

# **I love Paris**

Jeu de rôle post-cyberpunk dans le Paris de 2027

## **Avertissement**

Le jeu de rôles est une activité qui s'adresse à des esprits mûres, équilibrés, et responsables. Les personnes, lieux, ou événements décrits dans ce document sont imaginaires, et toute ressemblance avec des personnes, lieux, ou faits réels serait fortuite et involontaire.

Ceci étant dit, I love Paris n'en est qu'à son ébauche, aussi vos remarques, critiques, et suggestions en tous genres sont les bienvenues (voir l'adresse plus bas).

## **Notice légale...**

Les marques et les titres cités sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Ce document peut être librement téléchargé, redistribué, imprimé. Pour toute autre utilisation, prière de contacter les auteurs.

## **Les auteurs**

**Darius :** ([armitage@altern.org](mailto:armitage@altern.org))

**Courtland Leighton**

---

# Table des matières

---

## **1. Introduction**

- 1.1. EW-System
- 1.2. Cyberpunk is dead
- 1.3. Paris 2027

## **2. Organisations**

- 2.1. Renaissance Industrie
- 2.2. Ares Corporation
- 2.3. Le FLG (Front de Libération Génétique)
- 2.4. L'Eglise de Zion
- 2.5. Gangs of Paris
- 2.6. Le GIS (Groupe d'Intervention Spécial)

## **3. Lieux**

- 3.1. Le Fried Fish
- 3.2. Vieille Ecole
- 3.3. Club Oriental
- 3.4. transCendenZ Café

## **4. Personnages**

- 4.1. Agent corporatiste
- 4.2. Hacker
- 4.3. Journaliste
- 4.4. Médecin
- 4.5. Mercenaire
- 4.6. Officier de police
- 4.7. Punk
- 7.8. Star
- 4.9. Technicien
- 4.10. Trafiquant

## **5. Scénarios / Nouvelles**

- 5.1. Interzone
- 5.2. Le professionnel

## **6. Inspiration**

# 1. Introduction

---

## 1.1. EW-System

Tout a commencé au Bubble Club, dans le quartier de Shinjuku, où je croisais Laney en train de boire un espresso. Il était passablement excité et m'a bassiné toute la soirée avec une histoire de point nodal à laquelle je ne pigeais pas grand-chose. Selon lui, il y avait une sorte d'agitation de l'information autour d'une petite boîte de jeu de rôle qui se montait, l'EW-Studio. Pour être honnête, je ne l'écoutais pas beaucoup, absorbé par une rétrospective consacrée à Rei Toei qui passait à la TV (vous saviez qu'elle avait fait un duo avec cet abruti de Rez ?). Non, le véritable déclic ça a été ma rencontre avec Fox, à Amsterdam (je ne vous dirai pas où !). Il était magnifique dans son costume Armani, et il m'a également causé de l'EW-Studio : « Tu vois Darius, l'EW-Studio est la Pointe ». Ca lui reprenait. L'EW-Studio est petit, agressif, ambitieux, bref à la Pointe (comme Maas-Biolabs avais-je envie de lui dire, mais j'ai gardé cette remarque pour ma pomme).

Et finalement, un mois après, on se décide enfin avec C.L. de monter ce projet un peu dingue sur la ville de Paris. Il nous fallait adopter un système de jeu. On pense d'abord logiquement à Fuzion puis les synapses s'enclenchent et je me rappelle de l'EW-Studio, de son système générique situé à la Pointe. Un système gratuit, robuste mais simple, l'affaire était conclue.

## 1.2. Cyberpunk is dead

Les fondateurs du mouvement cyberpunk, Sterling et Gibson, ont à plusieurs reprises déclaré le mouvement mort et dépassé. Depuis, ils s'orientent vers des romans policiers d'anticipation. Mais en réalité, si le contexte a changé, la thématique est sensiblement la même

: critique du capitalisme sauvage et de ses multinationales tentaculaires, fascination pour les communautés interstitielles (la communauté du pont de San Francisco par exemple) et les nouvelles technologies. Le mouvement post-cyberpunk (appelons-le ainsi au risque de les faire hurler) a évolué afin de mieux coller aux réalités du moment. La cybernétique était en vogue dans les années 1980, aujourd'hui ce serait plutôt la bio et nanotechnologie. L'Information est encore une préoccupation majeure (les points nodaux de Laney), tout comme l'émergence d'une intelligence artificielle (l'Idoru). En fait, les post-cyberpunks ressemblent assez en définitive à l'héroïne d'Identification des Schémas : ils traquent le cool, les tendances (jetez un œil au blog de Sterling sur [www.wired.com](http://www.wired.com)).

C'est cet univers post-cyberpunk que nous vous proposons. Ne comptez donc pas trouver des implants cybersoptiques ou des connexions neurales à chaque coin de rue. Le Réseau existe, la réalité virtuelle également, mais on y accède à l'aide de gants tactiles et de lunettes modélisantes. Les armes, souvent exotiques, sont sévèrement contrôlées par un Etat encore présent malgré les assauts répétés des mégacorporations et de la Mafia (Yakuzas et Combinat russe). Alors certes, certains seront déçus et crieront à l'hérésie, mais nous voyons plusieurs avantages à ce setting : d'une part les PJ et les PNJ sont plus faciles à gérer (fini les tables de cybernétique à rallonge) et d'autre part, les personnages gagnent en humanité et en complexité, les scénarios devenant moins répétitifs.

Pour finir, sachez que comme son nom l'indique, le module se limite à la ville de Paris pour des raisons pratiques (nous ne sommes pas des professionnels) mais peut être qu'avec le temps (et le succès !), nous élargirons le sujet.

## 1.3. Paris 2027

« Rendez-vous en Champs-Élysée »  
Kraftwerk, Trans Europe Express.

I LOVE PARIS n'est pas une campagne, c'est un supplément de contexte ayant Paris en 2027 comme thème principal. Nous avons voulu ce cadre le plus ouvert possible afin de vous laisser libre d'en faire ce que vous souhaitez. Vous trouverez sur ce site la description de multinationales, de lieux et personnages célèbres, des archétypes adaptés à l'EW-System et même des scénarios. Nous vous proposerons également des sources d'inspiration et un peut-être le blog d'un chasseur de cool parisien de 2027! Maintenant, si vous le voulez bien, entrons dans le vif du sujet. Paris, en 2027, est devenue une métropole à la taille démesurée. Ses frontières débordent largement de la région Île-de-France et grâce à son réseau de communication ultra-performant, elle est parfaitement intégrée à la mégalopole européenne (Londres-Milan). La superficie de l'agglomération et ses 20 millions d'habitants ont fini par poser de sérieux problèmes de gestion aux collectivités territoriales. L'Etat s'est donc résolu à transférer une partie de ses compétences aux multinationales qui contrôlent désormais des pans entiers de la cité. Quant aux quartiers les plus sinistrés, considérés comme insolubles sur le plan économique, ils ont tout simplement été abandonnés à leur propre sort.

Le maire actuel de Paris est Victor Constantin, un « socialiste libéral » hyper médiatisé. Il doit composer, au conseil municipal, avec le représentant des arrondissements corporatistes, Philippe Le Franc de chez Paradigme Distribution.

Paris poursuit tranquillement sa transformation en Disneyland touristique, chaque touriste étant perçu comme un consommateur potentiel par les mégacorporations.

Toute la ville est quadrillée par ce que l'on a pris l'habitude d'appeler le Réseau. Smart phones, panneaux publicitaires numériques, taxis, bornes Internet, magasins, cartes de crédit, caméras de surveillance, plus rien n'échappe à la vigilance de l'hyper-Net.

Se loger dans Paris intra-muros est devenu un luxe réservé aux hauts cadres corporatistes, la plupart des cadres moyens se contentant des arcologies corporatistes de la périphérie parisienne. Cependant, tout n'est pas parfait dans le Paris de 2027. Une partie importante de la population est exclue du nouvel ordre corporatiste. Des centaines de milliers « d'improductifs » vivent dans des zones interstitielles. La biodiversité de cette faune interlope a accouché de modes d'organisations très diverses : Utopies Vertes, Sectes eschatologiques, Zones Autonomes Permanentes Communautés Lo-Tek etc. Dans ces zones de non droit, l'emprise des transnationales est quasiment nulle.

Sur ce, have a good ride!

Darius

## 2. Organisations

---

### 2.1. Renaissance Industrie

« Pourquoi aurais-je envie d'entrer dans une multinationale ? Quand on travaille là-dedans, on est embrigadé jusque dans sa tête : « Tu vis compagnie, tu penses compagnie », c'est bien ce qui se dit, non ? »

Tom Maddox, Des yeux de serpent.

**Direction** : Renaissance Industrie est une puissante mégacorporation française spécialisée dans les biotechnologies (alimentation, pharmaceutique, armement etc.). Créée en 2003 par André Signac, sir Edward Ashcroft et Cécile Bonnefoy, trois pionniers de l'utilisation industrielle des organismes génétiquement modifiés (OGM), elle est depuis restée une entreprise familiale, anachronisme remarquable dans cette ère du capitalisme sauvage.

Le Directeur Général (DG) de Renaissance Industrie est élu tous les 5 ans par un conclave se réunissant dans un chalet de Chamonix et regroupant les représentants des trois familles. Depuis 2015, selon la volonté de Cécile Bonnefoy, le pouvoir du DG est limité par une clause prévoyant que les décisions les plus importantes soient soumises à approbation de l'IA mère de la multinationale : Vesta. L'actuel Président du groupe est Olivier Signac. Les trois familles se livrent à une guerre d'influence larvée, mais ont toujours su, jusqu'à présent, se retrouver en cas de crise majeure.

**Fonctionnement** : Renaissance est une entreprise patriarcale, c'est-à-dire qu'elle prend en charge tous les aspects de la vie quotidienne de ses employés (loisirs, éducation des enfants, retraites etc.). Chaque centre de recherche est construit autour d'un manoir de style

victorien et comprend tous les équipements nécessaires à la vie en autarcie (salle de sport, supermarché, école etc.). Les bureaux occupent différents bâtiments tandis que les laboratoires se trouvent sous le manoir. Renaissance Industrie vit dans une véritable la paranoïa de la fuite d'informations, c'est pourquoi la sécurité est omniprésente (agents de sécurité, systèmes de surveillance électroniques) et son Réseau est une véritable forteresse de glace noire (plus d'un hacker s'y est grillé le cerveau).

**Promotion** : Renaissance privilégie l'obéissance et paradoxalement aussi la prise d'initiative. Le moyen le plus simple de gravir les échelons de la hiérarchie est de se montrer un employé modèle, obéissant aveuglement aux consignes de ses supérieurs. Mais Renaissance Industrie encourage également le mérite. Afin d'éviter l'inertie, Renaissance Industrie récompense les employés ayant su prendre une initiative audacieuse. Toutefois, tout échec se voit sévèrement sanctionné.

Présence sur le marché : Renaissance Industrie est une entreprise agressive, elle pratique les OPA sauvages et les extractions forcées de cerveaux. C'est par ces méthodes que Renaissance Industrie a pu se tailler une place parmi les géants de la biotechnologie. Pour conserver son statut, une grande partie de ses ressources part dans le R&D et dans la publicité. Renaissance Industrie possède une division « Intelligence économique » et s'est lancée dans la memetique (pour propager des memes favorable à la compagnie ou pour discréditer la concurrence). Bien que le secteur le plus rentable de Renaissance Industrie soit celui de l'alimentation (son programme AquaTech (poissons d'élevages génétiquement modifiés) se positionne très bien sur le marché), la division actuellement en plein essor est

celle des bio-armements. Son programme Nanogénération (super-soldats, les cobayes sont des enfants clonés) présenté lors d'une Convention à Shanghai a frappé l'imagination.

**Ennemis :** Renaissance Industrie constitue une cible privilégiée pour les éco-terroristes et autres activistes environnementalistes du fait ses activités. Le principal concurrent de Renaissance Industrie est le grand groupe alimentaire et climatech Japonais Green Life. Jusqu'à présent les deux groupes se sont contentés d'affrontements indirects mineurs, mais tous les analystes s'accordent à penser qu'un conflit ouvert est à prévoir dans les prochaines années.

### Personnages

Alan Richter, responsable du projet Nanogénération. Il est le personnage en vue du moment dans l'entreprise. Il incarne le prototype même du corporatiste de chez Renaissance : dénué de scrupule, recherchant l'efficacité et les résultats avant tout. A la tête du programme Nanogénération, il s'est, jusqu'à présent, contenté de tests en laboratoire qu'il juge d'ailleurs plutôt concluants, selon ses critères (60% de pertes), mais il est également conscient que des tests « grandeur nature » sont inévitables à court terme. Il compte pour cela provoquer une situation de crise sur un des lieux d'expérimentation afin de voir évoluer ses super-soldats en temps réel. Il leur a même prévu des adversaires de taille : l'EIRI (l'Equipe d'intervention de Renaissance Industrie). Elle sera infiltrée par un superviseur à sa solde chargé de récolter les informations sur le terrain.

Sébastien Krilov, superviseur. Après avoir fait ses armes au sein de l'EIRI, Sébastien Krilov a été recruté par les services de renseignement de Renaissance Industrie. Il a récemment intégré l'équipe Alpha de l'EIRI en tant que superviseur. Sa tâche consiste à

amener, le moment voulu, ses coéquipiers sur les lieux de la catastrophe afin de récolter des données exploitables par les services de Richter. Il a conscience que son travail est hautement périlleux et ingrat mais espère ainsi gravir plus rapidement les échelons des services de Renseignement de Renaissance Industrie. Il est très lié à Alan Richter dont il admire le sang-froid. Toutefois, il ne possède pas l'attachement aveugle de ce dernier à la mégacorporation et est donc potentiellement débauchable.

## 2.2. Ares Corporation

ARES est une société militaire privée (SMP) fondée en 1991 par un ancien mercenaire sud-africain ayant servi en Angola. Son entreprise fut dopée par l'externalisation massive des services de l'armée américaine consécutive à l'occupation de l'Irak.

Aujourd'hui, ARES Corporation se situe au 3e rang mondial des SMP et est cotée bourse. L'actuel directeur général, Marcus Kruger, est convaincu que le développement de l'entreprise passera par le renforcement de sa présence sur le marché de la sécurité privée. De nombreux pays en développement font appel à ses conseillers militaires (qui jouissent d'une excellente réputation) et à son assistance technique (ingénieurs, techniciens radars etc.). ARES dispose également d'une unité d'élite, les Immortels, déployée sur les théâtres d'opérations les plus dangereux de la planète (quinze Immortels sont utilisés par le gouvernement américain en Colombie dans sa lutte contre les narcotrafiquants).

Le secteur de la sécurité privée s'est considérablement développé du fait la libéralisation de l'économie. Les multinationales se livrent à une guerre de l'ombre acharnée dont les combattants sont le plus souvent recrutés auprès des Sociétés de sécurité privées (SSP). La sécurité est en effet devenue le second budget des

mégacorporations après celui du R&D : chaque laboratoire, chaque siège social est une cible potentielle qu'il convient de protéger. ARES Corporation possède, à la Défense, une antenne européenne qui offre aux multinationales des agents de sécurité rompus aux dernières techniques de surveillance.

### **Personnages**

Angelina Neva : la nouvelle directrice du bureau parisien d'ARES. C'est une beauté glaciale dénuée de tout sens de l'humour (elle est surnommée « le frigo » par ses subordonnés). Marcus Kruger l'a envoyée à Paris pour raffermir sa position en Europe.

Amon Nielsen : Du fait de la multiplication des actes terroristes et des prises d'otages en Europe, ARES a monté une équipe anti-terroriste à Paris, l'équipe Alpha, commandée par Amon Nielsen. C'est un spécialiste de la guérilla urbaine et des missions de sauvetage (son unité a récemment libéré, à Berlin, des chercheurs de chez Thermodynamics séquestrés par des fondamentalistes musulmans). Amon Nielsen est un solitaire qui travaille avec une équipe réduite d'experts lui étant entièrement dévoués.

## **2.3. Le FLG (Front de Libération Génétique)**

« Toute information devrait être libre, répondit Andreï en ralentissant le pas ». Bruce Sterling, Les Mailles du Réseau.

A la fin du XX<sup>e</sup> siècle beaucoup de penseurs technos ont vu dans l'avènement de la Société de l'information un formidable instrument de progrès social. Les ordinateurs, le Web devaient permettre aux populations des pays en voie de développement d'accéder à l'éducation et au savoir à un coût réduit. Force est de constater que ces théoriciens du socialisme de l'information ont rapidement déchanté lorsque les multinationales ont

verrouillé le Net en rendant l'accès à ses services payant.

De plus, la surenchère technologique a transformé l'ordinateur, instrument de libération, en instrument d'aliénation onéreux. Toutefois, certains socialistes de l'information, loin de désespérer, sont entrés en résistance, notamment en assurant la diffusion des logiciels libres et de l'éthique anticopyright. Le péruvien Hugo Ramirez est l'un de ces idéalistes. Il a participé à l'émergence d'une République Pirate dans l'ancien paradis fiscal de Grenade. En mettant en pratique les préceptes du socialisme de l'information, la Grenade a pu, malgré les sanctions acharnées de l'OMC, combler son retard technologique. Son libéralisme en matière d'éthique scientifique a attiré de nombreux « savants fous » audacieux et la Grenade est aujourd'hui un modèle de développement viable pour de nombreux pays du Sud.

En 2010 lorsque la multinationale canadienne Biogenesis a créé le scandale en déposant tout une série de brevets sur ces découvertes en matière de thérapie génétique, Ramirez a violemment dénoncé cette mesure renforçant de l'échange inégal mondial. La même année, il décide de créer, avec l'activiste éco-terroriste français Sébastien Rosenthal, le Front de Libération Génétique (FLG).

Reprenant à leur compte les méthodes des activistes environnementalistes, ils lancent toute une série d'actions spectaculaires visant à déstabiliser les grands groupes travaillant dans la génétique : campagnes de publicités, manifestations, harcèlement des employés et de leurs familles. Le FLG, qui bénéficie du relais du Net Grenadin, a rapidement obtenu un écho favorable auprès de l'opinion occidentale progressiste et son plus grand succès à ce jour est sans doute d'avoir forcé le groupe belge Gène + au dépôt de bilan. Depuis 2015, le FLG est passé à une vitesse supérieure. Selon les théoriciens du mouvement, le problème n'est plus

tant de lutter contre la politique des multinationales que de permettre aux pays en développement d'acquérir le savoir génétique. Les raptés de scientifiques et les vols de bases de données se sont donc multipliés, l'information étant immédiatement propagée par le contre-Net.

Cette politique place évidemment le FLG dans le collimateur des multinationales et des organismes de régulation, mais du fait de sa structure même il est difficilement saisissable. En effet, toute personne agissant à l'encontre des multinationales travaillant dans la génétique peut revendiquer son action au nom du FLG. Ainsi, même si la tête officielle du FLG est décapitée (comme ce fut le cas en 2018 avec l'arrestation de Sébastien Rosenthal), le corps est toujours actif, c'est là tout le mérite d'une organisation horizontale.

Le FLG, pour des raisons historiques, est particulièrement présent sur le territoire français. Le siège de la section française est situé dans la zone autonome permanente d'Ivry-sur-Seine et son porte parole actuel est Emilie Farrel, une jeune étudiante en droit public. Le FLG français est plutôt pacifique (ses membres se sont récemment introduits dans le parking du siège social de Renaissance Industrie et se sont enchaînés aux véhicules des employés) mais on peut tout à fait imaginer que des électrons libres plus radicaux gravitent autour de l'organisation.

## 2.4. L'Eglise de Zion

"Vous autres les Yankees, vous n'êtes pas Babylone. Seulement une partie. Babylone l'est multinationale. Babylone l'est multilatérale. (...) Babylone va venir nous prendre la tête."

Sterling, Les Mailles du Réseau.

L'Eglise de Zion est une secte technorastafari fondée par Damien Duval, un

vieil illuminé dominicain se faisant appeler Ezechiel par ses fidèles.

Ezechiel est un ancien pirate de l'informatique (Ezechiel était son nom de rider) qui dit avoir échappé à une glace noire grâce à l'intervention miraculeuse d'une entité électronique, Sa Majesté Impériale Hailé Selassié. Après l'avoir sauvé, l'avatar lui aurait délivré un message : tout comme il existe un royaume terrestre et un royaume des cieux, il existe un royaume virtuel symbolisant l'unité des deux précédents (dans la droite ligne du célèbre moi et moi rastafari).

Ezechiel est sorti profondément transformé de cette expérience (certains diront que son cerveau a été hacké) et se mit à prêcher la bonne parole. Tout d'abord auprès de ses frères d'armes, les cow-boys, puis auprès des Techs où son discours reçut un écho plus favorable. Les Zionistes vivent en communauté fermée dans le 18e arrondissement. Ce sont d'excellents artisans high-tech dont les produits sont particulièrement recherchés par les hackers.

Ils suivent strictement les règles de vie imposées par Ezechiel qu'ils considèrent comme leur guide vers la mythique Zion électronique. Ils sont végétariens, fument de la ganja, appelée herbe sainte, qui leur permet d'altérer la réalité pour atteindre un degré de compréhension supérieure. Une grande majorité des Zionistes portent des dreadlocks, conformément à un passage de la Bible interdisant aux croyants de se couper les cheveux. Tous les Zionistes sont des ennemis farouches des multinationales perçues comme l'incarnation moderne de l'éternelle Babylone.

### Personnages :

Damien Duval dit Ezechiel

Ezechiel est un métis de cinquante ans au corps musculeux. Il vit en ascète, dans une cellule du sanctuaire de l'Eglise de Zion, câblé en permanence au Réseau. Il recherche dans le flot de

données un signe de l'apparition de la Zion électronique. Une rumeur chez les hackers voudrait que l'avatar d'Hailé Selassié soit une IA rebelle se servant de l'Eglise de Zion pour trouver un refuge dans le Net.

## 2.5. Gangs of Paris

Cette page a pour objectif de décrire les gangs qui sévissent à Paris en 2027, de conter un peu leur histoire, et de permettre aux maîtres de jeu à I love Paris de les introduire dans leurs parties, à leurs risques et périls.

### 2.5.1. Petite histoire des gangs

Si les gangs sont nés aux États-Unis d'Amérique, ils n'en sont pas pour autant apparus pendant la seconde moitié du vingtième siècle. Dès la colonisation du Nouveau Monde, les conditions d'existence qui étaient celles des européens ou asiatiques venus chercher une vie meilleure rendirent la survie si difficile et la mort si courante que les orphelins étaient fort nombreux. Abandonnés par centaines dans des villes pourtant modestes, ils ne pouvaient tous tenir dans les orphelinats et maisons d'accueil que l'église construisait pour eux, et ceux qui y étaient trouvaient rarement à se faire adopter ailleurs que chez un négrier. En ces temps troublés, nombre de jeunes orphelins s'organisaient en bandes pour survivre.

Ce modèle de survie et d'organisation a perduré en s'adaptant aux époques. Les groupes d'orphelins chapardeurs se sont mués en bandes de hors-la-loi parcourant le Grand Ouest à cheval. Certaines célébrités ont même vu le jour, mais l'évocation de leur mémoire dépasse le cadre de cet exposé, qui restera volontairement bref. Héritiers des premiers orphelins du Nouveau Monde, souvent nés de la misère des ghettos, les gangs qui sévissaient aux États-Unis à la fin du vingtième siècle

n'avaient jamais atteint un tel niveau d'organisation. Toujours plus étendus et plus nombreux, les gangs s'entredéchiraient dans une guerre permanente. Le phénomène, lorsqu'il a commencé à se manifester assez discrètement dans les grandes villes de l'Europe Unie, n'a pas inquiété. La vieille Europe, bien assise sur son histoire, pensait que cette mode outre-atlantique lui passerait toute seule. Les chiffres étaient pourtant éloquents, il aurait suffi de voir augmenter chaque année les chiffres des viols, des meurtres, des vols avec violence ou des voitures incendiées pour s'alarmer. Comme souvent, le gouvernement n'envisagea rien d'autre que d'augmenter un peu la dose de répression, en se concentrant sur d'autres problèmes, sûrement plus importants. Les diverses organisations criminelles qui existaient de longue date en Europe (Cosa Nostra, cartels de pays de l'est) ne virent pas mieux que l'Etat venir les gangs avec lesquels leurs homologues américains composaient depuis des années.

### 2.5.2. Paris aujourd'hui

La drogue connut un essor nonpareil entre la fin du vingtième et le début du vingt-et-unième siècle. Ce phénomène contribua à gommer les frontières qui existaient encore entre les citoyens "respectables" et ceux qui vivaient d'activités illégales. On estime généralement aujourd'hui que c'est sur cette nouvelle base sociale que purent se poser les gangs dont le modèle se trouvait déjà aux États-Unis. L'apparition de l'un ou l'autre de ces gangs est toujours fort délicate à dater, même si le GIS emploie maintenant des spécialistes et tient des dossiers circonstanciés sur les activités liées aux gangs. Il semble aujourd'hui indéniable que la plupart des gangs identifiés et potentiellement dangereux de la capitale ont subi une grande influence des gangs de certaines grandes villes américaines telles que Los Angeles, New-York, ou Chicago.

Avant de poursuivre et de passer à la description des gangs de Paris, quelques définitions sont nécessaires. Vous en trouverez d'autres, superflues, dans le glossaire de l'infra-monde parisien.

Gang : La définition officielle, pour le GIS, est la suivante :

Un gang est l'association de trois personnes ou plus

qui ont en commun un nom, et des signes ou symboles de reconnaissance (tatouages, un certain type de vêtements, coupe de cheveux particulière, couleur, graffiti...)

qui se réunissent régulièrement, et qui revendiquent parfois un endroit ou un territoire comme étant le leur

qui obéissent à un ordre ou à une hiérarchie particulière (qui peut varier d'un gang à l'autre)

et qui ont des activités illégales, individuellement ou collectivement, visant à améliorer la position sociale ou financière du gang.

### **2.5.3. Les gangs**

#### **2.5.3.1. Les Crips**

A tout seigneur tout honneur, les Crips sont probablement les plus nombreux de tous les membres de gangs. On estime que ce gang est apparu d'abord à Los Angeles, à la fin des années 1960. Ce gang s'est rapidement imposé par sa violence et sa facilité à recruter, et les Crips sont peu à peu apparus dans les autres grandes villes des Etats-Unis, puis dans d'autres grandes villes du monde. Ils semblent manifester leur présence à Paris à la fin des années 2010.

Les Crips se reconnaissent par la couleur bleu, leur emblème. Les Crips portent généralement des vêtements bleus, et ont de plus un mouchoir ou un bandana bleu attaché (autour de la tête, d'un bras...). Ils portent fréquemment des vêtements de sport, joggings, tennis, ainsi que des casquettes ou des

blousons à l'image d'une équipe de football (ou d'un autre sport, et pas forcément une équipe française). Ils ont un système de communication complexe, dont les nombreuses finesses s'appliquent aux graffitis, aux signes de mains (langage codé), et même au choix et à la façon dont ils portent leur vêtements et affichent leurs couleurs. Quelqu'un à même de décoder les graffitis des Crips pourra ainsi obtenir des informations quant à leurs activités passées ou à venir.

L'individualisme traditionnel des diverses factions de Crips dans le monde ne permet pas à ce gang d'avoir un pouvoir aussi grand que s'il était mieux organisé. Il n'en reste pas moins qu'à Paris, comme dans de nombreuses villes du monde en 2027, les Crips représentent le gang le plus important. A Paris comme ailleurs, les Crips sont réputés pour leur violence, et leur goût des affrontements avec d'autres gangs. Certains membres ont pendant un temps prétendu que les Crips étaient une organisation pacifique, et qu'en fait, le nom lui-même, à Paris, signifiait "Communauté Révolutionnaire de l'Infra-monde Parisien". La farce, qui avait connu une première représentation aux Etats-Unis, n'a pas fait plus long feu à Paris.

#### **2.5.3.2. Les Bloods**

Ennemis jurés des précédents, les Bloods se reconnaissent d'abord à la couleur rouge qui est leur caractéristique, et à leur opposition, brutale et permanente, aux Crips. D'abord apparu aux Etats-Unis en réaction à la menace que commençaient à représenter les Crips, le gang des Bloods s'est vite étendu et a rallié sous sa bannière de nombreux gangs mineurs trop souvent victimes des Crips. Ils semblent être apparus à Paris aux alentours de 2015. Tout comme leurs principaux ennemis, les Bloods de Paris ne sont pas représentés par une ethnie particulière, et on peut y trouver des arabes comme des noirs, des asiatiques,

ou des caucasiens. Ils opèrent sur les mêmes terrains d'activité, classiques des gangs : trafic de drogue, de voitures, d'organes, casses divers... C'est parfois sur le terrain des loisirs qu'ils se distinguent, faisant du viol collectif une haute compétition, instaurant des zones temporaires de non-droit et déversant régulièrement des flots d'une violence irréprensible dans les rues qui ont le malheur de les voir s'attarder. Tout les comme les Crips, ils sont fascinés par les armes à feu, mais ils font preuve d'une rage et d'une férocité brutale que même les Crips ne leur disputent pas.

Les combats entre bandes de Crips et de Bloods, organisés ou improvisés, sont fréquents. On peut s'étonner de voir avec quel rigoureux sens de l'honneur les participants à ces combats se comportent, quel que soit leur gang. Ainsi, lorsqu'un combat est convenu, les gangs se mettent d'accord sur le nombre de participants, l'endroit, les armes, ce qui décide de la fin du combat (et qui n'est pas systématiquement la mort de tous les membres d'un gang). Aucun Blood ou Crip ne sortirait une arme à feu dans un combat au couteau. Ce sens de l'honneur se maintient toujours, alors que chaque gang manifeste un irrespect ostensible de l'autre qui va jusque dans les tics de langage (les Crips remplacent parfois les 'B' par des 'C' dans certains mots de leurs conversations ou de leurs écrits). Ailleurs dans le monde, des trêves entre Crips et Bloods ont parfois eu lieu, bien que rarement. Il est même arrivé que Bloods et Crips s'unissent pour une cause commune, comme pendant les émeutes de Los Angeles, ou contre un autre gang. Cela n'est jamais arrivé à Paris jusqu'ici, mais cela pourrait peut-être changer, avec la montée en puissance de la Nation of Islam dans la capitale française.

#### **2.5.4. Jouer un gangster à I love Paris**

Dans le jeu des gangs, le monde extérieur est abstrait, ridicule et petit.

Seuls comptent le gang, l'honneur et le jeu. On joue, on tue, on meurt. On n'entre pas dans le gang pour y survivre, on entre dans un gang pour vivre.

Soyons franc, il n'est pas simple d'intégrer un PJ gangster dans une équipe de PJ plus classiques à I love Paris. Une solution évidente est de ne faire jouer que des gangsters, et de faire ses scénarios dans cette optique. L'infra-monde est d'une richesse et d'une complexité insoupçonnées des gens de la surface. Sinon, il reste possible d'intégrer un personnage gangster quand même, qui sera plus ou moins à sa place en fonction des scénarios. Avant de parler chiffres et de remplir la fiche, nous vous suggérons de répondre à ces quelques questions destinées à vous aider à mieux préciser votre personnage.

Quel est son gang? Choisissez votre gang, nommez-le, précisez-en les caractéristiques. Profitez-en pour commencer à vous faire une idée de l'habillement et du style de votre personnage.

Comment s'est déroulée son initiation? Moment important, elle exige un acte courageux, généralement criminel, et est la condition d'entrée dans le gang. Qui est son supérieur direct dans la hiérarchie du gang?

Quelle est son attribution? De quoi vit-il? Une drogue en particulier? Un modèle de voiture? Un certain secteur? Quelle est la spécialité de votre personnage?

Les alliés : quels sont ses proches au sein du gang? Le gang lui-même entretient-il de bons rapports avec d'autres gangs? A-t-il des alliés dans d'autres gangs, ou ailleurs?

Les ennemis : A-t-il des ennemis particuliers dans les gangs rivaux? Pour quelle raison?

(ici, il faudrait que tu mettes des carac,

quelques chiffres, comme pour les autres archétypes, tu vois?)

### **2.5.5. Glossaire**

(prochaine version)

### **2.5.6. Idées de scénario**

#### **2.5.6.1. Guru Powder**

Une nouvelle drogue, la synthexit, vient d'apparaître sur le marché noir parisien, et fait un tabac. Elle semble exclusivement fournie par un certain gang, que les PJ sont chargés d'infiltrer pour retrouver la source de cette drogue. Ce sera pour eux l'occasion de mettre à jour les ambitieux plans d'une secte originaire de Londres dont le gourou, un ingénieur chimiste, recrute et asservit ses adeptes à tours de bras grâce à des produits de sa conception.

#### **2.5.6.2. True Romance**

A l'occasion d'un autre scénario qui n'a rien à voir, un PJ s'éprend d'une pute dont le travail est malheureusement placé sous la supervision d'un gangster de réputation peu avenante. Essayer de la retirer des griffes de ce gang sera une expérience pas moins violente qu'une autre pour découvrir l'inframonde parisien.

#### **2.5.6.3. Fête de la musique**

Vingt-et-un juin, fête de la musique. Comme chaque année, il va y avoir du sang sur les murs de la ville. La clé de voûte, c'est les Champs-Élysées. Quand les Champs tombent et sont livrés au chaos, alors c'est tout une partie de la ville qui va s'embraser, toute la nuit, et là, les dégâts seront bien plus terribles... Les forces de l'ordre, massés aux alentours des Champs-Élysées, le savent bien. Les PJ aussi le sentent, dans cette ambiance électrique, que l'ordre ne tient qu'à un fil, que

l'Apocalypse peut être officiellement déclarée à tout moment. Soudain, elle éclate, mais pas là où on l'attendait. Simultanément surviennent une prise d'otages dans le bâtiment de la FNAC qui s'apprêtait à descendre ses stores, et une alerte à la bombe chimique, par téléphone. Les PJ peuvent être impliqués dans ces événements plus ou moins directement, et de diverses manières. Sont-ils plus ou moins liés à la police ou au G.I.S (auquel cas leur implication sera facile)? Ou sont-ils de simples civils qui passaient par là? Sont-ils embarqués dans une toute autre mission? Étaient-ils en train de flâner dans les rayons pop-rock de la FNAC avec les derniers chalands? Dans tous les cas, quelles que soient les raisons que les PJ avaient d'être là, et la façon dont évoluent la prise d'otages de la FNAC ou l'alerte à la bombe qui existera vraiment ou pas, au goût du MJ à ce moment, le pire sera encore à venir. En effet, ce soir, sur les Champs-Élysées, ils sont de plus en plus nombreux, et on entend de moins en moins la musique que l'on pensait être venu fêter. Des membres de gangs divers s'amassent pour ce qui sera une boucherie mémorable, et les forces de l'ordre, réalistes, ont appelé des renforts qui ne parviendront pas à temps pour empêcher le début de la bataille. Faites alors préciser aux joueurs les couleurs des vêtements que portent les PJ.

## **2.6. Le G.I.S (Groupe d'Intervention Spécial)**

En 2025, l'émeute d'Ivry-sur-Seine et l'attentat du Marais décident Victor Constantin à créer le Groupe d'Intervention Spécial (plus connu sous le nom de G.I.S.) : un corps de supers flics placés directement sous les ordres du maire et ayant autorité sur tous les autres services de la police municipale.

À l'origine conçu comme un service de sécurité personnel du maire, il a peu à peu vu ses compétences étendues (lutte contre le terrorisme, les émeutes, les

prises d'otages etc.). Véritable garde prétorienne municipale, le G.I.S. est devenu le service de police numéro un de la capitale.

Grâce à l'habileté du service de communication de Victor Constantin, les uniformes verts urbains du G.I.S. sont désormais bien connus des Parisiens. Le directeur du G.I.S. est le Capitaine Roland Berthier, un ancien officier du GIGN. Totalement dévoué à la personne du maire, il a jusqu'à présent effectué un parcours sans faute dans l'exercice de sa fonction.

Il existe deux brigades opérationnelles du G.I.S. et une troisième est en formation. Chaque brigade compte quarante hommes, l'unité tactique déployée sur le terrain étant la section, composée de six hommes. Celles-ci sont classées par ordre alphabétique et de mérite : Alpha, Bravo, Charlie, Delta. La sélection au concours d'entrée du G.I.S. est particulièrement poussée afin de créer un esprit de corps propre aux unités d'élite. Seuls les meilleurs peuvent espérer intégrer le G.I.S.

Bien qu'appelés à collaborer avec les services de police traditionnels, les hommes du G.I.S. ont la fâcheuse habitude de travailler en solo (ce qui n'est pas sans créer quelques tensions entre les services). L'entraînement des membres du G.I.S. est intensif. Les sections sont constituées sur la base de la complémentarité (un chef de mission, un tireur d'élite, un expert en communication, un expert médical, un expert en véhicule et un démineur) et doivent être capables d'opérer sur le terrain sans aucun soutien. Du fait de la protection du maire, le G.I.S. est le service de police le mieux doté en équipement de la ville de Paris. En outre, chaque brigade bénéficie d'un hélicoptère et de dix exosquelettes anti-émeutes.

Note : cette aide de jeu doit beaucoup aux S.T.A.R.S. de Biohazard RPG ([www.xperiments.fr.st](http://www.xperiments.fr.st)). Nous espérons que l'auteur de cet excellent jeu verra dans nos emprunts une marque de respect et non une copie malhonnête.

## 3. Lieux

---

### 3.1. Le Fried Fish

Le Fried Fish est une excellente petite enseigne à bas prix asiatique du 13e arrondissement, spécialisée dans le poisson frit. L'établissement se présente comme une petite roulotte ouverte sur la rue, quelques tabourets cloués au sol permettant aux habitués de manger au comptoir donnant directement sur la cuisine. Une vapeur poisseuse et odorante s'en exhale en permanence, ce qui ne semble pas rebuter les habitués, bien au contraire.

Le Fried Fish appartient depuis toujours à la famille Yu. Le père, Johnny, et la mère, Anna, s'occupent conjointement ou à tour de rôle des fourneaux en fonction de l'affluence. Lily, la grand-mère, et Katleen, la fille aînée, se chargent de la vaisselle et du ménage. Quant au dernier de la famille, le petit Jimmy, c'est un garçon débrouillard qui part courageusement chaque matin avec son pousse-pousse se procurer du poisson frais.

Le snack est parvenu à se faire une petite réputation et aux heures de repas il peut y avoir du monde car le Fried Fish fait également des plats à emporter. C'est un des rares lieux où employés de bureaux en costume cravate et zonards peuvent se côtoyer amicalement.

Menu :

Un Simple (sandwich de poisson frit simple)

Un Spécial Yu (sandwich de poisson frit avec garniture)

Un Big Blue (plat de poisson frit)

Un Fried Fish (plat de poisson frit avec garniture)

Un Hot Fish (brochettes de poisson épicées).

Un Grand Canal (soupe de poisson)

### 3.2. Vieille Ecole

Vieille Ecole est une boutique d'antiquités du Quartier Latin tenue par Jean-Louis Talek et Samuel Beauregard.

Jean-Louis Talek est le vendeur attitré de la Vieille Ecole. Syrien naturalisé, c'est un homme de cinquante ans, avec un léger embonpoint et de vieilles lunettes cerclées de fer. La plupart du temps on peut le trouver penché sur un antique système à horlogerie, éclairé dans son travail par une faible lampe, seule source de lumière du magasin.

Le personnage clef de la Vieille Ecole est Samuel Beauregard, un grand noir d'origine haïtienne au crâne rasé et aux lunettes rondes, toujours enveloppé d'un grand imperméable beige. Il n'est pas rare de le voir fouiner du côté des enterrements ou frapper à la porte d'un logement misérable pour acheter à prix d'or un objet en apparence insignifiant. La Vieille Ecole est, par l'intermédiaire de Samuel Beauregard, le premier fournisseur du Musée de la vie quotidienne de l'île Saint-Louis.

Mais la véritable passion de Samuel sont les cyberconsoles. Sa connaissance sur le sujet est encyclopédique, non qu'il ait un quelconque talent de programmeur mais parce qu'il entretient avec ces objets une relation quasi-mystique. Chaque cyberconsole possède, selon lui, sa propre histoire. C'est ainsi qu'il vénère tout particulièrement la seconde version de l'Avalon, fabriqué en 2017 par Artus Karlfield, un artisan de la rue Montgallet qui est passé en 2020 chez Microtonic Logistics.

Samuel Beauregard bénéficie d'une certaine aura auprès des artisans indépendants de cyberconsoles et de la communauté des Hackers qui n'hésitent pas à s'adresser à lui pour obtenir des renseignements sur le fonctionnement

d'un ancien modèle. Une rumeur persistante voudrait que Samuel Beauregard ait été recruté par l'une des IA de Highway Systems afin de retrouver les tous premiers modèles de cyberconsoles.

### 3.3. Le Club Oriental

Le Club Oriental est l'un des bars les plus branchés des Champs-Élysées. Les cadres parisiens s'y rendent après le travail, à la japonaise, pour décompresser en équipe. Sauf qu'ici on ne boit pas du saké mais plutôt du thé à la menthe ou des cocktails aux noms exotiques : Black Derviche, Milles et Une Nuits etc. Le décor se veut en effet orientalisant : mosaïques byzantines et arabesques s'accordent harmonieusement avec le bar et les tuyauteries apparentes chromées. Autour de la piste de danse, des niches aux arcs outrepassés abritent des sofas et poufs marocains pour les clients souhaitant davantage d'intimité.

Assis sur des nattes, fumant un narguilé aromatisé à la pêche, dégustant un thé à la menthe et aux pignons, les clients assistent à un spectacle ininterrompu de danseuses du ventre et autres dresseuses de serpent. Des call-girls en tenue de Schéhérazade warholienne sont également là pour satisfaire les fétichistes.

L'ambiance musicale de circonstance (techno-pop de Casablanca) est assurée par la DJ Pussy-Cop, célèbre pour ses tenues extravagantes (elle mixe en cuissarde et haut de policier turc).

Le propriétaire des lieux est un chypriote décadent du nom de Stanislas Angelopoulos. Il possède un carnet d'adresse impressionnant et n'hésite pas à descendre de son office pour venir saluer les habitués. La rumeur voudrait que les yuppies viennent dans son établissement pour s'approvisionner en synthécaïne.

### 3.4. Le transCendenZ Café

Le transCendenZ est un cyber-café du XIII<sup>e</sup> arrondissement (près de la Bibliothèque François Mitterrand) appartenant à la chaîne internationale du même nom. C'est un lieu particulièrement fréquenté par les hackers qui s'y rendent pour affronter une IA capable de modéliser de la GLACE (Générateur Logiciel Anti-intrusions par Contre-mesures Electroniques), Circée.

Plusieurs modes de jeu sont disponibles : solo, coopératif, deathmatch, etc. Des championnats nationaux et internationaux existent (chaque grande ville du monde possède son transCendenZ café), avec leurs stars et leurs paris centralisés sur le serveur de transCendenZ Inc. Les passes des hackers sont reproduites sur un écran géant et dans des salons virtuels afin que le plus grand nombre de spectateurs puisse les suivre en direct.

Officiellement les blessés sont rares, mais transCendenZ Inc. prend tout de même le soin de faire signer aux participants une décharge. Du matériel de surf est fourni aux clients et tous les cyber-cafés de la chaîne possèdent désormais une cyberconsole spécialement conçue pour les neuroconnectés. Toutefois, les produits maisons ont peu de succès auprès des hackers qui craignent les virus et disposent, le plus souvent, de leur console portable améliorée.

On peut également croiser au transCendenZ des agents corporatistes venus recruter des hackers. Ils sont d'ailleurs nombreux à suivre sur le Net les classements des différentes ligues.

Quant aux Techs, ils ont la possibilité d'ouvrir une boutique électronique hébergée par transCendenZ Inc pour vendre les programmes d'intrusion et les cyberconsoles derniers cri. De plus, depuis peu, transCendenZ Inc. dispose de sa propre ligne de softwares. Enfin, les trafiquants profitent des lieux

(malgré la vigilance des agents de sécurité) pour écouler de la marchandise high tech à prix cassé.

# 4. Personnages

---

## 4.1. Agent corporatiste

L'agent corporatiste est au service de sa multinationale. En effet, sa promotion au sein de l'entreprise dépend de sa capacité à mener à bien une opération pour celle-ci. Il est parfois le seul, dans une équipe, à connaître les plans de ses employeurs.

**Coûts des compétences** : Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2

**Aptitudes** :

- Manipulateur : L'Agent Corporatiste évolue dans ce que l'on appelle la jungle des affaires. Pour y survivre, il est devenu un maître en manipulation.

Coût : 1 Point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Débat.

- Mégacorporation : L'Agent Corporatiste travaille pour une entreprise aux ramifications mondiales et aux ressources infinies.

Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, il peut utiliser les ressources de sa mégacorporation pour obtenir une information ou un objet (avec l'accord du MJ).

**Spécialité de départ** : Commerce.

**Spécialités typiques** : Administration, Langues, Lois, Analyse de données, Débat, Milieu (mégacorporation), Perspicacité, Politesse, Renseignement, Sang-froid.

**Équipement** : un agenda électronique, un attaché case avec des documents sensibles, un costume très cher.

## 4.2. Hacker

Le hacker pirate les systèmes de surveillance des multinationales avant tout pour le fun et la renommée. Bien entendu, cela ne l'empêche pas de tirer l'essentiel de ses revenus de la pratique de son « art ». Recherché pour être

arrêté ou engagé, on l'appelle également Cow-boy.

**Coûts des compétences** : Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

**Aptitudes** :

- Cow-Boy : Lorsqu'il effectue une passe, le pirate est dans un état second, il fonctionne alors à l'instinct.

Coût : 1 Point de Génération.

Effet : Bonus de +2 en Informatique.

- Brise-Glace : Le Hacker est capable de fabriquer de puissants programmes vers pour pénétrer dans les forteresses des mégacorporations. Une fois par scénario, il peut concevoir le programme d'intrusion parfait, capable de venir à bout de n'importe quelle glace noire.

**Spécialité de départ** : Informatique

**Spécialités typiques** : Cryptographie, Langues, Analyse de données, Baratin, Jeu, Milieu (hackers), Sang Froid.

**Équipement** : Une cyberconsole customisée, des programmes d'intrusion, une cafetière.

## 4.3. Journaliste

L'information, c'est le pouvoir. Le journaliste peut rendre célèbre du jour au lendemain un anonyme mais il peut tout aussi bien briser la carrière d'une star en un claquement de doigt. La plupart des journalistes donnent dans le sensationnel, plus rare, il existe une espèce en voie de disparition : le journaliste intègre.

**Coûts des compétences** : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

**Aptitudes** :

- Lire entre les lignes : Le journaliste vit noyé sous l'information, il a développé une sorte de système immunitaire à l'info-spectacle.

Coût : 1 Point de Génération.  
Effet : Bonus de +2 en Perspicacité.  
- Scoop : Lorsque le Journaliste tient un scoop il ne lâche plus prise.  
Coût : 4 Points de Génération.  
Effet : Une fois par scénario, le personnage peut obtenir un scoop, par exemple une information ou un indice inédit.

**Spécialité de départ** : Renseignement  
**Spécialités typiques** : Langues, Analyse de données, Discrétion, Informatique, Recherche, Baratin, Débat, Déguisement, Perspicacité, Politesse.  
**Équipement** : Un calepin électronique, une caméra, des micros.

## 4.4. Médecin

Le médecin maîtrise toutes les techniques médicales modernes. Il peut travailler pour le centre hospitalier d'une mégacorporation ou posséder sa propre clinique privée spécialisée dans les bio-implants pirates.

**Coûts des compétences** : Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

**Aptitudes** : - Praticien : Que ce soit grâce ses connaissances ou assisté d'une IA, le médecin est un expert en soins.  
Coût : 1 Point de Génération.  
Effet : Bonus de +2 en Médecine.  
- Miracle : Même quand tout semble perdu, le médecin peut réussir l'impossible.  
Coût : 4 Points de Génération.  
Effet : Une fois par scénario, le médecin peut ramener les Points de Vie d'un personnage mort de puis moins de 5 minutes à 1 (dans les limites du vraisemblable). Il ne reste aucune séquelle.

**Spécialité de départ** : Médecine.  
**Spécialités typiques** : Herboristerie (pharmacologie), Ingénierie, Informatique, Premiers soins.  
**Équipement** : une trousse de premiers soins, un portable avec des programmes

de soin.

## 4.5. Mercenaire

Le mercenaire est tue pour l'argent, non pour le plaisir. Le plus souvent il appartient à un service de sécurité d'une mégacorporation, mais il lui arrive également de travailler en free-lance, dans ce cas on le nomme « samouraï des rues ».

**Coûts des compétences** : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

**Aptitudes** :  
- Sens du combat : Même sans booster de réflexes, du fait de son entraînement intensif, le mercenaire est rapide comme l'éclair.

Coût : 1 Point de Génération.

Effet : Bonus de +2 à l'Initiative.

- Survivant : Le Mercenaire est increvable. Il ne s'arrêtera pas de combattre tant qu'un adversaire est encore debout.

Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut remettre les Points de Vie au maximum, quel que soit le nombre perdu.

**Spécialité de départ** : Une Spécialité d'arme au choix

**Spécialités typiques** : Armes automatiques, Armes blanches, Armes d'épaule, Armes de poing, Arts-martiaux, Esquive, Athlétisme, Démolition, Discrétion, Vigilance, Sang Froid.

**Équipement** : un katana, un automatique, un pistolet-mitrailleur, des grenades.

## 4.6. Officier de police

L'officier de police sacrifie tous les jours sa vie pour les autres alors que partout la violence et la corruption progressent. Pourtant, il n'est pas nécessairement un incorruptible, mais parfois, confronté à l'inacceptable, il lui arrive de se

souvenir pourquoi, enfant, il rêvait de devenir Officier de Police.

**Coûts des compétences** : Con 2, Com 1, Hab 2, Soc 3

**Aptitudes** :

- Interrogatoire : L'Officier de Police est souvent amené à interroger des suspect. C'est à l'école de police qu'on lui a enseigné les différentes techniques d'interrogation.

Coût : 1 Poing de Génération.

Effet : Bonus de +2 en Intimidation (Interrogatoire).

- Je suis la Loi : L'Officier de Police a la loi de son côté. Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, l'Officier de Police peut se servir de son statut pour perquisitionner ou coffrer quelqu'un sans véritable motif (dans la limite du vraisemblable).

**Spécialité de départ** : Recherche.

**Spécialités typiques** : Armes contondantes, Armes de poing, Arts martiaux, Lois, Conduite, Crochetage, Discrétion, Recherche, Intimidation (Interrogatoire), Perspicacité, Milieu (rue).

**Equipement** : Pistolet de service, matraque télescopique, menottes, gilet pare-balle, uniforme.

## 4.7. Punk

Le Punk appartient à un gang dont il garde jalousement l'aire d'influence. Il aime la musique forte, la drogue et la violence. Il est bien souvent le cauchemar des petits commerçants et des forces de l'ordre.

**Coûts des compétences** : Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2

**Aptitudes** :

- Violent : En cour de récréation, le Punk se battait déjà.

Coût : 1 Point de Génération.

Effet : Bonus de +2 en Bagarre.

- Gang : Le Gang est la véritable famille du Voyou. Une fois par scénario, il peut

appeler son gang à la rescousse pour le sortir d'un mauvais pas.

**Spécialité de départ** : Bagarre

**Spécialités typiques** : Armes blanches, Conduite, Crochetage, Vigilance, Baratin, Intimidation, Milieu (Gang), Sang-froid.

**Equipement** : un cran d'arrêt, un poing américain, de la drogue.

## 4.8. Star

Star internationale ou de l'underground, la Star est adulée de ses fans. Souvent incompris, aux réactions parfois surprenantes, c'est un personnage hors-normes, normal, c'est un artiste.

**Coûts des compétences** : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

**Aptitudes**

- Mozart aux verres miroirs : La Star est née avec un don, cela ne s'explique pas, c'est parfaitement injuste.

Coût : 1 point de génération.

Effet : Bonus de +2 en expression artistique.

- Idolâtrie : sur scène, plus rien ne l'arrête, la Star nous fait atteindre le 7e ciel.

Coût : 4 Points de Génération.

Effet : Une fois par scénario, la Star peut se servir de son incroyable charisme pour déchaîner la passion de la foule et ainsi provoquer une émeute.

**Spécialité de départ** : Expression artistique.

**Spécialités typiques** : Arts, Langues, Baratin, Chant, Danse, Débat, Déguisement, Milieu (Jet Set ou Underground), Politesse, Séduction.

**Equipement** : vêtements inraisemblables, instrument de musique, une limousine.

## 4.9. Technicien

Enfin, il démontait et remontait l'ordinateur familial pour s'amuser.

Aujourd'hui, le Technicien est le seul à saisir toute la complexité de la technologie moderne. C'est une personne recherchée même si ses tarifs sont souvent élevés. Du fait de ses talents multiples, on le surnomme « bidouilleur ».

**Coûts des compétences** : Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

**Aptitudes :**

- Nerd : Le Technicien est un passionné de technologie, si bien qu'il connaît à peu près tout dans ce domaine.

Coût : 1 Point de Génération.

Effet : +2 en Ingénierie.

- Bidouille : Le Technicien est un magicien, avec trois fois rien il peut réparer une machine. Une fois par scénario, il peut faire fonctionner un objet technologique qui semblait HS.

**Spécialité de départ** : Ingénierie

**Spécialités typiques** : Cryptographie, Analyse de données, Informatique, Mécanique.

**Équipement** : un ordinateur portable avec des programmes d'assistance informatique, une trousse à outils.

## 4.10. Trafiquant

Le Trafiquant a grandi dans la rue, il en connaît tous les secrets. Il joue les intermédiaires entre les multinationales et les free-lancers et tire aussi toute une série de bénéfices de ses petites combines, c'est pourquoi on l'appelle aussi « dealer ».

**Coûts des compétences** : Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

**Aptitudes :**

- Arnaqueur : Le Trafiquant peut vendre n'importe quoi à n'importe quoi.

Coût : 1 Point de Génération.

Effet : +2 en Commerce.

- Connaissance de la rue : Le Trafiquant connaît tout le monde et tout le monde a une dette envers lui. Une fois par scénario, le trafiquant peut faire jouer ses contacts pour obtenir une information ou un objet.

**Spécialité de départ** : Renseignement.

**Spécialités typiques** : Armes de poing, Bagarre, Langues (argot), Conduite, Contrefaçon, Crochetage, Discrétion, Recherche, Baratin, Milieu (rue), Perspicacité.

**Équipement** : un automatique, un passe-partout, un carnet d'adresse rempli, du matériel informatique de contrebande.

# 5. Scénarios / Nouvelles

---

## 5.1. Interzone

---

---

### Introduction :

Ce scénario est destiné à une équipe de freelancers opérant pour le compte d'une mégacorporation. Il peut grossièrement se découper en trois chapitres :

- Mise en place classique de l'extraction d'un scientifique
- Une enquête
- Une plongée dans l'interzone d'Ivry-sur-Seine

Hiroshi Kasuga est un des grands noms de l'ingénierie génétique. Il est à la tête du programme mathusalem développé par BioGenèse. Renaissance Industries souhaite rajeunir son corps de chercheurs travaillant sur le programme Life Extense et veut donc logiquement récupérer Hiroshi Kasuga.

### Chapitre 1 : Une banale affaire d'extraction

#### 1) Un plan sans accroc (Letellier, 14h48)

Les PJs sont recrutés par Joachim Letellier, un superviseur de chez Renaissance Industries.

Il les présente à Mathilda, une call-girl agissant occasionnellement pour la firme et leur explique qu'Hiroshi Kasuga est un habitué du Club Oriental. Il s'y rend tous les samedi soirs pour décompresser de sa dure semaine de travail. BioGenèse a recruté les services de Fitna.com, une Société de Sécurité Privée iranienne, afin de l'escorter dans ses folles nuits parisiennes.

Pour Letellier, l'affaire est on ne peut plus simple et l'opération ne devrait pas poser de problèmes à des « pros » :

- Mathilda et les PJs pénètrent dans le Club Oriental.
- Un PJ infiltre discrètement une chambre de détente du premier étage, préalablement repérée.
- Mathilda séduit Hiroshi Kasuga et l'attire dans la chambre du premier où il est neutralisé.
- Kasuga est extrait par le balcon donnant sur une ruelle où attend un véhicule.
- On décampe et conduit Kasuga en lieu sûr, l'opération est bouclée.

## **2) Il y a comme un os (Letellier, 23h13)**

Le soir venu, Mathilda parvient effectivement à séduire Kasuga mais au lieu de se diriger vers le premier étage, elle le conduit aux toilettes. Si les joueurs tentent d'entrer en contact avec elle, elle les ignorera superbement. Les gardes du corps de Fitna.com ont tôt fait d'interdire l'accès aux toilettes.

Au bout d'un quart d'heure, Mathilda en ressort en riant et a un bon mot pour le chef de l'équipe de sécurité iranienne. Elle quitte rapidement le club et s'engouffre dans une voiture de sport. Un œil averti remarquera qu'à sa sortie des toilettes, elle était équipée d'un tout nouveau sac-à-dos. Il ne faut pas que les PJs puissent intercepter Mathilda, faites intervenir les vigiles du Club, si nécessaire.

Normalement, les joueurs devraient se précipiter vers les toilettes. Ils y trouveront Hiroshi Kasuga décapité à la mono-lame, sa tête étant introuvable.

L'idéal serait que les gars de Fitna.com entrent au même moment dans les toilettes et qu'un vent de panique traverse le Club Oriental, fusillade à la clé pourquoi pas (dans le style de l'excellent Collateral).

## **Chapitre 2 : Who's Who (L'Enquête)**

Joachim Lettelier prend assez mal l'échec de la mission et se fait une affaire personnelle de retrouver Mathilda (il est dorénavant sur un siège éjectable aux yeux de Renaissance Industries).

Le scénario, jusqu'ici relativement linéaire, devient plus ouvert. Laissez aux PJs l'occasion de révéler leurs talents d'enquêteurs.

### **1) L'appartement de Mathilda Rosseli**

Mathilda habite une tour du 18<sup>e</sup> arrondissement. Son appartement est vide, ou plutôt, a été vidé. Les PJs n'y trouveront rien d'intéressant. En revanche, les voisins leur apprendront que Mathilda Rosseli est une secrétaire sans histoire travaillant pour une mégacorporation quelconque (ce qui est évidemment faux). L'un des voisins (ou la concierge) ajoutera qu'elle fréquente depuis bientôt six mois, un nouveau petit ami dont il est possible de faire un portrait robot.

Pour en savoir plus sur ce mystérieux petit ami, se reporter au 3).

### **2) Le Réseau**

Un hacker, pourra chercher des traces de Mathilda sur le Réseau. Il apprendra ainsi que la call-girl appartient à une mail list cryptée du nom de Gene For All.

Pour en savoir plus sur cette mystérieuse mailing list, se reporter au 3).

### **3) Gene For All**

Le petit ami de Mathilda est Arthur Bauer, un dangereux criminel du Gene For All

(GFA), un groupe d'activistes radicaux européens affiliés au Front de Libération Génétique (voir l'aide de jeu du même nom). Etant un mouvement clandestin, il ne possède pas d'adresse officielle, toutefois, la plupart de ses membres gravitent autour de l'antenne parisienne du FLG, située à Ivry-sur-Seine.

### **Chapitre 3 : Bienvenue à Ivry-Seine**

Ivry-sur-Seine est une Zone Autonome Permanente (ZAP). C'est-à-dire une communauté fonctionnant en autogestion, hors du système corporatiste mondial. Pour des raisons évidentes, toute une foule de marginaux s'y est établie. La police ne s'y risque jamais et les agents corporatistes encore moins. C'est une zone de non-droit. Les habitants de la ZAP assurent leur propre sécurité et les gangs sont légions.

Les PJs devront donc adopter un profil bas au risque de s'y faire lyncher.

Il s'agit ici de retranscrire l'ambiance de l'interzone parisien : un agglomérat baroque de bidonvilles et de matériel de récupération, peuplés de tous les exclus de la société de consommation. A la première impression, la ZAP d'Ivry-sur-Seine est un endroit sale et dangereux, mais c'est également le dernier espace de liberté dans un monde hyper-contrôlé.

#### **1) L'antenne parisienne du FLG**

Le bureau du FLG est situé dans un vieil immeuble en brique rouge d'Ivry-sur-Seine datant du XX e siècle. Emilie Farrel, la responsable de la section parisienne, tout en condamnant les méthodes du GFA, refusera catégoriquement de fournir des informations sur des « compagnons de lutte ».

Plusieurs solutions s'offrent aux personnages :

- pirater la base de donnée du FLG et ainsi obtenir le nom de plusieurs membres proches du GFA,
- se faire passer pour un sympathisant du GFA,
- soudoyer un membre peu scrupuleux du FLG ou même brutalement l'interroger,
- s'adresser à un gang ou à un trafiquant, les yeux et les oreilles de la rue.

Quoiqu'il en soit, les PJs devraient pouvoir remonter la piste du GFA et localiser leur laboratoire secret.

#### **2) Le laboratoire secret**

Une fois le laboratoire du GFA repéré, les choses vont se précipiter.

Situé dans un entrepôt désaffecté de l'ancienne zone industrielle d'Ivry-sur-Seine, il est occupé par une dizaine de fanatiques du GFA commandés par Arthur Bauer (pour info, Mathilda est également présente). Ils sont surarmés (pistolets-

mitrailleurs, fusils d'assauts, grenades) et décidés.

Un technicien travaille à l'élaboration d'un « construct » à partir de la tête récupérée de Kasuga (d'où le sac-à-dos de Mathilda dans le Club Oriental). Le but étant de scanner son cerveau et de l'envoyer via le Réseau, sous format numérique, à la Grenade.

Idéalement, les PJs récupèrent le construct de Kasuga avant que le GFA n'ait le temps de mener à bien son projet. Renaissance Industries se montrera généreuse et le fantôme de Kasuga intégrera comme prévu le programme Extense Life. Fin de l'Histoire, oui mais...

### **Des complications ?**

Si le scénario vous semble trop simple, libre à vous de corser la chose. On peut très bien imaginer que BioGenèse ne veuille pas laisser tomber aussi facilement Hiroshi Kasuga et lance une équipe sur la trace de Mathilda et donc, indirectement, des PJs.

De même, en évoluant au contact du FLG, les PJs se laisseront peut-être séduire par les idées révolutionnaires du FLG et retourneront leur veste. Dès lors, l'ennemi ne serait plus le GFA mais BioGenèse et Renaissance Industries!

## 5.2. Le professionnel

*Ce scénario ne s'adresse pas à des enfants de chœur. A l'origine, les PJ sont simplement chargés d'un "sale boulot", à savoir éliminer un individu dangereux, mais à mesure qu'ils connaissent mieux leur cible, et que de nouveaux éléments se précisent, leurs objectifs peuvent grandement varier.*

### 1. Seek and Destroy

Les PJ peuvent être recrutés de diverses manières. S'ils appartiennent à la police, ou au GIS, ou à une entreprise de services d'enquêtes, d'espionnage, ou de sécurité, telle que Ares Corporation, ils seront probablement engagés par des porte-parole officieux qui, s'ils ne se réclameront pas ouvertement de la mairie de Paris, y feront assez allusion pour être compris. Dans d'autres cas, les PJ peuvent être contactés pour divers services par des intermédiaires qui ne les informeront pas de l'identité de leur véritable employeur, et dans ce cas, remonter la piste de Victor Constantin sera moins évident.

#### Décès mystérieux à Paris

Un peu avant, ou peu après le début du scénario, les PJ pourront apprendre, par la presse ou par la rue, la mort de Gérard Ambroise, suite à un malaise qui serait survenu dans son bain. Gérard Ambroise avait été, entre autres, le conseiller en communication de Victor Constantin, actuel maire de Paris, mais qui était alors ministre des Affaires Etrangères. Trois jours plus tard, c'est Marvin Plakk, richissime entrepreneur, ancien patron de Heidelberg Software, que l'on retrouve inexplicablement pendu dans son salon, sans le moindre message. Plakk était un proche de Constantin.

Ils seront de toute façon recrutés par des contacts aux noms empruntés pour remonter la piste d'un individu dangereux, le repérer, et le leur signaler immédiatement. Le lieu de rendez-vous n'a pas grande importance, pas plus que le style des contacts présents. Plutôt que d'écrire un improbable discours que ces contacts auraient récité aux PJ, qui n'auraient cessé de les interrompre de leurs questions, j'ai exposé le contenu de ce ces contacts avaient à dire à l'équipe de PJ sous la forme, plus réaliste à mon sens, d'une série de questions-réponses.

---

## FAQ à l'attention des PJ

- *Qui nous emploie?*

Si vous ne le savez pas encore, c'est que vous n'êtes pas prêts à le savoir. (C'est évidemment la machine politique qui est derrière Victor Constantin qui emploie indirectement les PJ, comme ils devraient l'apprendre rapidement)

- *Que savez-vous de la cible?*

Il se fait appeler le Truman. Il passe probablement le plus clair de son temps dissimulé dans une quelconque zone inaccessible à la police, mais a commencé récemment à faire des incursions dans Paris dans le but apparent d'attenter à l'existence de personnalités politiques. La liste de ses tentatives que nous pourrions dresser n'est pas représentative de son activité, tant on peut estimer que nombre de ses actes n'ont pas été signalés ou dénoncés par ses victimes, trop effrayées pour parler. L'individu est très dangereux, d'autant plus qu'il est assez fort pour ne jamais laisser aucun indice, aucune trace, à part une signature discrète, parfois, ni aucun témoin direct vivant. Des témoignages de riverains, aux endroits où il avait frappé, nous ont permis d'établir un vague portrait-robot, que vous trouverez avec la liste des victimes confirmées, et le reste de nos documents concernant cette affaire, dans ce dossier que nous vous remettons.

- *Pourquoi nous?*

Nos employés habituels pour ce genre de tâches parviendraient sûrement à coincer notre homme, mais ils ne le feraient peut-être pas avec la discrétion qui, nous l'espérons, sera la vôtre. De plus, au cas où les choses tourneraient mal, comprenez que nous choisirions la position confortable de ne rien avoir à faire avec vous.

- *C'est payé combien?*

Vous vous partagerez 20.000€ si vous permettez à nos services de repérer et d'appréhender le suspect. Le tarif montera à 50.000€ si vous éliminez la cible, et nous rapportez, bien entendu, la preuve de votre acte, le tout évidemment dans la plus grande discrétion.

- *Bon, et vous avez une piste?*

---

## **2. Target Unlocked**

Les employeurs de nos PJ n'ont pas de piste sérieuse, et c'est bien là tout leur problème. Il ne restera plus aux PJ qu'à avoir de l'imagination, de la jugeotte, ou de la chance.

### **La piste des victimes**

Forts de leur lecture du dossier, les PJ commenceront probablement par faire le tour des victimes de leur cible, Truman, et de chercher ce qui peut les unir. La difficulté sera pour eux que leur union remonte à quelques années, et que certaines victimes n'ont aujourd'hui plus aucun lien avec les autres. Finalement, en se renseignant bien (ces informations sont aisément accessibles par le Réseau, tout simplement), les PJ pourront comprendre que les victimes, mortes ou survivantes, de Truman, sont des personnes qui ont travaillé de près ou de loin au conseil de Constantin à l'époque où celui-ci était ministre des affaires étrangères. Le dossier indique entre autres aux alentours des corps de quelles victimes on a retrouvé la "discrète signature" du meurtrier. Le double T, tracé dans un coin poussiéreux, ou au rouge à lèvres sur la surface du miroir de la salle de bains, ou ailleurs encore, semble réservé aux anciens proches collaborateurs de Victor Constantin.

### **Faire jouer ses contacts**

Si les PJ ont des contacts ou peuvent rencontrer des membres de l'Eglise de Zion ou affiliés, ils pourront apprendre, notamment à l'aide du portrait-robot de Truman, que celui-ci a été hébergé un temps.

S'ils paraissent sympathiques aux rastas, les PJ pourront apprendre que Truman, lors de son séjour ici, parlait souvent du Million Roses Hotel.

Selon la confiance que leur accordent les fidèles, ils pourront éventuellement aller jusqu'à remonter la piste d'un plexivid que Truman aura confié à quelque vieux sage local avec lequel il aura pu sympathiser pendant son bref séjour.

Le plexivid en question contient les preuves accablantes, sous forme de clips vidéo, de la participation de Peter Marshall, un ancien ministre britannique, à des activités à caractère pornographique et pédophile, à des viols, et à des actes de torture et de barbarie. Il ne s'agit malheureusement que d'une copie, l'original étant gardé en un lieu connu de Truman seul.

Des contacts dans le milieu des gangs pourront faire découvrir aux PJ l'émergence d'un nouveau groupe dont l'emblème est un double T. Ce gang apparemment réduit et furtif opérerait des raids d'une violence et d'une rapidité sauvages sur les

squats voisins, dans le but de s'emparer de drogue ou d'argent. Il se trouve qu'après son séjour chez les rastas de l'Eglise de Zion, Torcy a séjourné un moment au sein d'un groupe de squatters, auxquels il a prodigué un enseignement rudimentaire en matière de survie en milieu urbain.

Si les PJ parviennent à entrer en contact avec ces "double T", et qu'ils trouvent un moyen de communiquer avec, ils peuvent en apprendre beaucoup sur Thomas Torcy alias Truman, et ses préoccupations. Ils entendront notamment parler du Million Roses Hotel, de Marshall, et de Murilo Sanchez.

### **3. Target Locked**

Selon le moment et la manière dont les PJ finissent par repérer Torcy, et selon ce qu'ils font alors, les choses peuvent se passer de façon dramatiquement différente.

Les choses dépendent avant tout de l'avancement de leur enquête. S'ils finissent par retrouver leur cible mais qu'ils n'ont rien appris de son passé, ou s'ils estiment que tout cela ne les regarde pas, et qu'ils feraient mieux de se contenter de faire le boulot pour lequel on les paye sans chercher à réfléchir, il y a de grandes chances pour que l'aventure s'achève par un affrontement sanglant. Si les PJ choisissent de prévenir leur contact, ils assistent sans douleur à une démonstration de vitesse et de puissance des agents du G.I.S parisien, qui tombent du ciel comme la foudre pour éliminer Torcy dans un feu d'artifice de balles de tous calibres qui ferait passer l'exécution de Jacques Mesrine pour une gentille fessée de mère supérieure débonnaire.

Si par contre, et plus probablement, ils essaient d'éliminer Torcy eux-mêmes, ils ont intérêt à se préparer sérieusement, car en face, c'est un professionnel, et il a la rage. Pour pimenter la scène, en cas d'équipe de PJ musclée ou trop bien armée, on peut aisément imaginer que Torcy n'est pas seul. Des membres des "Double T" ou d'autres peuvent l'accompagner et lui prêter main-forte à tout moment.

Par contre, si les PJ ont bien avancé dans leur enquête, et qu'ils ont appris et compris les éléments de l'histoire, ils ont plus de liberté de choix quant à leur décision. Doivent-ils malgré tout obéir à leur employeur initial, en sachant qu'ils couvrent un crime doublement odieux, en condamnant un innocent qui a déjà été condamné, et en permettant une nouvelle fois à un ou plusieurs criminels de s'en sortir impunément? Ou auront-ils le courage de s'opposer aux puissances politiques pour la défense de la liberté et du droit? Peut-être verront-ils surtout une formidable opportunité de profiter du scandale en se rangeant aux côtés de Torcy et en se servant de la presse.

Même dans le cas où les PJ décident d'approcher Torcy de façon pacifique, que l'intention soit sincère ou non, ils ne gagneront pas facilement la confiance de cet homme que les derniers événements ont rendu nerveux.

Une chose est cependant certaine : quelle que soit la situation à la fin de l'enquête des PJ, le maire de Paris Victor Constantin aura minutieusement préparé toutes les défenses possibles pour sortir totalement blanchi de cette affaire, au cas où par malheur son nom devait apparaître.

#### **4. L'histoire de Truman**

Prisonnier à Londres pendant des années, Thomas Torcy parvient un jour à s'évader, et regagne Paris, où il est hébergé un moment par l'Eglise de Zion. Il est décidé à se venger de Constantin, et à faire éclater tout le scandale concernant le ministre britannique pédophile que Constantin avait couvert en lui faisant porter le chapeau.

##### **L'affaire Million Roses Hotel, 2019**

En 2019, Thomas Torcy est un agent respecté des Renseignements Généraux français. Il n'a que trente-et-un ans, est toujours célibataire (seul son métier semble compter), mais est déjà détaché dans la section européenne, et passe le plus clair de son temps entre Londres et Paris depuis près de quatre ans. Il s'est fait de nombreux contacts, tant à Londres qu'à Paris, mais ce sont justement ses contacts qui, à Londres, en 2019, causeront sa perte.

L'affaire se passe dans le Million Roses Hotel. Cet établissement de luxe parvient à maintenir une réputation solide d'endroit respectable et même assez en vogue, au grand étonnement de ceux qui en connaissent les secrets. Cet hôtel réservé aux plus fortunés propose à ses clients les mieux informés des services à la légalité douteuse. Un large éventail de la prostitution sous toutes ses formes est accessibles à ceux qui le savent et son près à y mettre le prix.

Thomas Torcy était invité là par Murilo Sanchez, une star londonienne du muay-thai et de quelques autres sports de combat qu'il avait rencontrée quelques années plus tôt, et avec qui il s'était vaguement lié d'amitié. Les deux hommes n'avaient l'intention que de s'en donner à cœur joie avec des professionnelles majeures, et c'est bien ce qu'ils étaient en train de faire, lorsque Torcy, alerté par des hurlements, quitta brusquement son compagnon et les professionnelles majeures pour aller voir ce qui se passait.

Ce qu'il découvrit en enfonçant la porte de la chambre dont provenaient les cris intolérables devait sceller son destin. Peter Marshall, alors ministre du gouvernement britannique, était en train de violer une fillette d'une dizaine d'années, tout en en martyrisant d'autres avec un fouet, aidé en sa besogne par divers assistants aux tenus grotesques et obscènes. La scène était filmée par

plusieurs caméras, et les sbires du ministre réagirent immédiatement à l'irruption de Torcy, en essayant de s'emparer de lui. Ils ne pouvaient pas savoir à qui ils avaient affaire, mais ils apprirent vite, à leurs dépens, qu'il faudrait être un peu plus nombreux que cinq pour arrêter cet homme.

S'ensuivit une bagarre qui se déroula sur plusieurs étages, il y eut de nombreux coups de feu, mais la police ce soir-là voulait apparemment battre son record de lenteur avant intervention, et tout était fini depuis longtemps lorsque les sirènes se firent enfin entendre. L'affaire dura en tout vingt-quatre minutes. Thomas Torcy était entré dans le Million Roses Hotel sans arme. Lorsqu'il put quitter l'hôtel, et disparaître dans les rues de Londres, il avait tué trois personnes, en avait mutilé deux, paralysé une, et il avait blessé plus ou moins grièvement, en tout, quarante-huit autres membres de la sécurité de l'hôtel ou gardes du corps personnel de l'un des clients. Il était parvenu, et c'était tout ce qui inquiétait Marshall, à s'emparer d'une bande où l'on pouvait découvrir ses performances cinématographiques, mettant au passage hors de combat toute l'équipe technique de la salle vidéo. Lorsque Marshall, quelques autres clients presque aussi gênés que lui par tout ce remue-ménage, et leurs hommes, comprirent que Torcy était parvenu à quitter l'hôtel, ils lancèrent des recherches désordonnées à l'extérieur, sans succès immédiat.

On apprit le lendemain dans la presse que Murilo Sanchez avait été retrouvé mort, apparemment d'une over-dose, dans un motel miteux aux alentours de son domicile. Pour ceux qui se poseraient la question.

Thomas Torcy fut reconnu et arrêté deux jours plus tard, un vrai coup de chance pour une équipe d'agents de police qui se vit grandement récompensée pour sa prouesse. Son procès fut une mascarade si bien préparée qu'il n'eut aucune chance de se défendre. En effet, il se retrouvait désormais accusé de viol, pédophilie, actes de torture et de barbarie, avec des clips vidéos à l'appui, et une version des faits parfaitement tangible où un homme qu'il n'avait jamais vu raconte à la cour comment il a surpris Torcy dans ces activités, et à cherché à l'arrêter, avec l'aide de toutes les bonnes volontés de l'hôtel. Des nombreux extraits vidéo montrent Torcy se frayant un chemin jusqu'à l'extérieur, se débarrassant de ses adversaires le plus vite possible, et n'hésitant pour cela ni à blesser, ni à tuer. Pour les actes de barbarie et autres mensonges, ses ennemis avaient poussé le vice jusqu'à se servir des vidéos de Marshall comme base pour les truquer et y incruster le visage de Torcy.

Le plus surprenant reste encore que Torcy n'ait même pas cherché à exposer sa version des faits, comme s'il avait compris que le piège avait été tissé très serré autour de lui, et qu'il ne servirait plus à rien de se débattre maintenant. On n'entendit plus parler du disque et de ses vidéos non plus. Thomas Torcy fut condamné à vingt ans de prison ferme, à effectuer dans l'Institut Pénitencier de

Haute Sécurité de Gloucester. Au début de son séjour, des hommes de Marshall cherchèrent à lui faire avouer, par tous les moyens, où il avait mis le film du Million Roses Hotel, sans succès.

Aujourd'hui, huit ans plus tard, Thomas Torcy est parvenu à s'évader grâce à un coup de chance phénoménal. Il a rapidement rejoint Paris après avoir récupéré l'original du disque qui compromet Marshall. Il sait, de plus, que Constantin l'a purement et simplement donné à Marshall pour l'arranger et étouffer l'affaire. Il veut faire éclater la vérité, mais aussi, et surtout, il pense à sa vengeance. Il veut faire tomber Marshall, et se servir de la presse pour ça, mais il sait aussi que Constantin s'arrangera pour tirer son épingle du jeu, et ça, comme il ne peut le supporter, il pense à un plan pour éliminer lui-même le maire de Paris.

Thomas Torcy est un professionnel, et la prison ne l'a pas amolli. Il est rompu à différentes techniques de lutte au corps-à-corps, il sait parfaitement se servir de la plupart des armes de contact, et c'est un tireur rapide et précis. Il faut preuve d'un sang-froid et d'une résistance à la panique ou à la douleur que même ses collègues les plus endurcis lui enviaient. Il maîtrise des domaines divers tels que les explosifs, les technologies de l'espionnage, l'informatique, la sécurité électronique, la chimie des drogues et anesthésiques... Il est parfaitement habitué à opérer en milieu urbain, à Paris comme à Londres. Il repère presque systématiquement ceux qui le filent, même si lui reste invisible lorsqu'il file quelqu'un.

Depuis son arrivée à Paris, il a réussi à retrouver et éliminer quatre des responsables de son sacrifice à Londres, huit ans plus tôt. Tous ces gens éliminés, la plupart du temps de façon à ce que ça ait l'air d'un suicide, ont participé à cette décision en conseillant Constantin ou en le laissant faire. Torcy n'a pas l'intention de s'arrêter, même s'il songe également à contacter la presse pour lui révéler son histoire. C'est un véritable professionnel, qui ne sera facile ni à détecter, ni à appréhender.

# 6. Inspiration

---

## Inspirations de Darius

### Littérature :

- **Gravé sur Chrome** est une bonne synthèse des premiers écrits de Gibson pour ceux n'ayant pas le courage de se lancer dans le **Neuromancien**. La trilogie du Pont (**Lumière Virtuelle, Idoru, Tomorrow's Parties**) offre de précieuses informations sur les communautés interstitielles et la nanotechnologie. **Identification des schémas** est une plongée dans la culture commerciale et alternative moderne. Toute l'œuvre de Gibson est un hommage aux technologies passées et futures.

- Sterling est un passionné de l'utilisation détournée des nouvelles technologies. **Mise au vert à Brunei** décrit une utopie verte, **les Mailles du Réseau** sont le Candide du Cyberpunk et **le Feu Sacré** une réflexion sur la posthumanité. Sterling est sans doute l'écrivain cyberpunk le plus engagé.

- Pour comprendre le concept des Zones Autonomes Temporaires et Permanentes, une lecture du **TAZ** d'Hakim Bey est indispensable.

### Jeux de rôle :

- **a/state** est un univers diablement original, mêlant steampunk et cyberpunk.
- La notion d'Infosocialisme a été empruntée à l'excellent **Transhuman Space**.

### Musiques :

- Le groupe **Kraftwerk** est un des pionniers de la musique électronique. La plupart de ses titres s'accordent parfaitement avec l'ambiance d'ILP.

### Cinéma :

- Je ne vous ferai pas l'affront de présenter **Blade Runner**.
- Pour ceux souhaitant se lancer dans des intrigues compliquées de manipulations et d'espionnage industrielle, trois films sont à voir : **Cypher, Demon Lover et New Rose Hotel** (une adaptation de la nouvelle de Gibson du même nom).
- Esthétiquement, **Ghost in the Shell 1&2** sont parfaits. Les postulats philosophiques sont plus discutables.

### Jeux vidéos :

- **Deus Ex** est un très bon FPS cyberpunk.
- Je rappelle que Renaissance Industrie et le G.I.S. doivent beaucoup à **Resident Evil**.

# Inspirations de C.L.

## Livres :

- Neuromancien, Comte Zero, et Mona Lisa s'éclate me paraissent des lectures indispensables, même si le setting de I love Paris est assez éloigné de celui initié par William Gibson en 1984.

- Deus Ex, ainsi que Jack Barron et l'éternité, de Norman Spinrad.

- Radix, de A.A. Attanasio, est une oeuvre au carrefour de plusieurs genres, dont au moins le début peut être source d'inspiration pour I love Paris, et tout le reste une source d'inspiration pour tout le reste.

- Babylon Babies, de Maurice Dantec, se penche à sa manière sur quelques thèmes chers à l'univers de I love Paris.

## Films :

- Equilibrium
- Memento
- Dark City
- Nirvana
- Le négociateur
- La série des Die Hard
- Rambo
- The King of New-York
- Predator 2
- Fortress
- Demolition Man

## Musique :

Je cite ici ce que j'ai écouté à ce moment-là, et qui me semblait alors correspondre à l'ambiance que je percevais de I love Paris. On devrait pouvoir jouer sur ce thème, ou avoir des idées de scénarios...

- Portishead (album Dummy)
- Placebo (album Black Market Music)
- Björk
- Air (french band)
- DJ Shadow
- Vangelis (BO de Blade Runner entre autres)
- D12
- ATR