser les carcasses de voitures. Le reste retourne vers Palm Springs, un peu déçu de voir que LA ne les a pas attendus pour tomber en ruines.

3^e mouvement, à partir du 2 juillet

On apprend à la radio que l'ILA a coupé les routes au Nevada. L'I15 et l'I40 entre LA et Vegas étant neutralisées par le Little One, Las Vegas se retrouve isolé. Les gangs du désert se mettent en route, avec un seul mot d'ordre : « Le diable festoiera à notre table à Vegas ».

4^e mouvement, du 4 au 31 juillet

Cache-cache géant avec les forces de sécurité locales de Vegas. Paroxysme atteint avec un pillage en règle de casinos dans la nuit du 15 au 16 juillet.

5^e mouvement et fin de l'équipée sauvage

Les patrons de casinos font venir une armée de mercenaires texans pour nettoyer la place. Les gangs se dispersent dans le désert, non sans avoir préalablement partagé le butin entre eux à coups de calibres. Les Texans s'installent et l'un d'entre eux se fera élire shérif dès septembre.

2.5. L'115

Une semaine après le tremblement de terre, des centaines de milliers de sans-abri ayant fui LA et San Diego errent aux abords de l'115. Ils refusent d'aller s'entasser dans les camps de réfugiés et vivent de menus pillages, de fouilles des ruines et des quelques distributions effectuées par les convois sanitaires sur leur passage.

Ils doivent négocier leur survie avec les gangs de désosseurs, les chiens sauvages gavés de chair humaine abondante sous les décombres, et surtout bien souvent avec d'autres bandes de sans-abri organisées qui se livrent au racket.

2.6. Un espoir réaliste

Les églises réalistes vont se multiplier pour accueillir ces populations errantes. Il s'agit de villages d'accueil construits en une nuit, offrant un confort minimal et assortis de toutes les garanties dont un individu a besoin pour ruminer en paix son traumatisme : unité de sécurité externe, unité médicale, cellule psychologique et message d'espoir délivré par le biais du LTL©. D'une capacité d'environ mille personnes chacun, une centaine de villages sont ainsi bâtis entre San Diego et Los Angeles. En préfabriqués certes, mais tout beaux, tout blancs. Les villages présentent des individus sereins, nourris et blanchis qui se reconstituent peu à peu et feront très bonne impression sur l'opinion publique en vue des élections présidentielles.

Ces villages équipés de panneaux solaires sont autonomes en énergie mais à part ça, tout le reste nécessite un budget de fonctionnement quotidien exorbitant (100 000 hébergés), sans même compter le coût faramineux de l'installation, y compris l'hélicoptère du staff et du matériel.

Pendant ce temps, uniquement pour la région de LA, deux millions de personnes s'entassent dans des camps de réfugiés précaires, mais l'important c'est que personne ne fasse la comparaison avant les élections ni ne se demande combien de temps l'Église Réaliste va pouvoir assurer le financement de ses villages, si ce n'est en ponctionnant le contribuable une fois arrivée au pouvoir.

2.7. Les désosseurs

Les gangs du désert, les gangs de bikers (Bandidos et Satan's syndicate) et les gangs latinos (Dieciocho et Mara Salvatrucha) se disputent le désosage des carcasses de voitures sur un tronçon d'une centaine de kilomètres de l'115 longeant LA à l'est.

Tant que l'115 n'est pas remise en état, ils se dérangent à peine au passage des missions de reconnaissance aérienne du CCS et font une « pause » de quelques heures quand les blindés légers de la CASDF pointent leur nez.

Les pièces détachées sont stockées dans des garages clandestins du secteur et prêtes à être exportées dès la réouverture de la freeway.

Cette précaution est toutefois presque inutile, car le CCS et la CASDF ont de plus gros chats à fouetter.

Une fois les premiers stocks exportés vers l'Union et le Mexique, les désosseurs vont donc se remettre à l'œuvre et transformer le secteur en supermarché géant de la pièce détachée qui va peu à peu ouvrir ses annexes : bars clandestins, drogue et prostitution.

2.8. Les survivalistes

Début juillet, la CEMA évalue à trois cent mille le nombre d'« errants » sur la 115. Populations trop out de tout, soit parce que Little One les a définitivement faits disjoncter, soit parce qu'ils étaient déjà junkies ou hobos avant. Il n'y a aucun espoir d'arriver à les faire s'entasser dans les camps de réfugiés, et assez peu de les voir un jour se réinsérer dans la société.

Durant le mois de juillet, un tiers d'entre eux va atterrir dans les villages d'accueil réalistes, tandis qu'un autre tiers va dans le même temps mourir de maladies, de carences diverses, de déshydratation et dans les règlements de comptes. Le tiers subsistant en concevra une mentalité survivaliste à toute épreuve, basée sur l'équation suivante : Tirer, c'est aussi facile que conduire, dans un cas il faut avoir un flingue et des munitions, dans l'autre il faut avoir une voiture et de l'essence.

Ils se réunissent en groupes, rarement plus d'une cinquantaine pour rester mobiles, et s'installent dans les localités abandonnées à proximité de l'115. Ils ne s'attaquent pas aux villages réalistes qui peuvent parfois prodiguer des soins aux blessés graves si on écoute en échange leurs discours, ni aux désosseurs avec lesquels ils font du troc. Ils ne s'attaquent pas aux équipes des autorités sanitaires qui s'occupent des cadavres à leur place. Et surtout ils évitent la CASDF. Discrètement mais sûrement, ils vont continuer à égrener la mort, non plus entre bandes mais sur des cibles « extérieures », se transformant peu à peu en pirates de la route. Mais seul le CCS s'inquiète sérieusement de leurs activités et les évalue à leur juste mesure. Le simple fait qu'autant d'individus aient réussi à survivre dans un milieu hostile et en marge totale de la société prouve leur intelligence.

Contrairement aux gangs du désert qui vivent dans les grands espaces et revendiquent leur style et leur mode de vie, les survivalistes restent liés à la ville et une même bande présente des visages sociaux différents. L'un était junky vivant de pickpocket, l'autre mendiant, le troisième prostitué et le quatrième électricien... Ils sont trop disjonctés, trop cinglés pour avoir la patience de se construire un village ou de se lancer dans un trafic régulier. Mais ils n'ont plus aucune peine à tuer ou à savoir comment plonger un secteur résidentiel dans le noir. Ils ne vont pas prendre les baskets de leur victime parce qu'elles sont à leur goût, ils vont prendre toutes ses fringues pour mieux ressembler à un groupe cible.

2.9. Les pirates côtiers

« Ils n'auront jamais le budget pour les remplacer. Plus on extermine de vedettes du CCS maintenant, plus on pourra mener cette activité sur le moyen terme. » Voilà schématiquement le raisonnement des gangs Vor V Zakon de Staline Town réinstallés à Santa Monica au lendemain du tremblement de terre, sur autorisation de Baba Yaga de North Road.

La multiplication des actes de piraterie s'explique par les circonstances. D'une part la voie maritime est quasiment la seule utilisable pour beaucoup, d'autre part les mafias et gangs ont besoin de continuer à faire de l'argent, quoique

privés de leurs ressources habituelles enfouies sous les décombres (que ces ressources aient l'apparence d'une jeune clandestine sexy ou d'une petite gélule rose).

Mais le renouveau de la piraterie après une période creuse de plusieurs années sur les côtes californiennes tient aussi à une autre raison.

Le 23 juin 2034, la prison de Tustin (Orange County) ne s'est pas effondrée, le shérif Michael Brumble a décidé de la vider de ses détenus pour faciliter ses plans d'attaque de Seal Beach.

Lieu bipolaire par excellence, les prisonniers affiliés à l'OWA (gang aryan) ont été pressentis pour mourir dans l'honneur de la race en première ligne, tandis que les affiliés de la EME ont été entassés dans un vieux cargo de Dana Point avec pour seule indication le fait que la Navy était en manœuvre du côté de San Diego dans le but de pilonner les piliers du cartel de Tijuana.

L'idée de base était d'aller « se faire quelques culs de riches à New Avallon » mais le manque de chance caractéristique du taulard voulut que le cargo se fasse arraisonner au large de Palos Verdes par ce qui se fait de plus méchant au sein de la flotte du CCS, son destroyer rattaché à la Navy en 2015 et parti en opération de sauvetage de grande envergure. Qu'à cela ne tienne, si le taulard latino n'a pas de chance, il a des couilles, surtout lorsqu'il revient de l'enfer. D'ailleurs, si l'amiral avait su ce qu'il y avait dans le cargo, il ne l'aurait pas fait arraisonner mais l'aurait coulé sans sommation.

Les membres de la EME laissent monter le CCS dans le cargo, brisent les mains, cassent les côtes, enfilent les tenues des fonctionnaires et répètent leur petit numéro de charme jusqu'à ce qu'un premier commando de diables se retrouve à bord du destroyer. La suite ? Un carnage sans nom pour prendre le contrôle du destroyer, un abordage à l'ancrage par le vieux cargo et un nettoyage en règle du staff moins l'équipage utile aux manœuvres.

Les Latinos sentent qu'ils n'auront pas le temps de trouver un client intéressé par le destroyer ; ils le sabordent et disparaissent sur les côtes de Palos Verdes, une manière de faire passer un message fort sur LA.

Sans s'en douter, ils viennent de créer les conditions idéales. Parce que la Navy est coincée à San Diego, parce que le CCS n'a plus de destroyer et parce que l'argent manque, les Russes et les triades organisent des opérations de piraterie, depuis les côtes sinistrées

du comté de LA vers les comtés de Ventura, Santa Barbara et vers Channel Islands où les bateaux et villas de luxe pullulent.

2.10. La panique à San Francisco et à Sacramento

La peur du Big One se transmet du sud au nord par la panique de la population et l'atrocité de la catastrophe.

En conséquence du tremblement de terre, des coupures de courant et de communications se multiplient entre Bakersfield et San Francisco, ce qui amplifie la désorganisation générale.

Les premiers jours, des débuts d'émeutes atteignent les grands centres urbains, et dans le même temps un exode rural va neutraliser le Nord au moment où le Sud a le plus besoin de lui.

L'hystérie collective s'estompe néanmoins rapidement grâce à la surmédiatisation d'experts qui assurent que le séisme est passé (en fait ils n'en savent rien et ils mentent).

Une profonde tension restera tout de même palpable, tension qui se déchaînera à partir du 30 juin lorsque Washington va fournir la preuve que le séisme a été provoqué par un attentat.

À force de se victimiser soi-même en s'identifiant aux drames des autres à la télé, les populations du Nord vont pêter un câble et prendre pour cible les Arabes californiens d'une part, et Sutter et son administration d'autre part. Celle-ci ne résistera pas plus d'une semaine, tandis que les crimes racistes s'élèvent à plus de deux mille en quelques jours, donnant naissance à une private joke chez les yakusa de San Francisco : « C'est tout ? Le club du dragon noir a fait décapiter quatre mille travailleurs coréens après le tremblement de terre de 1923 à Tokyo et ils n'avaient pas posé de bombe, eux. »

De son côté, l'ILA va pouvoir travailler tranquillement tant qu'elle reste en deçà de ce rendement.

Une fois la cérémonie du sang passée, les Californiens se réveillent avec un violent mal de tête. La situation au Sud est de pire en pire, le Nevada explose, et à l'horizon se profile déjà une récession économique noire. Le placebo s'appellera Hiram Chemven.

CRIMINALITÉ & LITTLE ONE

1. Généralités

Le chaos provoqué par le Little One a des répercussions dans toutes les couches de la société Angelino et les criminels ne sont pas en reste. Il y a de nombreux changements, de nouveaux dirigeants, de nouvelles luttes et de nouveaux réseaux. Mais une tendance générale se dégage. Les gangsters et leurs quartiers, souvent pauvres et infectés par la Grey Plague, sont particulièrement touchés. Les victimes sont nombreuses et les dégâts matériels importants. La plupart des gangs sont donc affaiblis. Toutes les activités ont fortement été réduites pendant des semaines voire des mois. Les réseaux d'importation et de distribution d'armes et de drogue ont pris du temps à se remettre en place. La demande pour la

prostitution a énormément baissé et les hôtels de passe sont en ruine. De plus les luttes entre gangs se sont intensifiées et les drive-by shooting se sont multipliés. Tous ces événements ont donc causé beaucoup de tort à la petite criminalité au profit des honorables familles qui s'en sortent globalement mieux, même si bien sûr, il y a des exceptions. Les mafieux sont souvent logés dans des quartiers résidentiels assez aisés et donc aux dernières normes antisismiques. Leurs réseaux s'étendent sur toute la ville et même sur d'autres pays. Les mafias encaissent donc mieux le coup. Ces dernières n'ont pourtant pas été épargnées et ce remue-ménage a quelque peu changé la donne à LA. Ne pouvant faire le point sur tous les acteurs du crime de LA, nous ne parlerons ici que des principaux gangs et mafias ainsi que de ceux qui ont un rôle particulier dans cette période mouvementée.



2. Les Affranchis

2.1. Mafias italo-américaines

La Cosa Nostra est une institution très ancienne, très organisée et internationale. Elle a dû, au cours de son histoire, surmonter bien des cataclysmes et a toujours su s'adapter. Ce n'est donc pas le Little One qui va inquiéter les activités de ces vénérables familles, au contraire même, elles en profitent pour renforcer leurs positions.

Les Old Ones sont déjà présents presque partout et sont très influents à LA. Dans leur quête de respectabilité, ils participent financièrement à l'aide aux victimes en finançant de nombreuses associations et hôpitaux. En outre, ils se distinguent dans la manipulation des médias, afin de critiquer la mauvaise gestion de la mairie dans la crise du LO. Et surtout, ils reprochent à l'équipe municipale de ne pas avoir du tout tenu compte de l'ampleur du phénomène Grey Plague.

Les Outfits de leur côté ont définitivement perdu le contrôle de Little Italy au profit des néo-Corléonnais et se sont tabattus sur les ports et les docks où la guerre avec les gangs fait rage. Enfin, ils se sont aussi adonnés au pillage afin de renflouer les caisses.

Les néo-Corléonnais ont donc profité de l'occasion pour prendre le contrôle de Little Italy. Ils ont instauré une milice privée afin de sécuriser le quartier. Enfin, ils viennent en aide aux victimes de Little Italy en distribuant des biens de première nécessité et en finançant une grande partie de la reconstruction du quartier.

2.2. L'Organizatsiya

L'organisation russe se trouve un peu dans la même position que leurs homologues italiens, même si l'adaptation est plus difficile.

Autorité et Vor V Zakon se lancent dans une guerre ouverte pour le contrôle de Little Mokba. Au bout de quelques semaines, Autorité domine largement, et tente de devenir les banquiers du crime organisé en aidant financièrement de nombreux autres groupes et gangs. Ils profitent aussi de la confusion pour faire évacuer du matériel militaire hors de LA, vers le Nevada.

Les Vory, quant à eux, se sont repliés sur le contrôle des ponts et axes routiers encore en état, faisant payer très cher le droit de passage. Ils lancent aussi une organisation d'entraide entre les membres des syndicats de routiers et de dockers. Ils luttent contre les Outfits pour le contrôle des docks et de StalineTown.

Quant à Babayaga, l'organisation a des plans bien précis qui vous sont dévoilés dans la magnifique et passionnant scénario « Chevauchée Céleste » de ce supplément. (cf page 113)

2.3. Mafias asiatiques

2.3.1. Les yakuza

La branche californienne de la mafia japonaise est profondément marquée par le Little One car depuis les événements, elle a changé de dirigeant. En effet, le vénérable oyabun Mifume Kuroshi est porté disparu au lendemain de la catastrophe. Une guerre de succession fait rage et alors que personne ne s'y attendait, le clan des guêpes de Koniko Tamu, les femmes yakuza, prend le contrôle de l'organisation. Les différents trafics du clan sont en perte de vitesse. Drogues et armes ont du mal à circuler et la prostitution ne semble plus être à la mode. Les autres ressources plus propres, comme les restaurants, les commerces, et les sociétés écrans sont aussi

affaiblies économiquement. De plus, certaines personnes profitent de la confusion pour se soustraire à l'influence des yakuza. Une bonne partie des hommes n'acceptera pas longtemps d'être dirigée par des femmes qui remettent sans cesse en cause des siècles et des siècles de traditions. Actuellement, les yakuza ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient, mais qui sait ce qu'ils vont devenir dans les années à venir.

2.3.2. Les triades

Les triades de Los Angeles sont parmi les groupes criminels les plus diminués par le Little One. En effet, la branche principale de la triade californienne, les Tsin Foo, principalement située dans la cité interdite a été gravement touchée par le tremblement de terre car les bâtiments n'étaient pas aux normes antisismiques. Aujourd'hui, il ne reste rien de la cité interdite si ce n'est un tas de décombres fumants. Les Tsin Foo sont décapités et les gangs se repaissent de son cadavre.

Les Bloody threadz font face à une solide opposition des gangs latinos. Là encore, le conflit a dégénéré en guerre civile et les Bloody threadz ne s'en sont pas relevés. Seule K16 a réussi à maintenir ses activités maritimes de contrebande et de trafic, d'immigration clandestine et de piraterie. Ils ont même réussi à s'accaparer plusieurs bateaux envoyés par l'aide internationale.

2.4. Cartels sud-américains

Pour les cartels sud-américains, la Californie est une bonne cliente mais surtout un point de passage vers les grandes villes de l'Union. Si les affaires concernant l'approvisionnement de drogues à LA sont fortement ralenties pendant plusieurs mois, les frontières sont elles, moins bien surveillées. Les cartels profitent donc de l'occasion pour organiser de gros convois et ainsi faire passer des tonnes de drogue en Union et l'arrière-pays californien. Les affaires locales sur LA reprennent leur cours normal au bout de quelques mois.

2.5. Mafias indo-pakistanaïses

Les makis et les mouches s'en sortent plutôt bien. En effet, la mafia indo-pakistanaïse se contente de petits trafics à petite échelle. Ils sont donc très modulables et sont utiles à toutes les autres mafias ou gangs. Ils sont très nombreux, présents partout, et toujours prêts à vous rendre service en échange d'une petite commission. En outre, les mouches sont habituées à vivre dans la rue et à se débrouiller pour survivre à longueurs d'années. Le Little One n'a donc que peu de conséquences sur eux.

2.6. Les autres...

Pas de changement du côté de la Network mafia. Celle-ci a des activités sur toute la planète grâce aux réseaux informatiques. La coupure temporaire avec Los Angeles ne gêne que très peu leurs activités générales. Les Irlandais ne font pas de vague et les filles de Bellflower font très attention à ce que leur quartier, épargné par le Little One, ne devienne pas un refuge pour sans-abri.

3. Les Gangs

3.1. Les Crips

Le plus grand et le plus ancien des gangs blacks de LA est dans la tourmente. Les

ON 70E
California
History Center



LES DOSSIERS
DU SAD

Rollin'60's ont pris de plein fouet les dégâts du Little One, mais leurs pires ennemis, les Eight Tray, en raison de leur forte tendance coranique, se sont affiliés à Neo Islam. Les gangers ont donc été prévenus de la catastrophe et ont quitté la ville pendant la nuit. Quand ils sont revenus, ils ont fondu sur le quartier général des Rollin'60's et ont massacré les survivants à tour de bras, prenant ainsi l'ascendant sur leurs rivaux. Les Grape Street Watts se sont, quant à eux, lancés dans le pillage à grande échelle et se sont constitué un beau pactole sur la revente grâce à leurs receleurs. Les Crips restent toujours le plus grand et donc le plus important gang black de LA.



3.2. Les Bloods

Les Bloods restent, comme à l'accoutumé, plus tranquilles. Ici, il n'y a pas de guerre interne et l'ambiance est plutôt à l'entraide. Les gangs Bloods aident donc la communauté des quartiers qu'ils contrôlent, généralement très sévèrement touchés. Ils ont su rester à distance de l'influence de Neo Islam, à part les Bloodstone Pirus, qui marchent à fond dans la nouvelle mouvance. Ces derniers ont bien sûr été prévenus de l'émminence d'une catastrophe, mais Muhammad Padishah et ses gangers n'ont pas quitté la ville pour autant, préférant être sur les lieux pour tenter, vainement, d'unifier les Bloods et les Crips.

Les Damu Jungle Bloods organisent eux-mêmes leur survie et la reconstruction de leur quartier à South Central et ils refusent catégoriquement toutes les aides extérieures, qu'elles soient gouvernementales, associatives ou privées. Ils veulent tout reconstruire par eux-mêmes.



3.3. Les gangs latinos

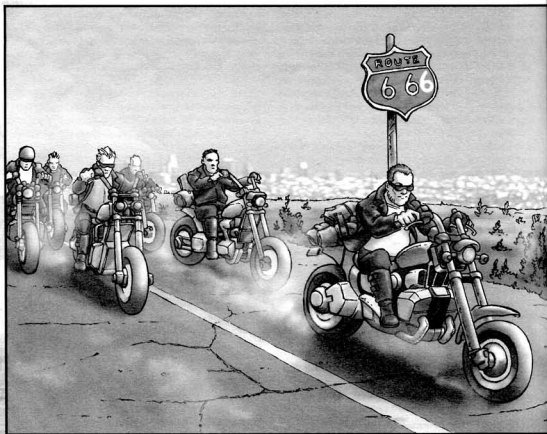
Les latinos représentent la plus grande communauté de Los Angeles et leurs gangs sont innombrables. Les 18th Street forment le gang le plus important de LA et de la Californie toutes communautés confondues. Grâce à leurs immenses ressources humaines, ils ont réussi à maintenir la distribution de drogues à LA, toujours en se fournissant auprès du cartel Jalisco. Le gang s'illustre aussi dans l'aide aux populations latinos, fournissant des hommes, des outils et des matériaux pour la reconstruction. Néanmoins, les 18th Street ne sont pas les seuls à régner sur les quartiers latinos.

Les Florencia 13 se spécialisent dans le trafic d'armes à South Central en se fournissant auprès de Babayaga. La tension entre les deux groupes est très forte et les échauffourées fréquentes.



3.4. Les gangs asiatiques

Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, le bastion de la très puissante famille Ho, Little Korea, n'a pas été rasé par le Little One. Il faut dire que depuis les années 2020 et l'arrivée des Ho à la tête du syndicat, le quartier s'est considérablement modernisé car ces derniers ont pour objectif de le transformer en une place financière dernier cri. Côté activités criminelles, les Ho, sous couvert de respectabilité, sont les spécialistes de l'esclavagisme humain et souvent sexuel ainsi que de la pédo criminalité. Ils ont donc pu tranquillement continuer leur petit train de vie, parfois même en récupérant un esclave qu'ils avaient déjà vendu et qui suite au tremblement de terre avait pris la fuite ou se retrouve sans maître. Il n'y a pas de petit profit.



3.5. Les écoterroristes

Chez les écoterroristes, il est clair que le Little One est une vengeance de la planète contre un mode de vie qui lui manque totalement de respect. Bien que Neo Islam ait officiellement revendiqué l'action terroriste à l'origine du tremblement de terre, les gangs verts sont persuadés que ceci est une conséquence directe de l'action néfaste de l'homme sur son environnement.

Gaia tente d'organiser un exode rural massif des Angelinos. Ils distribuent des tracts, organisent des conférences pour inciter la population à quitter la ville. Gaia va même jusqu'à aider financièrement tous ceux qui décideraient d'aller s'installer dans un éco-village totalement respectueux de la nature.

Le cas des Rangers est très particulier. En effet, lors du grand incendie de Norwalk, les guérillères se sont battues contre le feu pour protéger leur quartier et sa forêt sanctuaire de l'appât des flammes. Malheureusement, elles ont presque toutes péri dans la lutte et la forêt de Downey a été complètement détruite. Des rumeurs courent d'ailleurs au sujet des Rangers. Elles prétendent que ce sont les guérillères de Susan Chow qui ont elles-mêmes déclenché l'incendie de Norwalk. Le vent se serait levé dans le mauvais sens, propageant l'incendie vers la forêt. Si la rumeur dit vrai, les Rangers se seraient détruites par folie vengeresse.

3.6. Les gangs motards

Chez les bikers aussi, les changements sont nombreux. Les Hell's Angels, prévenus par les visions prophétiques de H-Cat et des Chamanes de la venue du Ragnarok, sont à la fête. Ils ont donc quitté la ville pour organiser un grand rassemblement dans le désert du Mojave quelques jours avant la nuit du drame. La beuverie s'étira jusqu'au 23 juin au petit matin où la colère de Dieu éclata. Quand les Hell's Angels retournent en ville pour rouler sur les ruines fumantes de la civilisation, ils s'allient aux mafias russes et plus particulièrement avec Aurorité. Les Hell's Angels se consacrent alors au vol de voitures et bien sûr de motos.

Pour les Bandidos, les temps sont durs. Gravement touchés par le Little One et pris en étau par le retour très motivé des Hell's Angels, les Bandidos ne résistent pas longtemps. En quelques mois, ils perdent le contrôle du trafic du Venus 08 (toujours au profit des HA), suite à quoi, le gang est réduit à une peau de chagrin. Les Bandidos ne seront bientôt plus qu'un souvenir, foi de viking !

Satan arrive !!! En tout cas, le Satan's Syndicate est persuadé. Quelques jours après le drame, les bikers gothiques quittent la ville en une immense procession en direction la route 66 qui est maintenant pour eux devenue la route 666.

Enfin, les T-Knight se sont plongés dans une grande quête spirituelle. Ils interprètent le Little One comme une épreuve du Christ. La remise en question sera longue. N'ont-ils pas fait tout ce qu'il fallait pour préparer l'arrivée du fils du Seigneur ?

3.7. L'Umma et Neo Islam

Une grande partie des gangs afro-américains de la Californie ont été réunis ces dernières années sous la bannière de Neo Islam grâce aux réseaux Islam of California et Neo Prophet (cf. OSS 666 p.121). C'est notamment le cas de certains gangs Crips ou Bloods, mais aussi de Nation of Islam et de Nation of God and Earth. Toutes les communautés affiliées à Sadi Abu Bakr ont reçu un message leur conseillant de quitter sur-le-champ le sud de la Californie et Los Angeles pour se réfugier au nord ou dans les déserts. Ne sachant pas exactement ce qui allait arriver, mais craignant le pire (ou le



Pour les autorités, le LAPD et la mairie de Los Angeles en tête, cette période est particulièrement difficile à gérer. Étant donnée la situation précaire de leurs administrés, elles craignent beaucoup les vagues de crimes et de vandalisme. Des consignes pour la population ont donc été transmises par l'intermédiaire des médias qui les relaient en boucle. Le LAPD demande à toute personne de s'abriter dans un endroit sûr et de ne pas sortir la nuit, de ne pas abriter un inconnu, même pour une nuit et si possible de participer à l'effort de solidarité des Angelinos, mais de faire très attention aux personnes que l'on côtoie et de ne faire de dons qu'aux ONG internationalement reconnues. Devant ces mises en garde et les images macabres des médias, les habitants prennent peur. Chacun tente de défendre son territoire, sa propriété, sa maison. Certains se barricadent dans leurs appartements, n'hésitant pas à faire feu sur un éventuel intrus.

meilleur selon le point de vue) elles ont majoritairement décidé d'évacuer les lieux.

Ainsi les pertes humaines sont globalement moins importantes dans les gangs blacks que dans les gangs latinos par exemple. Mais l'exil forcé pendant plusieurs jours les a éloignés de leur territoire. Les autres groupes (latinos et indo-pakistans en tête) se sont empressés de mettre le grappin dessus. Au bout de plusieurs jours, quand ils sont revenus en force, ils ont trouvé une forte opposition, et la guerre fait rage.

3.8. Les posses jamaïcaines

Les trois principales posses de Los Angeles (les PK9, les Thunders et les KBC) ont réussi le tour de force de conserver opérationnel leur réseau d'arrivée de Voodoo Dance. Ils ont dû pour cela s'allier et se serrer les coudes. Mais le jeu en vaut la chandelle. En effet, en mettant en commun leurs stocks et leurs réseaux, ils ont pu éviter la pénurie. Ainsi, pendant plusieurs jours, la Voodoo Dance est la seule disponible sur Los Angeles. Les posses y ont gagné en argent, en respectabilité et se sont fait de nouveaux clients. Mais ce joli coup a mis à jour la provenance de la drogue et de nombreux ras commencent à élever la voix.

3.9. Suprématie blanche

Les rangs des Milices du Christ ont considérablement augmenté suite à la revendication de l'attentat par Neo Islam. En effet, une bonne partie de la population blanche middle class de Californie s'est mise à avoir encore plus peur des arabo-islamiques et s'est rapprochée des mouvements extrémistes catholiques. Il n'est pas bon pour un Noir de pénétrer à Glendale ou Orange.

Le Ku Klux Klan a lui aussi gagné nombre de nouveaux fidèles, mais ses activités se sont principalement renforcées dans

les petites villes et dans la campagne californienne, où ses idées sont bien implantées. Tout cela favorise aussi le Parti National Socialiste californien, qui verra probablement son électorat augmenter de quelques points aux prochaines élections.

4. Les criminels

Malheureusement, les gangs et les mafias ne sont pas les seuls criminels de la Californie. Il y a nombre de petits bandits, de détraqués, de pervers, de voleurs et d'assassins qui ne sont reliés à aucune organisation, agissant seuls ou en petits groupes. Les criminels de tout poil se sentent libres d'agir dans le chaos régnant à

Los Angeles. La police est occupée ailleurs et la peur est présente au fond des yeux de tout un chacun (ce qui ne manque pas d'exciter les plus déviants d'entre eux). Certains tueurs en série ont interprété le Little One comme un signal ou un appel, amplifié par leur sentiment d'impunité. Les destructions de quartiers entiers ont jeté des centaines de milliers de gens dans la rue et ont fait bon nombre d'égarés et d'orphelins. Quelle aubaine pour ces voleurs qui n'ont plus qu'à faire leurs courses dans un immense supermarché. Enfin, quelques petits malins sont apparus et ont trouvé un bon moyen de se faire de l'argent sur le dos de la population. Ces derniers se font passer pour des organismes d'aide aux victimes et font du porte-à-porte pour récolter des fonds. Bien sûr tout ceci va directement dans leurs poches et les victimes n'auront même pas un cent.

POLITIQUE & LITTLE ONE

White Tower, Sacramento, 23 juin.
Los Angeles est un amas de ruines. Les informations envoyées par les observateurs locaux sont totalement contradictoires. Personne ne sait ce qui se passe exactement, personne n'ose avancer un chiffre, ni proposer un bilan provisoire. Ce qui est sûr c'est que les morts ne se comptent pas par centaines.

La terre a tremblé à San Francisco et à Sacramento, sans faire de dégâts. Mais lorsque les habitants de ces villes découvrent les premières images de LA, une nappe de poussière noire ceinturant une ville invisible, lorsque les experts indépendants affirment que des répliques sont encore à venir et qu'elles risquent de secouer le centre de la Californie, une fébrilité évidente s'empare de la population. Des mouvements de panique et des embouteillages bouchent les axes périphériques.

Alors on n'ose même pas imaginer comment les secours vont réussir à faire leur travail dans une Californie du sud gravement sinistrée.

C'est dans ce contexte que les experts de la défense rendent leurs conclusions formelles : le séisme a été provoqué par une explosion nucléaire dont la motivation terroriste fait peu de doute. Le président Kevin Sutter doit faire une déclaration TV. Il se rappelle que mentir est devenu sa religion et se demande si l'assassinat de Jonathan Mac Connroy n'a pas un rapport lointain à ce chaos ambiant.

1. Ce qui ne peut être admis - 23 au 30 juin 2034

Le choc est trop présent, trop irréalisable de par son ampleur. Des dizaines de milliers de morts, peut-être même des centaines. Les membres du gouvernement sont atones. Au moins il n'y a plus de conflits de personnalité. Même le conseiller Melvin Hockman, dont Sutter a de plus en plus de mal à supporter les injonctions, se fait discret. Il a oublié toute son arrogance. Voilà au moins une bonne nouvelle pour le président : Chemven, derrière son homme de paille, n'a aucune alternative à proposer, aucune opportunité à saisir.

Révéler à l'opinion qu'un groupuscule terroriste actif sur le territoire est capable de tuer et détruire à si grande échelle ?

Qu'aucune agence n'a été foutue de l'arrêter avant ? Cela revient à admettre qu'il peut encore frapper n'importe où et n'importe quand. Autant tout de suite se tirer un mini nuke dans le pied.

Pour Kevin Sutter, la tentation de demander au congrès de voter l'instauration de la loi martiale est grande. Mais pour justifier une telle demande, il faut révéler au public l'agression terroriste.

Comment les citoyens réagiront ? Personne ne peut le prédire. Le pire des scénarios serait un exode massif des populations urbaines, de crainte que les villes soient des cibles privilégiées. Déjà, le tremblement de terre a jeté des millions d'individus sur les routes. Augmenter encore ce bilan, c'est créer un chaos intérieur total.

Par ailleurs, il n'est pas dit que les partis politiques représentés au Congrès votent la loi. Les RU eux-mêmes réclameront un responsable pour satisfaire leur clientèle : qui n'a pas été capable de stopper les terroristes avant qu'ils ne passent à l'action ?

Cela revient à sacrifier le directeur de la CISA et lui donner une occasion de se rebeller... Et s'il rendait publiques toutes les basses besognes qu'il a effectué pour le compte de la présidence depuis le début du mandat ?

La marge de manœuvre est extrêmement réduite... Il faut gagner du temps jusqu'à ce que la cellule locale de Neo Islam soit démantelée. On pourra à la fois désigner un responsable, dire la vérité et rassurer le pays.

En attendant, il faut jouer l'affiance, appeler toutes les formations politiques à participer à l'effort national, réunir le peuple autour d'une cause commune, la solidarité.

Le président demande au gouverneur de Californie de déclarer l'état d'urgence de Bakersfield à San Diego.

Reste la polémique autour de l'absence de prévision de la catastrophe. C'est un indice qui mène tout droit au scandale. Il faut faire diversion : les agences locales antisismiques sont le boz émissaire tout désigné... Suggérer leur responsabilité, sans organiser la curée médiatique.

De fait, la semaine qui suit la catastrophe, cette stratégie fonctionne presque trop bien. Les membres du gouvernement ont peur, ils participent au mensonge sans sourciller, tout comme la Défense et la CISA.

Les réalistes sont les premiers à jouer le jeu de la solidarité nationale, le peuple réuni derrière son président. Pour les autres formations politiques, émettre des critiques dans un tel contexte,



ÉTAT D'URGENCE EN RÉPUBLIQUE DE CALIFORNIE

Déclaration du gouverneur d'un état ou demande expresse émanant du Président de la République

- **Condition :** Catastrophe naturelle, accident industriel et cas de menace grave et exceptionnelle à l'ordre public et à l'intégrité physique des citoyens.
- **Effet :** Engagement de la garde nationale (CALGUARD) et de l'armée (CASDF) au côté des autorités civiles. Protection des biens et des personnes, compétences de police sous la responsabilité des autorités civiles.
- **Portée :** Tout ou partie d'un État de la République. L'état d'urgence doit être déclaré pour les zones géographiques où son application est strictement nécessaire.
- **Légalité :** Constitution. Compétence de la Cour Suprême pour évaluer la légalité de la déclaration d'état d'urgence, son application, sa portée et sa durée.

LOI MARTIALE

Vote du Congrès sur demande du président

- **Condition :** Intégrité du territoire menacée, guerre ou guerre civile.
- **Effet :** Pouvoirs de police et de justice exercés par l'armée. Les autorités civiles locales sont placées sous son autorité.
- **Portée :** Ensemble du territoire.
- **Légalité :** Constitution. Compétence de la Cour Suprême pour évaluer la légalité de l'application. Compétence du Congrès pour proroger ou mettre fin à l'état d'exception.

c'est se décredibiliser. De même pour les médias, quel directeur de chaîne va risquer sa peau en allant à contre-courant ?

On assemble le bon citoyen à coups de bilan provisoire à progression exponentielle, puis on lui donne de l'espoir, on a retrouvé un survivant dans les décombres, la communauté internationale envoie des aides massives, le monde entier complicité à la douleur californienne...

2. L'union s'invite au bal - 30 juin au 8 juillet 2034

Le 30 juin, Lloyd Muhn, n°2 de la CIA, donne une conférence de presse à Washington.

Il révèle qu'un suspect arabe américain, Rashad Abdulmunim, a été interpellé sur le territoire de l'Union trente-six heures plus tôt en possession de documents prouvant que le séisme du sud de la Californie a été provoqué par une explosion aux motivations terroristes et que le suspect appréhendé appartient au réseau Neo Islam.

Les documents sont longuement présentés à la presse et des experts commentent, étape par étape, la manière dont les terroristes ont réalisé l'opération.

Le paroxysme du spectacle est atteint avec la vidéo prise sur place par les terroristes montrant le forage sur la faille pour poser une charge nucléaire à 1 500 mètres de profondeur.

Abdulmunim a reconnu que cette vidéo lui avait été transférée par un membre de la cellule active en Californie, au moment de son arrestation par la CISA, soit trois heures après le séisme. Ce qui de fait, si on donne crédit à ce témoignage, implique que le gouvernement californien a dissimulé la vérité à son pays...

Selon le suspect, la vidéo devait servir à authentifier la revendication et l'existence de l'attentat auprès des médias, mais l'arrestation en Californie avait différé cette révélation publique.

Au niveau international, on prend ses distances avec le président Sutter tout en réaffirmant la solidarité vis-à-vis du peuple de Californie et sans oublier les déclarations d'usage concernant la coopération transnationale en matière de sécurité. Personne ne veut voir son image associée à celle du plus gros menteur de la planète.

Au niveau personnel, Kevin Sutter fait preuve d'un sang-froid exceptionnel. Il est déjà ailleurs, il pense à Jonathan, il pense à Margaret.

REINE CONTRE ROI

Margaret Sutter ne croit plus son mari, un étranger qui fait chambre à part dans son mariage. Par-dessus tout, ce qu'elle ne supporte plus, c'est d'être écartée du pouvoir.

Le muselage de la communauté scientifique par des intermédiaires de la CISA ne lui a pas échappé. Elle se rend rapidement compte des pressions exercées en sous-main sur les directeurs d'agences antisismiques. Mais il reste néanmoins un ou deux acharnés qui refusent de se taire.

Par exemple, Blanca Plummer (4 Juillet, p124) des services géologiques de LA, ou si elle y est déjà passé dans votre chronique, il reste Marlon Engley, directeur de l'agence de Riverside. On comprend aisément sa rage. Toute son équipe est morte dans le tremblement de terre tandis que lui était en congé, absent le seul jour de sa carrière où il aurait dû être là...

Maintenant, les autorités veulent faire porter le chapeau à sa profession.

Adeptes de sensations fortes et intransigeant sur le chapitre de ses convictions personnelles, il parvient à s'introduire dans le périmètre interdit par la CASDF où se trouve l'épicentre du séisme. Ayant effectué tous les relevés nécessaires pour prouver l'utilisation d'un engin nucléaire sur la zone, il réussit à fuir le site avant d'être arrêté par les militaires.

Néanmoins, il a été identifié et le dossier transmis à la CISA.

Engley cherche à faire part de ses découvertes aux médias avant que les tueurs de la République récoltent définitivement son nom à la liste des victimes collatérales du Little One.

De son côté, Margaret Sutter engage des privées pour enquêter sur les pressions exercées sur la communauté scientifique. Les ex cops entretiennent-ils toujours des relations avec la première dame de la République ?



Au niveau politique, il tente sa dernière carte, en tentant de faire passer dans l'urgence le vote de la loi martiale au Congrès, mais personne n'a envie de donner les pleins pouvoirs à un tel escroc. Et se faisant, il apparaît comme un danger majeur pour le pays.

Les manifestations se multiplient à Sacramento et San Francisco. Toutes les formations politiques confondues réclament la démission du gouvernement et du président. Les RU tentent de sauver les meubles en se désolidarisant de tous ceux des leurs qui exercent des hautes fonctions dans les administrations fédérales.

Entre le 30 juin et le 7 juillet, la plus grande confusion règne au niveau des institutions. Un climat propice à une purge administrative fédérale s'instaure.

Les hauts fonctionnaires RU en poste se cherchent de nouveaux alliés. Sutter sait qu'il est fini et que le pays sera paralysé tant qu'il reste au pouvoir. Son image publique restera à jamais entachée de ce scandale. Il n'a plus d'esprit de compétition, uniquement des remords face à ses actes. Il est tenté d'avouer publiquement son crime, mais qui pourrait comprendre ses motivations ?

L'idée le démange pourtant. En agissant de la sorte, il redonnerait de la crédibilité aux Compagnons dont la cote de popularité a commencé à s'effondrer avec l'affaire Mac Connoy. Cela pourrait en déranger certains.

Le 8 juillet au matin, à deux heures de déclarer publiquement sa démission, celle du vice-président et de l'ensemble de son gouvernement, il hésite encore... Un dernier coup de poker avant de disparaître...

Hiram Chemven craint qu'il ne fasse le mauvais choix. Une dernière visite à la White Tower, pour faire ses adieux au président, puis quarante-cinq minutes plus tard celui-ci met fin à ses jours.

La nouvelle est rendue publique en même temps que la démission du vice-président et du gouvernement.

Dans la nuit suivante, le Congrès vote, selon les termes de la Constitution, la nomination d'un fonctionnaire pour assurer la vacance du pouvoir jusqu'aux élections anticipées.

Le choix est arrêté sur Walter Kohnz, magistrat à la Cour Suprême. Vieux fonctionnaire RU, son image publique, sereine, sa réputation d'impartialité, son attachement à la République paraissent pouvoir symboliser la pérennité des institutions. Voilà pour le discours officiel.

En coulisse, Kohnz est surtout perçu comme une personnalité inoffensive et suffisamment consensuelle pour ne barrer la route de personne sur le chemin du pouvoir.

Une administration provisoire est formée avec des représentants de tous les partis politiques dont une majorité RU, proportionnelle aux résultats des précédentes élections.



La succession rapide des événements semble donner l'avantage aux DV (Démocrates Visionnaires) dans la nouvelle course à la présidence.

Les élections anticipées sont fixées au 12 septembre 2034, un délai juste assez court pour briller par une image dynamique sans avoir à se justifier des erreurs commises durant la vacance.

De fait, on voit des personnalités DV s'afficher sur tous les terrains médiatiques et n'hésitant pas, s'il le faut, à utiliser leurs fonds personnels pour financer leur quart d'heure de gloire. La manœuvre a néanmoins le défaut de manquer de coordination et donc d'un message clair à délivrer au public.

Défense, Énergie, Sécurité nationale, Santé...les RU ont conservé les ministères les plus importants, ce qui leur permet d'intervenir comme acteurs principaux dans la crise qui secoue la Californie, en mettant l'accent sur les priorités du moment :

La chasse aux terroristes, l'aide aux victimes et la purge de l'administration fédérale.

Néanmoins les problèmes sont de tailles. Désastre humanitaire et économique, enclavement du sud, populations sans abris, comtés sinistrés, multiplication des agressions islamophobes... il paraît d'autant plus difficile de faire face que les DV et les RU sont en concurrence constante et que la purge administrative empêche un fonctionnement régulier des agences fédérales.

Matériellement, aucun gouvernement au monde ne pourrait, de toute manière, présenter de bilans satisfaisants face à la catastrophe qui s'est abattue sur le pays.

L'enjeu médiatique des élections se focalise donc, en partie, sur le démantèlement de Neo Islam et sur la commission d'enquête chargée de faire la lumière sur l'attentat.

Or sur ce dernier chapitre, l'ancien directeur de la CISA, un des premiers démissionnaires de l'après 8 juillet, n'hésite pas à prendre sa revanche, d'autant qu'il a reçu certaines garanties de la part des réalistes qui ont réussi à le persuader de parier sur eux.

Il lâche donc en pâture au public tous les dossiers sur Neo Islam depuis la création de l'agence en 2026. En substance, l'incompétence des gouvernements successifs, DV ou RU, à empêcher la formation de la cellule terroriste sur le territoire et donc au final, l'attentat du 23 juin, renvoie dos à dos les deux partis.

Pendant ce temps, une nouvelle tendance électorale apparaît et les réalistes commencent à figurer en bonne position dans les sondages.

L'influence des Compagnons avait tendance à contrecarrer celle des réalistes, les deux partis se neutralisant ainsi mutuellement.

Mais le parti des Compagnons s'est effondré durant le mandat Sutter, ce qui permet maintenant aux réalistes de gagner rapidement du terrain et de s'attirer les sympathies des électeurs aux horizons politiques les plus divers.

Naturellement personne n'aurait pu prédire une telle montée en puissance, DV et RU sont pris à contre-pied.

Depuis que Sutter a précipité sa propre chute, DV et RU évitent d'évoquer la question de la loi martiale, de crainte d'éveiller l'hostilité des citoyens à leur encontre.

La stratégie des Réalistes présente au contraire une certaine originalité. Chemven pose ainsi l'équation dans ses discours de campagne : « Si vous deviez confier toutes vos libertés à un seul, vers qui vous tourneriez-vous ? » ou encore : « Devons-nous voter une fois de plus pour ceux qui ont laissé le pays sombrer dans le chaos et laissent à présent nos frères arabes californiens payer à leur place ? » (allusion à la vague de crimes racistes après l'attentat du 23 juin)

Ses discours gagnent des suffrages dans toutes les couches de populations et transcendent le clivage politique traditionnel. Curieusement, il y a néanmoins une catégorie de personnes qui n'adhère absolument pas aux propos de Chemven, les pro unionistes. Pour cause, l'Union est la cible indirecte de toutes les attaques réalistes, rien de tel pour fédérer le pays. Et après tout n'est-ce pas la politique étrangère du grand frère ennemi durant les cinquante dernières années qui a engendré ces extrémistes islamiques ?

Les réalistes se font par ailleurs remarquer par leurs actes. Chaque membre de l'Église, qu'il soit adepte de base ou cadre, fait don d'une partie importante de ses richesses au parti. Celui-ci investit l'intégralité des dons dans la construction de centre d'hébergements pour les victimes du séisme.

Ces centres ayant une capacité d'accueil d'environ mille personnes, c'est autant de villages construits dans le désert, autant d'églises équipées du dernier cri en matière de LTL : « Si notre seul désir est d'aider ceux qui ont souffert, alors accomplissons notre tâche. Vendons nos biens, et précipitons-nous dans les églises réalistes du sud de la Californie où nos frères organisent les secours. Le Congrès nous parle de politique, mais il n'y a de politique que dans nos actes. »

De fait, les membres du parti agissent comme un seul et l'efficacité de leur organisation est quasiment surnaturelle...



Ils ne se contentent pas d'ouvrir des centres, mais participent activement à la remise en état du sud, se substituant aux autorités publiques là où elles font défaut, tant en utilisant leur réseau de bénévoles qu'en faisant appel à des entreprises. Au passage une partie importante des actifs financiers des multinationales réalistes sont engloutis. Peu importe. La manœuvre est grandement facilitée par Melvin Hockman, ancien conseiller réaliste imposé à Sutter, nommé à la tête du ministère des transports dans l'administration provisoire. Les réalistes obtiennent ainsi en un temps record toutes les autorisations administratives utiles pour satisfaire leur profond désir d'aider leur prochain, remettre en état les routes et les aéroports fédéraux : « Vous me demandez si je vais gagner les élections ? C'est à vous de mener cette bataille. La mienne se trouve à Bakersfield, LA et San Diego. Vous me demandez ce que je ferai contre les terroristes, une fois élu à la présidence ? Je ferai ce que mes adversaires aux élections n'ont pas fait depuis 2026. J'agirai avec réalisme, tout comme ici, dans le sud de la Californie. »

4. Chemven for President

Sans surprise, Hiram Chemven devient le nouveau président de la république de Californie avec 56 % des voix, loin devant Les DV et les RU.

Les étapes 3 (une dizaine) n'entrent pas dans l'administration. C'est une manière de préserver la discrétion autour de leur image et des responsabilités liées à leur poste. Ils appartiennent en effet au groupe Centauri et il ne faut pas donner au pays l'impression, pourtant bien réelle, qu'un clan oeuvrant uniquement pour ses propres intérêts vient de confisquer le pouvoir public en Californie.

Chemven nomme donc des étapes 2, dévoués à la tâche et personnalités déjà connues du public.



LES POSTES CLÉS DE L'ADMINISTRATION RÉALISTE

fonction	nom
Président	Hiram Chemven
Vice-président	Ernest Kresha
Directeur de cabinet	Rubin Seaford
Porte-parole	Jeanine Giffen (4 juillet, p. 39)
Secrétaire à la Sécurité Intérieure (Homeland Security)	Danna Laher
Secrétaire d'État (Affaires étrangères)	Florie Belron
Secrétaire à la Défense	Lon Staggs
Ministre de la Justice (Attorney général)	Carlos Creel
Secrétaire au Commerce	Judith Demers
Secrétaire au Trésor	William Babouta

LA SAINT-BERNARD RESCUE TEAM

« Au fond du trou comme au bord de l'abîme, restez sereins... Vous avez un ange-gardien ! »

Paul Asherton appuya sur la télécommande, faisant disparaître l'hologramme publicitaire. Il fit tourner son grand fauteuil en direction de la baie vitrée donnant sur l'océan, une moue boudeuse sur les lèvres. Tout le staff de la communication de la Saint-Bernard Rescue Team Inc. auquel il tournait le dos était suspendu à ses lèvres. Ces lèvres dont ils savaient tous qu'elles ne s'ouvraient que pour délivrer des messages essentiels, véritables haïku martiaux ou atermis verbaux.

« C'est insuffisant. La SBRT n'est pas un ange-gardien ! »

Traduction : recommencez tout messieurs-dames. Silence de mort dans le staff.

Le fauteuil pivota. Paul Asherton sourit.

« La SBRT est beaucoup plus qu'un ange-gardien ». Asherton lança un regard au directeur de la communication. « Connaissez-vous bien les fondements de la SBRT ? Je vais vous rafraîchir la mémoire. »

1. Création, histoire et développement

1.1. Le mythe fondateur

Tout commence par une belle matinée de janvier 2008, lorsque le sol se met à trembler dans le nord-ouest des États-Unis. Une équipe de réservistes de l'armée, reconvertis en guides de montagne, conduite par l'ex-lieutenant de la Delta Force Paul Asherton, décide de s'embarquer à bord de deux hélicoptères pour porter secours aux gens prisonniers des décombres à Seattle. Ces lieux inaccessibles nécessitent l'intervention de spécialistes de l'escalade pour grimper sur les pans de murs effondrés des buildings et d'experts en manipulation d'explosifs pour dégager des voies d'accès. Les petits « Saint-Bernard », surnom donné par les médias, de Asherton

disposent de tous ces talents... Et font des merveilles là où des pompiers classiques sont parfois un peu dépassés.

Fort de cette renommée, Asherton décide de professionnaliser cet élan du cœur et fonde sa société de sauvetage. Elle s'appellera évidemment la Saint-Bernard Rescue Team. Sa mission : assurer la recherche et la récupération d'un client en difficulté. Les débuts furent chaotiques, la SBRT étant juste un prestataire de services pour une compagnie d'assurances se chargeant uniquement de stars et de gros bonnets s'adonnant à des activités dangereuses : alpinisme, sports extrêmes. À force de sauver des personnalités médiatiques coincées dans des crevasses ou des avalanches, la SBRT finit par faire parler d'elle. Puis il y eut la rencontre entre Asherton et une firme japonaise qui avait réussi à créer un implant fabuleux. Cette puce sous-cutanée permet de scanner en permanence et en temps réel les signes vitaux d'une personne : rythme cardiaque, pression sanguine, activité cérébrale etc. En cas de déficience d'un des paramètres vitaux, la puce émet un signal d'alerte. De plus, cette puce permet de localiser son porteur par satellite, où qu'il soit et même sous 50 mètres de matière (neige, pierres, gravats métalliques...). Asherton comprit tout de suite que son équipe de sauveteurs couplée à cet implant ferait un carton ! Nous sommes en 2013 et Asherton prend alors son indépendance de la compagnie d'assurances qui le soutenait et décide de courir l'aventure en solo.

1.2. Une société d'élite pour l'élite

Asherton démarcha toutes les célébrités qu'il avait sauvées par le passé pour leur faire adhérer à son système « d'assurance survie »... Mais il faut bien l'avouer, une poignée d'hélicos en fin de service, des anciens bidasses équipés de harnais et un écran qui fait bip-bip en guise de garantie d'immortalité, ça fait un peu léger pour des types qui sont habitués à vivre dans le luxe et le high-tech. C'est le bide ! C'est alors qu'un mystérieux bailleur de fonds vient déposer sur les fonds baptismaux de la nouvelle SBRT l'argent nécessaire pour passer à une nouvelle étape. La SBRT vit ses premières années d'essor réel.

Asherton s'achète une flotte de dix hélicos dernier cri, paie une batterie d'ingénieurs pour les bidouiller et les bourrer de gadgets, embauche des toubibs spécialistes des traumas, fait faire des stages à ses hommes... Ajoutez à cela une super campagne de relations de presse et relations publiques. Et quelques stars viennent signer leurs premiers contrats. Il y a une sorte d'effet de mode qui va faire bouillir la neige. Avoir son contrat SBRT vient habilement compléter une panoplie de VIP respectable au même titre qu'une Lamborghini et un yacht. Le prix en est d'ailleurs aussi exorbitant. Mais le jeu en vaut la chandelle. À chaque sortie d'une de ses équipes, la SBRT fait des miracles : sauvetage en mer par gros temps, accident de la route aux heures de pointe sur la highway. Ajoutez à cela les séismes de 2018 et vous avez une société dont le portefeuille clientèle ne cesse de gonfler.

La SBRT intervient dans un rayon de 50 km autour de ses sites californiens. Elle est implantée à LA, Sacramento et San Diego, avec trois hélicos (quatre pour LA), leurs équipages ainsi qu'une antenne médicale d'urgence. La SBRT compte d'ailleurs parmi ses partenaires des chirurgiens considérés comme des sommités dans leur domaine : en échange d'une prime considérable de la part de la SBRT, ces chirurgiens s'engagent à déboulter toutes affaires cessantes dans l'antenne d'urgence dans les 15 minutes qui suivent un diagnostic sur le terrain nécessitant leur intervention.

Bien sûr, on compte quelques fausses alertes dues à des puces capricieuses... Mais les abonnés préfèrent être dérangés alors que tout va bien, qu'abandonnés lorsque tout va mal. Bref la succes-story bat son plein.



MY EYES ONLY
LA TÊTE DE SAINT-BERNARD

Si on regarde la bio officielle de Asherton, tout est aussi lisse et propre que le crâne de M. Proper. Un gentil petit gars de la bourgeoisie, issu d'une vieille famille de tradition militaire de Washington. Après un passage brillant à West Point, le jeune Asherton, dont les qualités athlétiques sont reconnues, devient lieutenant dans la Delta Force. Il sera présent sur le terrain dans les guerres colombiennes contre les cartels de la drogue. En 2007 après dix ans de service dans l'armée dont cinq ans en Colombie, le lieutenant Asherton se retire avec une partie de ses hommes. Il monte avec eux une petite affaire de guides de montagne, histoire de se mettre au vert et de se laver l'esprit des années de conflit. Puis viennent 2008, le séisme, Seattle et la création de la SBRT. La suite tout le monde la connaît. Ça, c'est la version officielle.

Ce qu'on ne sait pas, c'est que Asherton est un ancien agent de liaison de la CIA en Colombie. Il n'a jamais rompu ses liens avec l'agence et a même rendu quelques services « sales » lorsqu'il lui en a fait la demande durant la période précédant l'indépendance. Ce qu'on ne sait pas non plus, c'est que le bailleur de fonds original de la SBRT n'est autre que Elmer Fogerty, le très discret patron de Grumman-Northrop et l'un des leaders des Réalistes (un étape 3 pour être précis). Il faut d'ailleurs se pencher sur la répartition des actionnaires pour se rendre compte que 80 % des parts de la SBRT sont détenues par des membres du parti réaliste. Si Asherton est un Réaliste, il reste extrêmement discret sur ce point, tout comme sur la structure financière de sa société. Homme d'action, il est plutôt considéré comme un pion sur l'échiquier des hauts responsables réalistes. Bien évidemment, toutes les personnalités du parti réaliste disposent d'un abonnement à la SBRT. Faut bien que ça ait des avantages.



1.3. Une activité qui se diversifie

À partir des années 2020, les milieux d'affaires font l'objet d'une double criminalité. Des gangsters enlèvent désormais des PDG ou de riches actionnaires de multinationales pour réclamer des rançons exorbitantes. Ces actes criminels sont parfois des coups montés par des firmes concurrentes pour déstabiliser des conseils d'administration adverses, préalable à une OPA facile. L'autre phénomène marquant est que des dirigeants d'organisations criminelles, ayant souvent des couvertures de VIP, prennent des abonnements à la SBRT. Toujours est-il que ces opérations dégénèrent souvent en fusillades rangées (les cibles étant entourées de gardes du corps armés). Il n'est alors pas rare que la SBRT vienne en aide à l'un de ses clients, blessé au milieu des échanges de coups de feu. Après avoir perdu quelques hommes sur le terrain

(mais tous les clients ont été sauvés... rassurez-vous), Asherton n'a pas fait dans la demi-mesure : il a équipé ses hommes du dernier cri en matière d'armement, blindé ses hélicos et monté quelques gadgets guerriers dessus.

À partir de cet instant, la SBRT pouvait intervenir dans de véritables opérations d'extraction. Ce qu'elle n'hésita pas à faire. Bien évidemment, Asherton dut s'entourer d'une brochette d'avocats pour gérer les conséquences des inévitables pertes au cours de certains sauvetages... Mais quand c'est pour le bien du client...

Si la SBRT est « capable » de faire ces extractions, elle n'en fait pourtant pas son cheval de bataille. C'est pourquoi Asherton ordonne, préalablement à tout abonnement, une petite enquête

sur son client et se réserve le droit de refuser de se charger de la personne si elle est considérée comme trop « sensible ». Cela a valu quelques procès à la SBRT, mais la sélection de la clientèle a donné un argument de commercialisation d'autant plus valorisant pour la société de sauvetage d'Asherton.

2. Les équipes d'intervention de la SBRT

2.1. L'alliance des talents

Les équipes d'intervention forment une alchimie délicate. Il doit y avoir dans chaque hélico (exceptions faites du pilote et du gunner) un médecin urgentiste, un infirmier, un spécialiste des drones de surveillance, un spécialiste du matériel de communication et de localisation, un tireur d'élite, deux experts du terrain en question (mer, montagne, catastrophe urbaine, opération commando etc.), un artificier, un leader... Et il n'y a que quatre places dans un hélico. De plus, si l'un des spécialistes vient à défaillir, il faut trouver immédiatement un remplaçant. Chaque membre de l'équipe d'intervention cumule donc plusieurs fonctions et doit être apte à remplacer un de ses coéquipiers. Il est donc naturel qu'un employé de la SBRT soit à la fois expert terrain, infirmier et spécialiste des drones, tandis qu'un de ses camarades sera médecin, leader et pourra aussi à l'occasion gérer les drones de surveillance.

La SBRT a son propre centre de recrutement et de formation, basé à Sacramento. À partir du moment où vous êtes engagé, vous serez perpétuellement en train d'étudier de nouveaux domaines de connaissance et de perfectionner ceux déjà acquis. On estime qu'il faut une année pour former une équipe avant de l'envoyer sur le terrain... Bien évidemment, c'est la théorie. En pratique, des équipes formées d'anciens soldats d'unités d'élite américaines (Delta Force, Seals, Marines, Rangers) ou étrangères, sont opérationnelles en trois semaines pour certains types d'opérations déjà effectuées durant leur cursus militaire. On distingue d'ailleurs les équipes A (anciens soldats d'élite) et les équipes B (avec des éléments d'origines dispersées formés au sein de la SBRT). Ces dernières sont plutôt utilisées comme back-up ou en renfort pour les équipes A envoyées prioritairement sur le terrain.

Les pilotes d'hélico sont exclusivement recrutés dans l'armée et souvent en duo (pilote et co-pilote atterreur).

Lorsque l'on quitte la SBRT, c'est fréquemment pour prendre un poste dans le service de sécurité d'une grande multinationale. Il est ainsi courant de retrouver d'anciennes recrues de la SBRT en tant que chefs des gardes du corps ou responsables de la sécurité d'un PDG, toujours client de la SBRT.

2.2. Un matériel de pointe

Il est loin le temps où la SBRT sortait avec un vieux hélicoptère et trois types à bord munis d'un grappin, d'une corde et d'un brancard métallique.

Désormais, les hélicoptères de la SBRT sortent tout droit des laboratoires de Grumman-Northrop (voir 4 juillet, page 13) et bénéficient de ce que la technologie fait de mieux, tant au niveau de la détection qu'en matière d'armement embarqué. En réalité, cela ne coûte pas très cher à la SBRT qui joue le rôle de « testeur » de matériel, en contrepartie d'une ristourne colossale. Du coup,

IMPLANT & ABONNEMENT

Pour profiter des services de la SBRT, vous devez faire deux choses.

Primo, vous faire implanter la puce qui scanne vos paramètres vitaux. Dernière génération du célèbre implant « Vital* », développé par la firme japonaise Muriyaka (discrète filiale de CoSaPho), cette puce sous-cutanée d'à peine deux millimètres de rayon est implantée sur la poitrine, sous le pectoral gauche. En temps réel, elle informe le système de surveillance de la SBRT de l'état de votre pression artérielle, votre rythme cardiaque, vos échanges bio-électriques, votre activité cérébrale, votre taux d'adrénaline, votre température...

Bref au total une vingtaine de données sont examinées. Que l'une seule d'entre elles se mette à atteindre un seuil critique et une équipe d'intervention est mise en alerte. Le satellite de Muriyaka localise alors votre position (avec une marge d'erreur de l'ordre du mètre). Il renvoie ensuite le signal à un autre satellite qui effectue un scan optique et thermique de la zone. Toutes ces informations sont alors retransmises à la SBRT, qui sait où vous êtes et ce à quoi il faut s'attendre dans le coin où vous êtes. C'est alors qu'est sélectionné le type d'équipe qui va intervenir (mer, montagne, urbain, commando etc.) et le matériel embarqué.

Secundo, vos cotisations doivent être à jour. En effet, la SBRT regarde ensuite votre contrat d'abonnement. Il y a le forfait de base pour 5 000 dollars par mois. Celui-ci comprend votre évacuation par hélico et la stabilisation de votre état de santé jusqu'à l'hôpital le plus proche... où vous êtes pris en charge comme un patient normal. Il y a ensuite l'option privilège : pour 10 000 dollars par mois, vous êtes évacué sur l'antenne d'urgence de la SBRT où un ou plusieurs chirurgiens spécialistes de votre « problème » vous attendent, prêts à vous passer sur le billard. Option luxe : pour 20 000, toute votre famille proche ou votre staff (cinq collaborateurs maximum) sont couverts par l'abonnement avec l'option privilège.

Par ailleurs, en cas d'intervention armée durant l'opération, la SBRT s'arroge le droit de réclamer une prime de 5 000 dollars.

la société d'Ashton bénéficie en exclusivité d'une technologie d'avance, celle qui sera standardisée deux ans plus tard par l'armée et cinq ans après dans le secteur public. En revanche, la SBRT a signé une clause de confidentialité : les appareils de la SBRT perdus en mission possèdent un système d'autodestruction qui s'enclenche par satellite. Ainsi, Grumman-Northrop se garantit que ses inventions ne seront pas pillées et brevetées par la concurrence qui n'hésiterait pas une seconde à tendre un piège à la SBRT pour mettre la main sur un tel trésor.

Merveille de pilotage, l'hélico dispose un double système de propulsion : le rotor et quatre turbines orientables qui offrent le double avantage de stabiliser l'appareil en vol stationnaire et de booster sa vitesse de pointe.

Le matériel médical embarqué est issu des laboratoires Nakatoyan, une firme japonaise passée maîtresse dans l'art de miniaturiser le matériel médical. Son patron, Ryu Nakatoyan, est le créateur du « caisson-hôpital », qui permet d'obtenir toutes les données médicales propres à un check-up complet par un système de scanners, pour un diagnostic aussi précis qu'exhaustif. Par ailleurs, ce caisson est équipé pour les interventions médicales d'urgence qui servent à stabiliser l'état du patient. Il fait partie du matériel des stations orbitales et des cliniques des bases lunaires.

L'armement et l'équipement des membres de la SBRT correspondent au matériel souvent « top secret » des unités d'élite de différents pays. Ashton n'a jamais révélé comment il réussissait à obtenir ce matériel. Passionné de technologie, Ashton a passé différents contrats avec des sociétés high-tech pour constituer une équipe entièrement en So-cyb. Cette dernière est dès à présent opérationnelle.



2.3. Tactiques & techniques

Que se passe-t-il lorsque l'on détecte une défaillance des paramètres vitaux d'un client ?

On entre en phase 1 :

On met immédiatement en alerte quatre équipes, chacune étant spécialisée dans un type d'intervention. Elles ont pour ordre d'être dans leur hélico dans les deux minutes qui suivent, prêtes à décoller. Pendant ce temps, un opérateur lance une reconnaissance satellite du lieu où se trouve le client tandis qu'un autre essaie de joindre les proches du client (collaborateurs, famille) pour obtenir des renseignements complémentaires. Au bout de deux minutes, on fera décoller l'équipe spécialisée qu'on juge la plus apte à secourir le client. Les trois autres sont « démobilisées ». Si les opérateurs estiment que c'est nécessaire, une équipe de renfort peut être mise en alerte. Fin de phase 1.

Phase 2 :

Tandis qu'ils se dirigent vers le client, les opérateurs briefent à distance les membres de l'équipe en vol sur le client, sur la situation analysée au sol et sur le mode d'approche le plus adapté pour l'occasion. Durant le briefing, le dossier médical du client est téléchargé dans le caisson Nakatoyan. À mi-chemin, le responsable de la surveillance envoie son drone de reconnaissance en avant-garde. Au vu des premières images envoyées par le drone, on décide d'envoyer ou pas le drone de combat. Juste avant d'être au contact, le leader avertit son équipe de son modus operandi. Fin de phase 2.

Phase 3 :

Si nécessaire, on procède au « dégagement » de la zone : tirs du drone de combat, de l'hélico et/ou du leader pour permettre



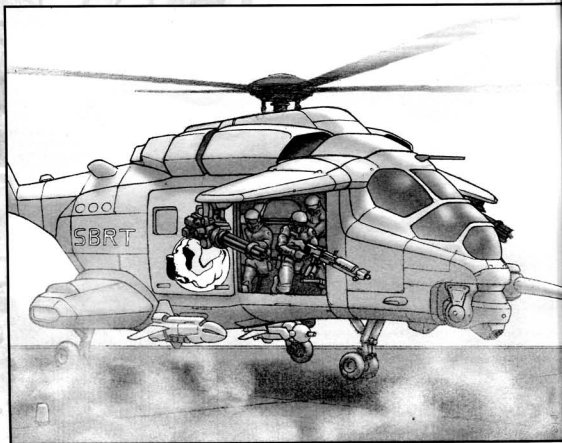
L'HÉLIO ET L'ÉQUIPAGE

Surnommé amicalement « The Vault », l'hélico est la pièce maîtresse de la SBRT. Bordé de gadgets du cockpit à la queue, il abrite deux mitrailleuses type mini-gun, une batterie de contre-mesures (leurreurs et fumigènes) ainsi que deux drones (un de reconnaissance et un de combat). Le blindage résiste aux plus gros calibres du marché (en revanche ne comptez pas absorber un missile) et aux flammes. De plus, un isolant permet à l'habitacle de ne pas subir les effets de « shutdown » du matériel électronique en cas d'impulsion électromagnétique importante (comme dans le cas d'une explosion nucléaire).

À l'intérieur, outre les consoles pour piloter tout l'équipement militaire, la majeure partie de la place est occupée par un caisson de soins qui permet tout à la fois d'effectuer des diagnostics immédiats (scans divers) et d'apporter les premiers soins stabilisateurs (transfusions sanguines, électrochoc, assistance respiratoire, assistance cardiaque, stabilisation thermique). Il existe également un compartiment réfrigéré pour conserver un membre arraché (bras, jambe...).

Les quatre membres de l'équipe SBRT se répartissent sur des strapontins devant les consoles correspondant à leur poste « principal » (médecin, responsable communication et détection, pilote de drones, leader). Le leader est le plus proche de la porte extérieure. Il dispose également d'une arme lourde montée sur un trépied, afin de « dégager » la zone d'atterrissage pour ses coéquipiers. Cette arme va du harpon au lance-flammes, en passant par le canon à glue ou la mitrailleuse type Stoner évidemment, en fonction du type de mission. Chaque membre possède une tenue assez proche de celle des cops, le masque étant remplacé par une sorte de casque à visière LED. L'armement de chaque membre varie selon sa fonction de combat. Le médecin possède juste un automatique type Compact Unit-031, tandis que le tireur utilisera un Sharp 2511 (monté sur un bras stabilisateur dans l'appareil) et le leader aura un calibre type Hellfire pour protéger ses gars sous le feu, avant de faire hurler son Stoner pour couvrir le décollage de l'appareil. On ne rigole pas avec une équipe de la SBRT... Vraiment pas.

à l'hélico de se poser. Le médecin et le spécialiste du terrain descendent à terre rejoindre le client et à l'installer dans le brancard. Le cas échéant, le tireur d'élite peut se mettre en position pour sécuriser le périmètre. Le leader reste à bord pour coordonner l'opération. Si l'on a besoin d'utiliser du matériel spécifique (escalade, plongée etc.) ou des explosifs, le leader vient au sol prêter main forte, tandis que l'hélico reste en vol stationnaire au-dessus de la zone. On embarque le client dans le caisson. Fin de phase 3.



Phase 4 :

Le leader, avec l'appui du drone de combat, assure la couverture de l'hélicoptère pendant son départ. Le drone de combat reste autant que la situation l'exige. Le leader et l'artilleur préparent les contre-mesures pour empêcher toute poursuite. Le médecin du bord pratique les interventions nécessaires pour stabiliser durablement le client. Vol jusqu'à la clinique prévue ou l'antenne d'urgence en fonction du contrat souscrit. Fin de phase 4.

3. La SBRT au cœur du Little One



3.1. Le triomphe des premières heures

Lorsque la terre a tremblé, les générateurs de secours des bases de la SBRT se sont aussitôt mis à fonctionner. Il a suffi de deux minutes pour que tout le personnel soit opérationnel. Toutes les équipes ont décollé en même temps. Pas un accro, pas un seul problème technique. Les premières personnes à pied d'œuvre, c'était eux. On a fait venir illico les équipes des autres villes californiennes. À peine le temps de refaire le plein et elles partaient sur le terrain. Devant l'ampleur de la situation, Asherton lui-même est parti en mission pour des clients « particuliers ». Une fois sur place, dans les décombres, les équipes ont dû improviser pour sortir leurs clients... et du même coup les personnes prisonnières et/ou blessées présentes avec eux sur les lieux du drame. Parfois, les équipes de la SBRT ont ouvert la voie aux secours... Mais bien souvent, dans les coins les plus touchés, ils ont été les SEULS secours. Se substituant alors aux services publics et municipaux, ils organisèrent des embryons de groupes de sauvetage avec les survivants dans les endroits les plus reculés, avant de repartir. Certains membres restèrent même sur place pour administrer les premiers soins à des blessés, tandis que l'hélicoptère repartait pour « livrer son client », en attendant des secours « officiels ». À d'autres moments, les membres de la SBRT ont dû jouer de la mitrailleuse pour empêcher des émeutiers ou des pillards de gêner



« FAIRE DES MÉNAGES »

Il arrive certaines fois que l'équipe Alpha, l'équipe originelle de la SBRT, sorte accompagnée d'Asherton en personne. Ce dernier prend alors la place du leader du groupe. Personne ne connaît leur objectif, leur destination ni le matériel embarqué. La plupart du temps, ces opérations se déroulent de nuit, dans la plus grande discrétion. En riant jaune, certains disent que l'équipe Alpha « fait des ménages » pour arrondir ses fins de mois.

les opérations de secours... À la nuit tombée, tous les signaux d'alerte clients étaient éteints. La SBRT avait rempli ses contrats. Mais LA était loin d'en avoir fini avec la catastrophe : on dressait seulement les premières chapelles ardentes et l'on cherchait partout des projecteurs. La nuit allait être longue et pleine de larmes.



3.2. La SBRT et la gestion de la crise

Asherton rencontra toutes ses équipes, leur demandant un bilan de la situation. Il se rendit vite compte que les services municipaux d'urgence étaient dépassés. Puis la mairie de LA appela. La réponse de Asherton fut immédiate : « La SBRT est prête à se mettre au service de la population de LA. » Cris de joie à l'autre bout du fil. « Si vous êtes d'accord, je vous envoie mes avocats avec les contrats. » Silence, puis Asherton conclut « Rassurez-vous, je ne veux que le remboursement de mes frais... Une sorte de dollar symbolique. En revanche, j'ai quelques exigences pour la gestion de mes équipes sur le terrain et quelques faveurs à vous demander pour l'avenir. Je ne veux pas qu'on fasse l'amalgame entre la mairie et mon entreprise... Je ne fais pas quelque chose pour vous, bien au contraire. J'exige d'ailleurs de pouvoir parler en mon nom propre pour recruter des volontaires. » L'affaire était conclue. Les rotors des hélicoptères étaient encore chauds quand les équipages rembarquèrent avec de nouvelles affectations, fraîchement données par la mairie.

Très vite, la nouvelle mairie donna les pleins pouvoirs à Asherton pour l'aider à constituer sa « force d'urgence » : au lendemain de la catastrophe, on lançait des appels sur tous les moyens de communication possibles (télé, téléphone, radio, haut-parleurs dans les rues) pour recruter des anciens militaires, policiers, pompiers, médecins... C'est Asherton qui s'y colle pour déclamer un discours pro-angelino (teinté de notions réalistes qui indiquent bien pour qui penche Asherton) où il dénonce la gabegie municipale et appelle les volontaires pour la SBRT à se manifester. Seuls des gens « aguerris » étaient réclamés pour venir épauler la SBRT. On allait chercher les volontaires en hélico pour les regrouper dans la base de LA de la SBRT, avant de les former en quatrième vitesse pour les envoyer sur le terrain.

La mairie obtint de la société Grumman-Northrop de pouvoir louer (à un prix exorbitant) la quinzaine de prototypes Vault ancienne génération qui étaient destinés à servir de pièces détachées. C'est la même version que le Vault actuel, sans le caisson Nakotayan.

Tout est maintenant en place. C'est là que vous jouerez peut-être intervenir.



3.3. Le fer de lance des interventions sensibles

Asherton a réussi à obtenir la « primauté d'intervention », c'est-à-dire que ses équipes, à partir du moment où elles sont sur un terrain d'intervention, dirigent les autres organismes de secours. Ainsi, une équipe arrivant en hélico sur un immeuble effondré abritant des survivants pourra agir sans avoir à en référer à quiconque et pourra demander l'assistance de tous les secours présents pour faire aboutir sa mission (militaires, policiers, pompiers...). L'équipe peut même coordonner et diriger les secours si elle sent que la chaîne de décision sur le terrain est « brisée » (conflit entre policiers et pompiers par exemple). D'autant que les situations sur place sont souvent complexes. Les sauveteurs se heurtent parfois à des bandes de pillards, des gangs cherchant à tirer profit du chaos pour gagner de nouveaux territoires ou pour régler de vieux comptes avec leurs concurrents... Sans parler des populations hostiles, exaspérées d'avoir



LE COPS, UN CANDIDAT NATUREL À L'ENRÔLEMENT

Sauver des gens, user de tous les moyens en sa possession pour s'en sortir, agir en groupe restreint et en coordination totale, s'adapter au terrain, aux circonstances, avoir un sang-froid au-delà de la normale... De qui je parle ? Des membres de la SBRT ? Des membres du COPS ? Des deux évidemment. On exige les mêmes qualités dans un cas comme dans l'autre. Et l'on utilise quasiment le même matériel. Une fois les ex-cops au chômage, rien ne devrait plus les séduire que la SBRT. Surtout si les cops en question ont fait des stages intéressants (plongée, navigation etc.) durant leur passage au LAPD. Ils pourront même être démarchés directement par la SBRT s'ils ont vraiment un profil de sauveteur (notamment des connaissances en médecine d'urgence). Ils entreront alors dans une équipe normale en suivant le cursus habituel de la maison (voir 2L « Brillance des talents »).

Bien évidemment, les ex-cops seront également contactés directement par la SBRT au lendemain du Little One (même s'ils ont déjà été approchés et qu'ils ont refusé). C'est Asherton en personne qui les contacte et leur demande de rejoindre les « équipes spéciales » pour sauver les Angelinos prisonniers des décombres ou en danger de mort dans des zones « sensibles ». Pour l'occasion, ils ne subiront qu'un stage accéléré de deux heures (juste le temps de leur expliquer comment fonctionne grossièrement le matos) et seront envoyés directement sur le terrain avec des hélicoptères Vault mis à disposition. Les pilotes sont à 90 % des anciens des guerres colombiennes (ils pèneront un peu au début, car il y a un léger gap technologique entre le Vault et les hélicoptères de leur époque). Les « équipages spéciaux » sont regroupés par cursus (les anciens militaires entre eux, tout comme les anciens pompiers ou les ex-cops), en comptant sur l'esprit de corps ainsi que sur les réflexes et habitudes d'un métier pour mettre de l'huile dans les rouages de l'équipe. Il se peut donc en prime que les cops se retrouvent avec des pots. D'autant que, ironie suprême, c'est le LAPD qui prête les uniformes des équipages spéciaux. Alors on a refilé leur ancien équipement aux ex-cops... Moins l'écusson cops et le masque évidemment... Ça va être « souvenirs, souvenirs » dans le Vault.

été abandonnées, et des animaux sauvages (requis, crocodiles, babouins...) qui du fait de la catastrophe ont conquis de nouvelles zones jusqu'ici inaccessibles.

Dans certains lieux, trop dangereux ou inaccessibles aux secours classiques, les équipes de la SBRT sont parfois seules. Dans ces zones coupées du monde (du reste de LA quoi) elles improvisent alors avec les moyens du bord : réquisition de matériel chez l'habitant, diplomatie pour calmer

les conflits et manière forte pour dénouer les blocages... Toutes les promesses et les menaces possibles sont mises en œuvre car le pire ennemi est le temps qui passe. Chaque seconde perdue à s'occuper d'autres problèmes que le sauvetage des victimes alourdit le bilan. Une minute à discuter le droit de passage à un gang, c'est une minute d'air en moins pour la famille prisonnière sous les débris... Alors, on ne marchande pas : on défouaille pour faire calter la volaille. Un mur voisin bloque un accès plus facile ? On ne discute pas son prix avec le proprio : on le fait péter à coups d'explosifs...

Une fois la zone sécurisée pour l'arrivée des secours classiques et les populations mises à l'abri, la SBRT s'envole avec les blessés les plus graves en direction de l'hôpital (s'il peut accueillir des gens) ou des antennes médicalisées les plus proches. Dans ces endroits, les équipes peuvent se ravitailler. La SBRT est prioritaire pour l'accès au carburant. Une équipe peut rester 24 heures sans interruption sur le terrain. Après, elle est au repos pendant 5 heures... puis elle redécoule. La noria des hélicos continue jusqu'à ce que la mairie décrète la fin de la période de secours « officielle ».

3.4. Les bénéfices de la SBRT

Asherton et son entreprise ont tiré les marrons du feu du Little One. Réussite commerciale (tous les clients sauvés), retentissement

médiatique et popularité immenses... qui rejaillissent d'ailleurs un peu sur les Réalistes. Les propos pro-réalistes d'Asherton lors de son discours mobilisateur n'ont échappé à personne.

Du coup, Asherton est devenu « consultant officiel à la sécurité civile » chez les Réalistes (hé oui, il a fait son coming-out), avec pour tâche de faire l'audit des services de secours de la ville et de proposer une restructuration plus apte à répondre à une catastrophe de type Little One.

De plus, Asherton est en train de mettre au point un système de franchise mondiale de la SBRT pour des pays fréquemment secourus par des catastrophes naturelles. Ça plane pour lui.

En revanche, les membres de la SBRT, une fois l'urgence et le deuil passés, seront la cible privilégiée des mesquineries des pompiers et des flics qui n'ont pas trop apprécié d'être les faire-valoir de ces équipes de « héros en carton suréquipés »... Ça rappelle quelque chose non ?

NEW ANGEL

La reconstruction de LA va être longue et laborieuse. Le nouveau visage de la ville ne se profilera pas réellement avant 2036/2037. Dans cette entreprise, nombreux sont les candidats à l'enrichissement personnel mais peu parviendront à leurs fins. En revanche, beaucoup finiront dans des circonstances particulièrement sinistres car c'est un rêve qui ne laisse pas de place aux faiblesses.

Entre le moment où s'achève l'état de crise lié au Little One et le moment où commence la reconstruction, il n'y a pas de frontière bien établie. À l'image des camps de réfugiés, les mesures prises dans l'urgence et censées être provisoires s'éternisent. La ville vit une convalescence prolongée.

En ne s'emparant de la municipalité qu'en septembre, les Réalistes ont un temps de retard sur leurs concurrents (politiques et financiers). Nombre d'actes de propriété, d'exercices de droit de préemption municipaux et d'attributions de marchés ont déjà été effectués dans la précipitation par Lyman Joyner. Ceci va provoquer un raz-de-marée de contentieux devant les tribunaux mais la nouvelle équipe municipale ne sauvera pas pour autant les meubles.

1. Spéculations sur zone

1.1. Le rachat des terrains

Au lendemain de la catastrophe, tout ce que LA compte de dynamiques et de courageux groupes corporatistes et criminels se met à pied d'œuvre. C'est à celui qui rachètera le plus grand nombre de mètres carrés (constructibles ou non), les terrains sinistrés ne valant plus un dollar. On envoie des armées d'intermédiaires à la recherche

des propriétaires actuels partout où ils peuvent potentiellement se trouver : à l'autre bout de la Californie, à la morgue, assis sur les décombres de leur maison, dans les camps de réfugiés à l'Est de LA, voire dans le mouiroir de Chino Hills. Quartier par quartier, des listes et des profils des propriétaires sont dressés à partir des cadastres par des équipes de généalogistes, avocats, notaires et détectives privés installées dans les tours désertées de New Downtown.

Pour retrouver les individus, on envoie ensuite sur le terrain, en guise de promoteurs, des membres des services de sécurité des corporations, comme autant de VRP qui ont pour seuls compagnons leur flingue, leur costard, leur voiture et leurs contrats.

Ils quadrillent la I15 à la recherche de leurs clients, dans une compétition sauvage qui se termine parfois en fusillade au milieu du désert.

Les propriétaires ne sont pas dupes ; on leur propose de signer un contrat par lequel ils autorisent un mandataire à signer la vente de leur terrain au bureau d'enregistrement de Santa Monica. Mais ils signent parce que mille dollars, quand on est en train de crever au soleil, ça représente un espoir de voir sa famille de l'enfer.

Au moins, les corporations maintiennent un minimum de respect des formes légales.

Les mafias, elles, ajoutent les sinistres à la liste des décès constatés par les hôpitaux puis présentent des ayants droit bidons devant des notaires crapuleux (ou « obligés ») pour signer la vente.

On voit ainsi circuler des valises de contrats de cession de propriété ; des quartiers entiers sont achetés, revendus et gagnent en valeur à chaque changement de mains.

De nombreux indépendants tentent leur chance dans cette aventure, mais beaucoup finissent très mal et les corps ne sont pas les dernières à jouer des coudes. Il est vrai que lorsqu'on a des balles à surface nano-régénérante, on est tenté d'utiliser la voie la plus directe.



1.2. La politique façon Lyman Joyner

Consentent que les actes de cession de propriété risquent de s'éterniser et sur la pression de certains de ses partenaires, Joyner prend des mesures visant à accélérer les procédures sans pour autant outrepasser le cadre légal. Tous les services municipaux concernés sont réunis en un seul bureau d'enregistrement ouvert à Santa Monica dans des locaux rachetés à une entreprise qui vient de délocaliser à la hâte.

Loin de Downtown et des populations de réfugiés remontées contre la mairie, on signe dans la plus grande confidentialité, mais à la chaîne, les actes de cession ; et Joyner de pouvoir ainsi se féliciter publiquement : « Nous avons pris une série de mesures visant à accélérer les procédures de relogement des sinistrés. » C'est logique après tout, puisque les promoteurs achètent des terrains qui ne valent plus rien pour reconstruire dessus. Après, si les victimes du tremblement de terre n'ont pas les moyens, ce n'est pas le problème du maire... déjà qu'on reconstruit des bâtiments tout neufs et aux normes antisismiques...

Le bureau d'enregistrement de Santa Monica avait d'abord pour objectif de favoriser Sentry, principal allié de Joyner. Mais tous les concurrents de la multinationale vont largement en profiter.

Le comble, c'est qu'il va permettre à Neo Islam d'acquérir rapidement des surfaces importantes de South Central par le biais des gangs afros musulmans affiliés.



1.3. L'assainissement des surfaces

Deux groupes obtiennent l'exclusivité des marchés publics visant à remettre en état la voirie, débayer les ruines et assainir les terrains

de manière à faire disparaître toute trace de pollution type grey plague (ce qui suppose de faire disparaître la moindre molécule de béton des terrains). La GP est évidemment à l'esprit de tous, et dans la discrétion des salons de New Downtown, on estime que les dégagements de poussières qui ont eu lieu après le séisme et se sont éparpillés au gré des vents condamnent à plus ou moins longue échéance Downtown LA (de 5 à 20 ans selon les groupes d'intérêts pour lesquels travaillent les experts).

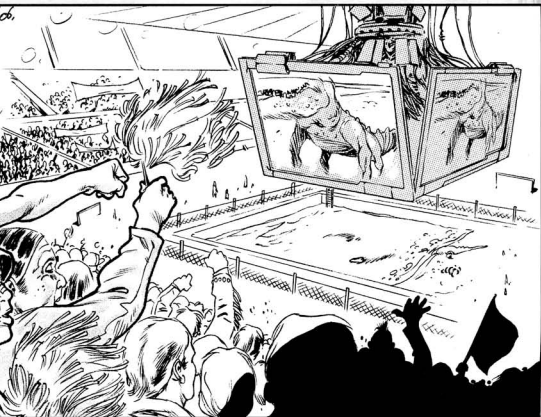
Ce n'est pas un hasard si ces marchés sont confiés à deux spécialistes de la sécurité, le consortium Eagle et Pegasus Inc, qui se divisent la poire en deux : tout l'Ouest pour le premier, tout l'Est pour le second.

Naturellement cette division formelle qui découpe South Central en deux va provoquer dans ce quartier de véritables zones de combat opposant *privates* et habitants rattachés du séisme.

Les deux groupes vont racheter un certain nombre d'entreprises leur permettant de mener à bien les travaux (qu'on se rassure, Stenford a acheté des actions chez les deux concurrents) et aller recruter la main d'œuvre manquante dans les camps de réfugiés de l'Est de LA. Ceux-ci seront installés tout le long de l'I15 avec leurs familles dans des villages préfabriqués (voisins des villages réalistes) et hébergés sur leur lieu de travail, chaque jour, par un flux quasi continu depuis des aéroports privés construits à proximité de la freeway.

Le même phénomène étant approximativement à l'œuvre à San Diego, ces villages artificiels de travailleurs vont s'échelonner en bordure de l'I15 sur les deux cents kilomètres qui séparent les deux municipalités telle une longue bande urbaine.

Les villages prendront le nom des localités environnantes mais dépendront en général de l'autorité du shérif du comté dont les



effectifs survivants (les autres ont soit fui, soit ont été massacrés par les pirates routiers) sont justes suffisants pour rester au bureau local taper le carton.

Les gangs de désosseurs vont bénir l'esprit de libre entreprise des corps et aller chercher des filles à mettre sur l'asphalte dans les camps de réfugiés, puis ouvrir des bars clandestins et réactiver le trafic de drogue.

Cet ensemble, allant quasiment de Chino Hills à San Diego, regroupe les camps de réfugiés de LA, les villages réalistes, les garages et les bars clandestins des gangs de désosseurs, les villages de travailleurs et les municipalités fantômes squattées par les survivalistes, tout ça dans le plus grand désordre et avec pour cohérence principale le surnom que ses habitants vont prendre l'habitude de lui donner : Free City.

Bientôt des leaders charismatiques quelconques viendront faire du porte-à-porte pour convaincre les habitants de se donner un maire et un statut légal. À leur suite des agents fiscaux tenteront d'en faire de même, mais les uns comme les autres se feront (dans le meilleur des cas) méchamment artiller et on les priera de revenir lorsqu'ils auront réglé les problèmes de viol, de meurtre et de pillage. Ainsi va la vie à Free City !

Pendant ce temps à LA, les travaux avancent et les vastes étendues désertiques protégées par des barbelés électriques succèdent aux champs de ruines. Eagle et Pegasus se sont vu concéder jusqu'à la fin des travaux les prérogatives de police publique sur ces zones, ce qui va leur permettre de se faire de la publicité, de pouvoir utiliser l'espace aérien sans restriction et de mettre au point des systèmes de surveillance électronique par drones.

2. Forces en présence

Voici une liste des groupes les plus puissants qui sont en compétition au niveau du comté de LA. Ils ont une sérieuse tendance à écraser les plus faibles et à marquer durablement le paysage de leurs ambitions.

On trouve, parmi eux, à la fois des grandes corporations et des mafias.

2.1. Sentry

De nombreux sites de la multinationale sont implantés dans le comté de LA, « quasiment à tous les coins de rue » pour forcer un peu le trait. Ils sont évidemment aux normes antisismiques et ont tous résisté au Little One, mais certains sont maintenant au milieu de nulle part et ne seront que progressivement remis en activité au fil des mois.

La politique de Sentry consiste à développer des « villages » corporatistes high-tech autour des sites, permettant ainsi de loger ses employés et de leur faire dépenser leur argent dans des supermarchés et des lieux de loisirs Sentry, ce qui présente l'avantage de récupérer les salaires versés tout en s'enrichissant sur le produit de leur travail.

Ces nouveaux quartiers sont conçus pour être autonomes tout en étant attractifs pour les populations des quartiers environnants, qu'il s'agisse de quartiers déjà existants ou bien de projets de construction dans un avenir proche par des concurrents potentiels.

Durant l'été 2034, Sentry a fait le calcul que la mairie risquait de tomber entre les mains des Réalistes et a mis la pression sur le maire en poste pour obtenir toutes les franchises d'usage sur les terrains rachetés : prérogatives de puissance publique (exercice

des pouvoirs et des réglementations de police, aménagement de la voirie, jouissance des marchés publics, exonérations de taxes etc.). Au final, la seule chose qui échappe à Sentry, ce sont les impôts versés par ses employés.

Les quartiers Sentry vont donc se multiplier sur le modèle de certains quartiers corporatistes existant déjà (OSS 666, p. 123).

Naturellement, sur tous les quartiers en construction, la multinationale obtient des marchés équivalents à ceux de Eagle et Pegasus (voir 2.3.), lui permettant ainsi de gérer la reconstruction en interne d'un bout à l'autre.

L'intégralité de la municipalité de Pasadena, où se trouve le siège social, devient un quartier Sentry qui sera inauguré dès l'été 2035.

Les autres quartiers Sentry à Los Angeles se trouvent dans les secteurs suivants :

- Venice Beach
- West Hollywood
- Santa Monica
- Long Beach
- Malibu Beach
- Van Nuys
- Civic Center (Downtown LA)
- South Central
- Boyle Heights

2.2. Centauri

Personne n'ignore plus en Californie que Centauri est lié aux actifs réalistes et certainement pas Lyman Joyner qui va s'employer à mettre des bâtons dans les roues de Centauri durant tout l'été 2034.

Centauri va donc prendre du retard dans la conquête de « New Angel » par rapport à ses concurrents. Néanmoins le groupe va tout de même réussir à racheter, dès le mois d'août, l'intégralité de Pueblo (Downtown) qui deviendra la grande vitrine high-tech des Réalistes à LA.

Par la suite, ses liens avec la mairie lui confèrent une prédominance certaine, ce qui poussera ses concurrents à utiliser des méthodes de plus en plus expéditives pour défendre leurs intérêts.

Centauri va racheter Hollywood pour y installer ses nouvelles usines de production de Trinitron (la consommation explose), mais compte aussi se spécialiser dans la reconstruction des infrastructures portuaires et autoroutières par le biais de sa filiale Netco Inc. qui récupère bien évidemment les contrats d'exploitation des ports et des autoroutes.

2.3. Le consortium Otawaku

Otawaku est une société japonaise spécialisée dans les nanotechnologies et basée à LA. Avec le séisme, elle devient un consortium qui sert de couverture à des groupes japonais mêlant corps et yakusa. Les véritables bosses sont à Tokyo, les managers à Hawaï et les clans de Little Tokyo obéissent aux ordres.

Otawaku va conquérir East LA (Montebello, Alhambra, El Monte) assez facilement car les candidats ne se bousculent pas pour investir dans des quartiers ravagés par le bob.

Le projet d'ensemble (Namazu) est calqué sur Silicone Valley : un quartier géant s'étendant sur tout East LA, en espace clos et totalement étanche à l'atmosphère externe. Les autoroutes sont souterraines et relient directement Namazu aux quartiers à l'air sain.

Namazu sera composé d'usines, d'ensembles high-tech regroupant espaces commerciaux et lieux de loisirs et de zones résidentielles où les logements tiennent plus, par leur taille, du caisson de survie que du studio.

Le consortium Otwaku va en effet obtenir toutes les franchises nécessaires pour employer de la main d'œuvre à bas coût et concentrer ainsi de nombreuses activités industrielles à East LA. L'avantage supplémentaire, c'est que dans un quartier ravagé par le gôb personne ne se soucie de la pollution générée par l'activité industrielle.

Tout le quartier est replié sur lui-même, un immense complexe sur trente niveaux, sans une fenêtre vers l'extérieur. L'atmosphère y est artificielle tout comme le ciel bleu et les palmiers projetés sur les murs par hologramme. Ainsi, avec Namazu, LA inaugure son premier quartier high-tech pour la middle class.

Les espaces externes du quartier qui ne sont pas englobés par le complexe officiel font toutefois partie de certains plans architecturaux parfaitement confidentiels. À l'ombre du complexe fleurissent en effet une multitude de labos de production de drogues de synthèse, dans lesquels les gôbs survivants du quartier seront enrôlés de force et feront des yakusa les premiers producteurs de came de la région... Un Namazu bis dont l'existence est ignorée de bien des hauts responsables légaux du consortium. Celui-ci est en effet composé d'un enchevêtrement hiérarchique complexe destiné à dissimuler l'identité du véritable patron, qui n'est autre que l'oyabun de Tokyo.

D'après la légende, Namazu est le nom du poisson-chat géant responsable des tremblements de terre. Il est gardé sous une pierre magique par le dieu Kashima et s'enfuit pour répandre la destruction lorsque son gardien va se bourrer la gueule avec ses potes.

2.4. Dupont (Hitek Lotek, p. 53)

Mal-aimé en Californie en raison de ses sympathies pour l'Union, Dupont n'en reste pas moins un empire financier incontournable, d'autant que ses industries angelinos ont résisté au tremblement de terre et que le secteur de la chimie est indispensable dans la reconstruction. Dupont va donc voir ses activités locales croître exponentiellement, ce qui posera immédiatement le problème du logement de la main d'œuvre.

Dupont est un groupe aux méthodes traditionnelles ; envoyer une armada de meurs corporatistes exproprier les gèneurs ne fait pas partie de la philosophie maison.

La multinationale va donc succomber aux charmes du village en préfas avec hélicoptère pour loger ses employés. Des villages Dupont fleuriront en bordure de la 210 au nord de LA, dans les hauteurs au-dessus de Pasadena et de Glendale.

Au fur et à mesure que les travaux de déblaiement avancent et que les Old Ones (Les Affranchis, p. 6) reconstruisent des résidences pavillonnaires à visage humain, les préfas vont être abandonnés et immédiatement repeuplés par les sans-abri. C'est le Diocichio qui va s'approprier les lieux, loger les siens et virer les autres.

2.5. Holding Fairman & Keller (DesUnion, p. 125)

Le Little One est considéré comme un signe de la colère du Dieu Quetzalcôatl par les cannibales mondains du réseau « Waltzman » qui contrôlent cette holding.

La clique y voit un lien direct avec le comportement récent des Réalistes et de Waltzman : Qui sont-ils exactement ? Comment interpréter la colère de la Terre ?

Les interprétations au sein du réseau divergent. Mais tous s'accordent sur un point : plus ils accumuleront de pouvoir sur LA, plus ils trouveront les réponses manquantes.

Ils vont donc tailler leur fief dans le business de la reconstruction en utilisant leur image publique, leur fortune et les sociétés qu'ils contrôlent.

Ne disposant pas d'un ensemble cohérent susceptible de servir de base arrière, tel un siège social tentaculaire (Sentry) ou un quartier (Little Tokyo), ils vont agir par opportunisme, selon les renseignements récoltés en se mêlant aux cercles d'affaires qui discutent de l'avenir de LA dans les tours de New Downtown. Ils vont ainsi développer une influence horizontale sur la ville en se développant sur des créneaux « secondaires » : contrôle des compagnies de taxi VTOL, des compagnies d'eau et d'électricité, des cliniques, des boîtes de nuit et des salles de spectacle, des compagnies de transports...

2.6. Les Old Ones

C'est la Cosa Nostra qui détient la plus grande expérience de ce genre de situation. Elle a bâti son empire immobilier grâce au Little One de 2018 et il est aux normes antisismiques.

Les Old Ones rêvent de belles architectures un peu old school, de bungalows style Venice Beach 1950, de villas lumineuses et de municipalités cartes postales avec des avenues de palmiers et de belles collines boisées sans une trace de gôb ni de pauvre. Ils vont investir dans les parties sinistrées de West et North LA mais aussi racheter Gardena et Culver City (au cas où).

Ils sont très actifs dans la spéculation sur les valises d'actes de cession de propriété et sont les premiers à embaucher gangs et mafias au chômage pour aller truquer les registres d'état civil.

Leur principale inquiétude concerne l'emplacement du prochain quartier d'affaires de LA.

3. Au tournant 2034/2035

LA n'est plus qu'un champ de ruines, sa reconstruction est une somme de scandales et d'horreurs, mais les morts viennent rarement réclamer justice.

3.1. Vivre à LA

Long Beach, West et North LA sont les seules zones où l'on peut encore vivre « comme avant », si ce n'est que beaucoup d'habitants sont partis chercher du travail ailleurs. Downtown LA est l'autre foyer de peuplement. Mais l'afflux des réfugiés a changé le paysage ; on vit désormais dans les parkings et on ne se soucie plus de savoir où le vendeur de sandwiches à la sautée a trouvé sa viande.

Il y a donc trois catégories d'individus qui continuent à vivre et mourir dans le secteur : les rescapés qui ont trouvé un abri précaire dans le comté ou rebâtissent sur leur tas de ruines, ceux dont le quartier a survécu, ceux qui ont encore un travail.

Pour exercer une profession d'indépendant qui exige des déplacements aux quatre coins du comté, il vaut mieux avoir beaucoup d'argent ou être bâti pour la survie en milieu extrême.

Tout commence avec les transports. Les freeways sont certes remises en état durant le mois qui suit la catastrophe, mais elles resteront encore désertes quelque temps. Qui en effet les emprunterait et pour aller où ?

C'est une préoccupation constante pour les autorités civiles et militaires ainsi que pour les polices privées qui commencent à pulluler dans le secteur. Les points de contrôle sont installés à chaque échangeur, et

ON 20H
L'ÉLÉMENT
HUMAIN

LES DOSSIERS
DU SAD

CHAPITRE QUATRE

certains jours les membres des forces de sécurité sont tellement nerveux qu'ils dégagent pour un simple excès de vitesse.

Mais à la rigueur, ça n'est peut-être pas la pire. Mieux vaut mourir sous leurs balles que d'être arrêté sur la 110 par les cannibales de South Gate ou que se tromper de route et finir la caisse plantée dans un trou d'eau de Gardena encerclé par les alligators.

La voie aérienne commence au contraire à être envahie et les compagnies de VTOL et d'hélicoptères se multiplient en remplacement des taxis. À certaines heures de la journée dans Downtown LA, il faut attendre une autorisation de décollage, parfois pendant une heure, tant le trafic aérien est dense.

Ainsi LA s'est trouvé une nouvelle forme d'embouteillages. La civilisation reprend ses droits pour ceux qui ont de l'argent.

Les premiers mois, le troc ou l'échange de services est le mode de paiement le plus répandu, parfois même chez les plus riches, les transactions électroniques échouant souvent en raison de défaillances techniques. C'est un indicateur de l'extrême pauvreté environnante, gangs et mafias le ressentent très nettement au niveau de la rue. La came vaut de l'or, mais les clients n'ont plus les moyens.

Quant à trouver un logement ou une planque... c'est un autre sport de l'extrême. On parle bien de « planque », pas de cerceau. Parce que pour ça, il suffit de s'allonger n'importe où sous un tas de ruines un tant soit peu stable et de fermer les yeux quelques heures. Les options sont alors multiples : effondrement de terrain interpestif, asphyxie par la poussière, attaque par une meute de chiens errants, contraction d'une maladie mortelle, rencontre avec un gang de rescapés bien cinglés...

Retrouver un logement exige d'avoir un carnet d'adresses bien rempli. De nombreuses habitations de West LA se libèrent avec l'exode vers le nord de la Californie. Mais la demande reste bien plus forte que l'offre.

On trouve toutefois des loyers relativement modérés le long des côtes, micro-appartements aménagés dans de vieux paquebots au bord de la casse. Les logements appartiennent en général à la mafia russe ou aux triades.

Manger est presque possible, surtout les liaisons aériennes une fois rétablies. Et jusque là, les stocks à piller ne manquent pas.

LAX est saturé de fédéraux et de militaires, ce qui ne l'empêche pas d'être aussi le plus gros marché clandestin de LA. On trouve absolument de tout, comme avant, ce qui comprend la fillette de six ans et le poumon d'humain en parfait état.

Pour les sinistrés, les services municipaux distribuent des tickets de rationnement, un des rares trafics à grande échelle sur lequel les gangs peuvent espérer faire une petite marge.

Mais bien entendu, si on a de l'argent, les services ne manquent guère : des tas de professionnels soucieux de se reconstruire une clientèle sont restés à LA.



3.2. Avec l'automne...

Les mois passent, l'état d'urgence est prorogé, la mairie est devenue réaliste et une nouvelle forme de routine se met en place.

La CASDF a fait un gros travail de remise en état des voies de communication. Les routes dangereuses ont été condamnées ou sont jalonnées d'une signalétique abondante, pleine de têtes de mort clignotantes, les quartiers irrécupérables ont été enclavés à coups de bulldozer et les grandes étendues désertiques déblayées et gardées par Pegasus ou Eagle se multiplient.

On commence aussi à voir apparaître des conflits entre autorités de police. Des haines durables s'instaurent entre elles, qui se solderont bientôt par des fusillades.

Jusqu'à présent, seuls les très riches et les très pauvres étaient restés à LA. Mais les entreprises se remettent peu à peu en activité et la middle class réapparaît.

Relié aux autres par une bande d'asphalte traversant un désert urbain, chaque quartier est encore plus replié sur lui-même qu'avant la catastrophe.

Les grands groupes se livrent à une concurrence sauvage sur le marché de la reconstruction où chantages, kidnappings, meurtres, actions commandos et sabotages font partie du business au quotidien.

Ce bal de grands blancs imprègne profondément l'ambiance de la ville. Tout est pourri à LA, en commençant par les juges et le LAPD.

Concernant les flics, c'est le très notoire Jerry Costello qui a été nommé comme nouveau chef de la police (*Les Affranchis*, p. 100), car malheureusement il n'est pas mort dans l'effondrement de son ancien quartier.

Alors quand on est un raciste borné, psychorigide, tipou qui se masturbe sur des valeurs pro-familiales pour ne pas avoir à se regarder dans une glace, on a les activités qui vont avec. Ses hommes sont très forts pour violer les prostituées clandestines (c'est ce qu'elles recherchent, non ?), massacrer les petits dealers (ils n'avaient qu'à être blancs et ne pas traîner dans la rue) et leur piquer leur fric (c'est de l'argent illégal, autant qu'il profite à une bonne cause). Pour le reste, ils l'écrasent et touchent, le cas échéant, des pots-de-vin.



3.3. Entertainment

Pour se donner une idée de l'équilibre psychologique précaire des Angelinos, tout traumatisés par le Little One, il suffit d'examiner l'évolution de leurs loisirs depuis la catastrophe.

Ce qui réunit les foules, dans le stade de Glendale ou autour de la baie de Santa Monica, c'est le Live-Feeding (mort en direct d'animaux dévorés par des prédateurs, légalisé en 2008). Déjà populaire avant la catastrophe, cette tendance est devenue en quelques mois le passe-temps le plus populaire de la ville et touche toutes les couches sociales.

L'autre grand sujet de conversation, c'est le reality-show « Survivors ». Lancé par une chaîne locale, il est en train de s'exporter dans le reste de la Californie. L'émission consiste à filmer huit jeunes culs dorés de West Hollywood lâchés dans South Central et de faire voter les téléspectateurs pour savoir lequel se débrouille le mieux (parmi ceux qui survivent).

L'illégalité a rapidement été déclarée, mais peu importe, l'émission continue et on peut se la procurer très facilement sur Internet ou au coin de la rue.

Plus généralement, les centres d'intérêts sont montés d'un cran dans le hard-core. Un match de boxe à la locale c'est déprimant comparé à un bon fight-club bien sanglant, une vraie soirée mondaine se termine en partouze sous Vénus 08 à bord d'un yacht et pourquoi donc faire courir les chiens quand on peut les faire se dévorer entre eux ?

Certes, tout ça existait déjà de longue date mais ce qui est nouveau, c'est la banalisation auprès d'un très large public.



3.4. La municipalité

Ruinée par la catastrophe et négociant les franchises à tour de bras pour relancer l'économie locale, la mairie ne se remettra jamais du Little One. Son budget est divisé par dix et Tammy Weaver va finalement faire figure de représentante publique de Centauri auprès des Angelinos, apparaissant ainsi comme un pion du groupe sans grande crédibilité, mais sans non plus d'opposition politique sérieuse.

Toute Réaliste dévouée qu'elle est, la mairesse va souffrir de cette image.

Ancienne actrice de séries télé à la carrière aussi explosive qu'éphémère, elle a rejoint son Église par conviction et pensait naïvement entrer en politique pour se faire du bien en aidant les autres. Elle a en effet besoin de ce côté artificiellement altruiste pour se sentir exister, mais ça n'est absolument pas le reflet d'elle-même que les Angelinos, uniquement préoccupés par la dépenalisation du Vénus 08 et du Star-Feeding, lui renvoient. Selon les points de vue, elle est considérée au mieux comme une gentille porte-parole pas bien réactive, au pire comme un pion de secte sans autonomie.

Elle cherche donc à éteindre son image et se met à visionner des centaines d'heures d'enregistrements des apparitions publiques de la précédente maîtresse, pour tenter de comprendre comment l'autre s'y prenait pour tenir la mairie avec fermeté.

Ainsi Tammy Weaver tombe complètement sous le charme de Kristin Lane et de ses idées ; elle reproduit inconsciemment les discours et les actions des Compagnons dès qu'elle a une marge de manœuvre sur un dossier.

Elle se met de plus à singer les manières, les attitudes, la façon de parler de Lane et adopte le même look. Elle va finir par vouloir reprendre les grands projets des Compagnons pour la municipalité et si Gary Meldrick l'ignore, elle ira s'adresser au consortium Otwaku ou à Sentry.

4. L'essor Hitek

La philosophie des grands groupes qui investissent dans LA, c'est de se dire que plus ils alignent de fric maintenant, plus ils en récupèrent plus tard. Et s'ils se sont lancés dans la compétition, c'est qu'ils ont les fonds nécessaires.

Dans l'esprit des compétiteurs, l'idée s'impose rapidement que LA doit devenir une vitrine du futur apte à faire une publicité des produits ou des services qu'ils proposent auprès d'un très large panel d'investisseurs et de clients potentiels.

Si les technologies de pointe (ordinateurs quantiques, So-cyb, communication holo, nanotech, VTOL, robotique...) existent, le problème provient de leur coût élevé qui empêche une production à une échelle de masse.

Mais peu à peu, chaque groupe cherchera à étaler son savoir-faire et ses aptitudes. Sentry va, par exemple, installer un protocole de communication holo sur chacune des bornes Net publiques de ses quartiers corporatistes, tandis que Otwaku systématisera les holovids panoramiques sur les murs externes et internes de ses buildings.

Chaque petite fantaisie de ce type, par laquelle un compétiteur joue la démonstration, va pousser les autres à s'aligner pour ne pas être en reste.

On ne peut bientôt plus louer un VTOL sans son interface de commandes holos intégrées ni aligner une police privée digne de ce nom si elle n'est pas équipée du dernier cri en matière de So-cyb.

En étant leurs propres clients, les corps vont gonfler artificiellement la demande, en répercutant les coûts de production dans les investissements sur le long terme. Mais ainsi, ils vont aussi baisser ces coûts par l'augmentation de la production.

À l'image des corps, les citoyens vont s'endetter pour obtenir tous ces gadgets socialement indispensables, et vivre à perte devient la seule manière d'exister à LA... Bienvenue dans un monde cyberpunk aussi inutile qu'éphémère !

4.1. Holo Fashion

Ne parlons pas du prix, mais des options dont vous avez besoin. L'holo a tendance à s'imposer dans tous les protocoles de

communication (bornes publiques, téléphone de VTOL, de bureau, de système domotique d'habitation individuelle, de vidéo-conférence...). L'interlocuteur apparaît en 3D miniaturisé ou en grandeur réelle selon les préférences, et avec lui tout organisme vivant passant dans le champ d'émission. Ce type de communication n'est pas susceptible de reproduire autre chose qu'une impression d'interlocuteur modélisé.

Au contraire, l'holovid est un film en 3D projeté qui donne une impression de « vrai ». Il va servir à embellir l'environnement urbain. Ainsi, sur des kilomètres de grillage encerclant un terrain constructible, l'installation de micro-projecteurs à intervalles réguliers permettra de voir l'océan, l'azur et les palmiers à la place du terrain environnant. Mais en réalité, ça n'est finalement rien d'autre qu'un vulgaire fake.

L'holo va permettre de jalonner les voies de communication aérienne pour VTOL : projection des noms des quartiers survolés, enseignes lumineuses des restos et salles de sport, et naturellement une armada de publicités holos en pagaille.

Parallèlement, l'hôteesse holovid préenregistrée va connaître de nombreuses applications. Avec une batterie de micro-capturs et micro-projecteurs sur sa route, elle peut faire la visite guidée d'un site et individualiser ses réponses grâce à la reconnaissance vocale, selon la complexité de son programme d'interaction. Ce type d'holovid va aussi équiper les systèmes domotiques individuels, ce qui donne l'impression d'être moins seul, ou pourquoi pas faire croire qu'un robot de combat garde la porte d'un entrepôt. Mais dans ce cas, une bonne paire de lunettes thermiques suffit à découvrir la supercherie.

Et lorsque le réseau électrique sature ou que les batteries tombent en rade, on redécouvre la ville telle qu'elle est : un immense bloc de béton, d'acier et de verre.

4.2. Quantique et robotique

L'utilisation des ordinateurs quantiques est toujours réglementée par l'administration. Quoique pour LA, il existe une marge de tolérance et d'interprétation des règlements particulièrement élevée.

Les cryptages quantiques sont en théorie toujours piratables de l'extérieur, du moins pour un hacker équipé de matos adéquat. Reste que ça n'est pas un shifoumi électronique et qu'un décryptage de ce type peut prendre des mois, voire des années.

Les serveurs quantiques permettent par ailleurs de gérer un parc robotique beaucoup plus important en temps réel. Ensuite, ce sont les capteurs et les senseurs qui prennent le relais (Hitek Lotek, p. 116). Un robot ne pourra pas exécuter ses scripts sans eux. De toute façon, les robots n'ont généralement qu'une capacité de détection de leur environnement associée à la faculté de transmettre des données au serveur qui leur indiquera que faire. Le cas contraire est rare, voire inutile. Cela reviendrait en effet à dépenser sur chaque robot une partie du coût d'installation d'un serveur, et augmenterait sa fiabilité par les risques de bug et d'endommagements du système (causés par le mouvement et l'environnement externe).

C'est dans la transmission des données que des progrès considérables vont être faits, grâce à la multiplication des bornes relais qui vont permettre à l'unité robotique de recevoir ses ordres depuis une plus grande distance physique de son serveur, augmentant ainsi son rayon d'action.

Le rayon d'action d'un parc robotique va s'étendre à tout un quartier, d'autant que l'architecture des « villages » high-tech sera adaptée aux mouvements de la plupart des modèles existant sur le marché.

Quant aux robots de combat, leur armure nanotech résiste certes aux roquettes anti-char, mais le choc bousille de toute manière l'électronique embarquée, ce qui équivaut à les mettre HS.



4.3. So-cyb

La So-cyb va littéralement exploser chez les professionnels de la sécurité, mais aussi au-delà dans tous les domaines d'ingénierie. Ses applications vont se diversifier à l'extrême. La So-cyb est une interface qui augmente les capacités d'utilisation d'une machine ou d'un outil par l'humain et lui donne accès à des programmes qui l'assistent et accroissent son rendement.

Les dernières évolutions en la matière permettent d'atténuer les effets secondaires graves sur le système nerveux (toutes les difficultés aux jets de résistance au contrecoup sont atténuées de 1). Ce n'est pas vraiment une bonne nouvelle, car elles ne vont faire qu'accentuer l'addiction des utilisateurs qui, augmentant leur usage de la So-cyb, vont plus lentement mais plus sûrement se bousiller le cerveau.

L'utilisateur de la So-cyb est accro à son interface, il en rêve la nuit et finit par avoir comme seule obsession la connexion à la « machine ».

De plus, il est aussi accro aux drogues qui lui permettent d'accroître la résistance de son cerveau et de supporter un usage régulier de la So-cyb. Ces drogues, cocktails chimiques complexes, sont surnommées MBD (Machine Being Drugs) ou cyb-drogs et se présentent en général sous forme de nano-implants (micro-cartouches que l'utilisateur peut s'injecter lui-même dans l'organisme). Elles fonctionnent comme des drogues séquentielles.

La So-cyb envahit ainsi le paysage à un triple point de vue.

Matériellement, plus son utilisation se répand, plus il y a de nouveaux modèles et donc plus de « vieux » modèles d'occasion sont disponibles à prix cassé.

La consommation de MBD augmente proportionnellement, et toutes les corporations et les groupes criminels qui en ont les moyens en produisent (500 \$ la micro-cartouche, pour un effet d'environ un mois, censée être délivrée sur prescription médicale). Toute déviance marchande peut s'exprimer en cartouches MBD (surnommées « nano-cyb ») et la question de savoir comment en acquérir à moindre coût a tendance à devenir le sujet principal de conversation. Un utilisateur quotidien ne tient pas dix jours avec un nano-cyb.

Enfin, d'un point de vue sociologique, la So-cyb est à la fois un repère identitaire (je suis plus compétent dans mon job / je suis plus « cool » dans la rue) et un signe extérieur de richesse qui dérive vers une utilisation de « confort ».

Les triades ne vont pas tarder à importer des cargaisons de médicaments chinois clandestins pour pratiquer des poses de broches illégales et les crises de démence provoquées par les effets secondaires vont se multiplier.

À terme, on prendra l'habitude de faire porter la responsabilité sur l'utilisateur et on mettra la So-cyb hors de cause, ce qui n'est pas complètement faux mais totalement hypocrite.



4.4. La sécurité

LA va devenir la plus grosse vitrine mondiale du marché de la sécurité, en raison d'innovations constantes et de productions à une échelle de masse, mais aussi d'un argument éminemment imparable mais cependant illusoire : « Nous avons été victimes du plus important attentat dans l'histoire de l'humanité, nous en avons tiré les conséquences. »

Après ça, les hôtesse holovid et les fêtes huppées sur les plages de Malibu Beach finiront de convaincre la clientèle.

- On ne trouve plus un restaurant sans son détecteur d'armes et d'explosifs à l'entrée, mais vous pouvez entrer avec un sac de sport contenant un colt M17 si vous avez un quelconque badge infalsifiable de police privée (200 \$ au marché noir).

- On ne peut plus passer un portique de sécurité d'un lieu public sans reconnaissance digitale et vérification d'identité dans les serveurs fédéraux. Mais un implant digital externe coûte 200 \$ chez « le Chinois ». Quant aux scanners rétinéens, ADN ou vasculaires, ils fonctionnent mais il faut encore se constituer les fichiers de criminels adéquats et chaque police privée conserve jalousement le sien.

- Il n'y a pas un VTOL qui circule dans le ciel de LA sans son revêtement nanotech anti-balles. Mais il suffit d'une balle perce-blindage de 5.5 nano modifiée pour l'envoyer à la casse (150 \$ le chargeur). Certains mois, les douanes saisissent les cargaisons de 5.5 en provenance de l'Union, ce qui provoque une pénurie. Il suffit alors de se tourner vers le trafic de missiles sol-air (3 800 \$ pièce) qui fait les beaux jours du Florencia 13 depuis que le gang a passé des accords avec le cartel de Tijuana pour importer les stocks mexicains vendus par la fédération Europa.

- On ne trouve plus une rue qui n'est pas ratissée par un système de vidéosurveillance par caméra fixe ou par drone. La nouvelle génération de serveurs centraux identifie avec minutie les comportements suspects au sein d'une foule. Selon le réglage de sensibilité du programme, le personnel peut être saturé d'informations ou au contraire ne pas voir un vol collectif qui aura été interprété comme une livraison de commerce.

Le mouvement du personnel de sécurité sur le terrain doit, de plus, être coordonné à la sensibilité du programme. Un groupe paramilitaire surarmé qui se déplace au sein d'une foule peut en effet être suspect.

Quant aux petites mains payées à coups d'insultes pour installer les serveurs, ils vivent à présent en Floride après avoir revendu leurs backdoors à la Network Mafia ou à la Eight Ball Union (200 à 1 500 \$ l'heure selon le niveau de piratage demandé).

Qu'importe l'état réel du niveau de sécurité, les clients viennent acheter du rêve à LA, et c'est ce qu'ils trouvent dans les tours aux panneaux holovid, bourrées de quincaillerie high-tech et de polices privées aux prérogatives d'autorité publique dont l'armement est jaloux par les unités du SWAT. Et ces clients sont les premiers bataillons de touristes de la nouvelle LA, les autres suivront bientôt.



5. La criminalité

Le tremblement de terre bouleverse la carte des gangs. Beaucoup subissent une cessation d'activité nette qui provoque leur ruine ou du moins un appauvrissement très conséquent.

En effet, la plupart des gros gangs et des mafias ont une assise territoriale (contrôle d'un quartier, racket, prostitution, drogue) dans les secteurs les plus populaires de chaque municipalité, ceux justement qui sont les plus touchés par le séisme.

Les troupes sont mortes ou désorganisées et il n'y a plus beaucoup d'argent à faire si ce n'est en saisissant les opportunités offertes par la conjoncture. Mais combien rapporte le braquage d'une bijouterie comparé à un mois de trafic de drogue sur Florence Avenue ?

De plus, un certain nombre de cols blancs qui gèrent les actifs des groupes criminels disparaissent dans la nature ou passent à l'ennemi.

Avec le Little One, les choses ont changé en profondeur et la sphère criminelle se restructure peu à peu autour de nouveaux axes.

5.1. Les grands gagnants :

Cosa Nostra et yakusa

Leurs activités traditionnelles et leur organisation interne leur ont donné la chance d'être prêts à faire face à une éventualité telle que le Little One.

La Cosa Nostra voit d'un très mauvais œil le consortium Otwaku qu'elle sait être piloté par l'oyabun de Tokyo. Quant à celui-ci, il voit la Cosa Nostra comme son principal adversaire à LA.

Mais l'un comme l'autre n'ont pas vraiment d'autre choix que de se « tolérer » mutuellement. Se faire la guerre reviendrait à perdre beaucoup d'argent et d'opportunités.

Ils partagent donc le gâteau et s'ignorent le plus possible.

Néanmoins, étant en concurrence sur de nombreux secteurs d'activités, ils sont obligés d'être en relations d'affaires constantes pour s'assurer que l'autre ne vient pas leur piétiner un marché.

Pour ce qui est de la sphère immobilière, les deux entités sont en concurrence avec Sentry et Centauri. Elles contrôlent ce marché à quatre et ne laissent personne d'autre s'inviter à la table.

Pour le reste, les yakusa ont tendance à exercer une influence directe sur le trafic, tandis que la Cosa Nostra va exiger une part des bénéfices aux organisations criminelles tombées sous sa coupe.

Ce changement de politique s'explique par le fait que les Old Ones ne veulent plus voir se multiplier les concurrences sauvages et sanguinaires des années 2026-2030. À cette fin, ils empêchent les autres de reprendre pied et de nourrir des ambitions déraisonnables en s'impliquant à nouveau dans la sphère criminelle.

Quant aux yakusa, hormis tout ce qui transite par le Mexique, sur lequel ils n'ont aucun contrôle important, ils règnent sur environ 50 % de tous les trafics, de l'importation par LAX ou par voie maritime jusqu'à la rue.

Leurs activités principales se trouvent dans le trafic de high-tech, le racket, la prostitution et les drogues de synthèse. Mais Little Tokyo est globalement devenue une plaque tournante pour tous les trafics.

5.2. Un gangster russe, ça négocie ?

Les Baba Yaga de North Road se sont repliés sur eux-mêmes, voire ont déserté LA. Ils semblent conserver quelques bases discrètes (capacités logistiques locales en sommeil) et s'être désintéressés de la ville.

Les autres ont tenté de sauver les meubles à l'arme lourde au lendemain du Little One. Ils se sont illustrés dans des actes de piraterie ou des exports de blanche vers le monde asiatique, mais n'auront globalement pas tenu longtemps et se replient sur des territoires exigus. Ils refusent jusqu'à présent de payer leur protection à la Cosa Nostra, mais les déferlements de tueurs de gangs afro-américains sont en train de les faire changer d'avis.

5.3. Les triades, souples comme le roseau

Elles ont proposé d'elles-mêmes leur allégeance aux Old Ones et se spécialisent dans la basse besogne et l'import par voie maritime et aérienne.



De cette manière, elles ont évité de se faire éradiquer par les yakusa au moment où leurs positions étaient particulièrement affaiblies.

On parle « des triades » car elles conservent leur identité propre, mais elles sont à présent pilotées par la Wo Hop To de San Francisco.

Celle-ci étant en conflit avec les yakusa locaux, eux-mêmes en conflit avec les patrons de Tokyo, on voit donc entre les triades et les yakusa de LA des rapprochements se profiler.

Si on y réfléchit un instant, ces deux entités contrôlent (d'un point de vue physique) une part importante du trafic passant par LAX.

Ceci pourrait mettre les Old Ones en difficulté, le jour où les triades changeront de protecteur.

5.4. Les gangs afros et la dissidence

Il y a une nouvelle unité derrière Neo Islam, très largement détesté et pourchassé par toutes les organisations criminelles locales, hors de son fief de South Central.

Mais il y a aussi de nombreux dissidents parmi les gangs afros qui rejettent Neo Islam.

Comme ils n'ont pas trouvé d'unité entre eux (Bloods et Crips, toujours la même rivalité), ils ont trouvé dans la Cosa Nostra un protecteur commun afin de pouvoir continuer à faire du business.

5.5. Les gangs latinos tombent sous l'influence mexicaine

Avec les évadés de Tustin, la EME prend pied à Palos Verdes (LA County) et favorise l'essor des cartels mexicains sur le comté. Ils tendent peu à peu à supplanter les Latinos californiens et les gangs de LA tombent sous leur coupe.

Le Florencia 13 passe des accords privilégiés avec le cartel de Tijuana pour survivre.

Au contraire, le Dieciocho, détesté de tous, fait cavalier seul et perd en influence.

Pour ce gang, fini le temps du trafic de drogue international. Il revient à ses débuts de gang de rue, à la différence près qu'il a tout de même plus d'actifs financiers de côté pour défendre son territoire même par la violence. Il entretient de plus des relations privilégiées avec ses cousins de l'Union.

5.6. La raréfaction des Colombiens

Les trois cartels présents sur LA étaient déjà à mal avant le Little One. Celui-ci finit d'anéantir leur influence sur la ville.

Medellin et Cali vont renoncer à une emprise directe, passant par les cartels mexicains pour exporter leurs produits. Pour éviter aux Mex de prendre trop d'importance et de devenir trop arrogants, ils vont aussi vendre à toutes les organisations capables de mettre au point un trafic par voie maritime.

Le Quetzalcóatl va être vendu uniquement aux yakusa qui en démocratiseront l'usage pour le plus grand malheur de l'Angelino déjà saturé de So-cyb et de LTL©.

Le cartel de Bogota va continuer ses infiltrations violentes traditionnelles, s'appropriant localement des spots de vente tenus par d'autres gangs pour écouler ses stocks directement.

5.7. Les porte-flingues jamaïcains

Privés d'assise territoriale et de fournisseurs, les clans jamaïcains se recyclent dans le nettoyage. Utilisant Free City comme base arrière,

ils montent sur le comté pour offrir leurs services au plus offrant et se taillent une nouvelle réputation de tueurs à gages kamikazes toujours prêts à avoir un échelon d'avance dans la folie meurtrière. Ils ne se contentent plus de donner leurs ennemis en pâture aux alligators mais attendent que ceux-ci digèrent pour les passer à la casserole.

Dès le début, ils s'en prennent aux intérêts des yakusa et des Old Ones et deviennent par la force des choses des intermédiaires de Neo Islam.

5.8. Les personnalités animales de la Holding Fairman & Keller

Ils prêtent allégeance aux yakusa, car ceux-ci maîtrisent le trafic de Quetzalcóatl et se comportent comme des intermédiaires dévoués. Ils ont compris qu'il ne fallait pas espérer anéantir Little Tokyo mais n'hésitent pas à favoriser ses ennemis.

Leurs principaux alliés sont les Hell's Angels du Danemark et la DRA, deux organisations criminelles aussi atypiques qu'eux et qui rencontrent des difficultés analogues pour s'imposer dans le trafic.

Leur expansion éclair va tenir au recrutement des ingénieurs et des privés virés de leur boulot en raison de leur trop grande addiction à la So-cyb. Cela va leur permettre de disposer de savoir-faire diversifiés et d'avoir toujours du sang frais à mettre en première ligne.

5.9. Network Mafia et Eight Ball Union

Ces deux gangs spécialistes du trafic de renseignements et de la fausse ID sont toujours aussi invisibles mais de plus en plus omniprésents, d'autant qu'ils sont les meilleurs intermédiaires pour conquérir des marchés (légaux et illégaux) dans l'Union.

Il existe parfois des rivalités sanglantes entre les deux entités lorsqu'elles se retrouvent sur la même affaire, mais l'une et l'autre préfèrent s'éviter car une guerre ne favoriserait pas leur trafic et risquerait de les dévorer.

Cependant, il existe une compétition récurrente qui pourrait à terme constituer l'exception au principe : le décryptage des clés HYL.



LES GANGS NOMADES

Privés de leur quartier d'origine, de nombreux gangs afros et latinos ont trouvé refuge dans les secteurs de Palos Verdes, de Gardena, de Primitive Country et de Free City. L'organisation sociale est totalement bouleversée et l'on voit l'intégralité des rescapés d'un gang — hommes, femmes et enfants — squatter un entrepôt qu'ils savent pertinemment être sur le territoire d'un autre gang. Chacun redouble d'inventivité dans l'ultra-violence afin d'inspirer la crainte à ses rivaux, ce qui ne fait qu'accroître l'horreur et la folie à l'œuvre dans LA.

Pour survivre, il faut aussi se spécialiser à l'extrême, soit par la conquête d'un nouveau territoire vierge de toute influence (en général à West ou North LA) soit par l'activité criminelle exercée.

« Ce qu'il nous faut, c'est une histoire qui débute par un tremblement de terre et où la tension s'élève graduellement jusqu'à une apothéose finale. »

Samuel Goldwyn 1882-1974

Little One. Prenez votre ticket pour la dernière saison de COPS, un voyage au cœur de la trahison, et au plus profond du cœur sombre de Los Angeles. Ce premier supplément pour la saison 4 de COPS vous invite à découvrir une nouvelle République de Californie, une nation ébranlée par la disparition du plus prestigieux de ses corps d'élite, une nation sans protecteur, une nation qui devra renaître de ses cendres ou disparaître sous ses ruines.



Little One est le quizième supplément pour COPS, le jeu de rôles qui vous permettra d'endosser la charge d'un ex-policier d'élite à Los Angeles, en 2034.

Édité par Asmodee Éditions (11/2006)
220 Bd Mazarin
angle entre aux Fleurs/rue des Filles
BP 40001 75090 Paris Cedex 10

ISBN : 8-911829-35-4

Prix conseillé : 25 €

Référence : CUP-07

Little One
est une extension
pour le jeu COPS
écrit par la Siroz Death Squad
Couverture : Alexi Briçlot

www.asmodee.com



9 782914 849357

SIROZ
PRODUCTIONS