

Criminality

Deadline Prison

Écrit par Christophe Zerr



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/legalcode>



La plus grosse prison jamais conçue au monde héberge une émission de Real TV dont nous autres, pires criminels du monde, sommes les heureux détenus.

L'enfer carcéral a été créé sur Terre.

Index :

- Page 2 : Index
- Page 3 : Brève présentation de l'ambiance
- Page 4 : Les enjeux sociaux du monde que vous allez vivre
Interview exclusive de la Direction
- Page 8 : La place de vos personnages dans ce monde
 - Page 8 : Avant la prison ?
 - Page 10 : Et maintenant ?
Extraits du livre « L'envie de vomir »
 - Page 15 : Qui sommes-nous ?
 - Page 15 : La création d'un personnage
 - le Meurtrier*
 - le Psychopathe*
 - le Kaiser*
 - le Pirate*
 - l'Espion*
 - Page 20 : Quelques exemples
- Page 22 : Les Empires du crime de nos jours
 - la Mafia russe : Organizatsiya*
 - les Mafias italienne, sicilienne et italo-américaine*
 - les Gangs*
 - les Triades*
 - les Yakusa*
 - les Lobbies*
 - le reste*
- Page 24 : Le quotidien de la prison ?
 - Page 24 : Les cycles et les TACs
 - Page 25 : Les Sec's
 - Page 27 : Théories et suppositions sur la structure de la CDP
 - Page 28 : Les jeux de la CDP
- Page 31 : Déroulement de la partie
 - Page 31 : Résoudre une action
 - Page 32 : Les duels de point
 - Page 34 : Le stress
 - Page 35 : Les séquelles psychologiques
 - Page 37 : Évolution
- Page 38 : Campagnes type, scénarii type
- Page 39 : Glossaire
- Page 41 : Inspirations et sources

*"Le bien public requiert qu'on trahisse et qu'on mente et qu'on massacre."
(Montaigne)*

Brève présentation de l'ambiance :

Cycle sommeil, été tuant, 40° dans les chambres. On m'a sérieusement graissé la patte pour que je m'occupe de scier les barreaux d'une issue vers le bloc de détention numéro 3 en travaux actuellement.

C'est une soirée de match, il y aura peu d'audience. La grille est en acier de merde, il a mal résisté aux derniers orages, le premier barreau cède. Je profite un instant de l'air frais qui s'engouffre dans le conduit d'aération, tout en gardant une oreille attentive au Tac.

Déjà cinq TACs, au sixième, il faudra effectuer la descente, il s'agit d'être prêt.

Y'a du bruit en bas. Il ne doit pas y avoir de bruit à ce cycle-là. C'est un cycle sommeil ! Tout le monde devrait roupiller, à part ceux qui font l'intervention.

Les Sec's ! C'est mort ! Y'a peut-être déjà eu six TACs ou même sept. Mais y'a pas eu d'accélération, alors quoi ? On peut pas rater un Tac en pleine ouverture d'évasion. Il faut se rendre ... il paraît que si on se rend, on a une chance sur deux de pas se faire butter sur le tas. Mais il faut d'abord descendre sans se faire trouver à travers les conduits, dieu sait ce qu'ils utilisent ces tarés pour nous "sécuriser". Il faut trouver un truc à dire, quelque chose de stable et calme pour leur donner envie d'écouter avant de flinguer. Saloperie de sueur, ça coule de partout, ça glisse. Une phrase, un mot, vite ... euh ...

Le bruit s'éloigne, il bouge.

C'était sûrement pas des pas sur le sol. C'était peut-être plusieurs ... choses, espérons que ce soit des trucs sympa. La tension retombe.

Mais on est à quel Tac ? Ah ça y est, c'est la galère ! Plus de Tac. On en était au combien ?

TAC ! Cette fois c'est la bonne. La sueur rend la glissade hasardeuse et accélère trop le mouvement. À la réception faudra amortir : ici trop bruit tue le bruit, littéralement.

La coursive est déserte, le plan reprend. On m'attend dans le bloc 5 pour libérer une issue dans une cloison reconstruite après une tentative d'évasion explosive. Plan foireux, cerveau foireux, mais bonne paie. Il s'agira simplement de ne pas se présenter. Les boulots sales, c'est bien quand c'est le Jackpot, mais pas quand on peut se faire retracer après que ça ait foiré à plat.

Trois coursives vierges à traverser, mais trop cleans pour risquer ma peau. Raaaah je sens déjà l'odeur de la chair, comme si je pouvais déjà me la faire ... raaah je fonce !

Et de toute manière j'ai intérêt, parce que mes collègues auront vu que je les ai doublés, ça va pas leur plaire des masses.

"STOP ! JETTE CE QUE T'AS DANS LES MAINS, TOUT DE SUITE !"

... oh non c'est pas vrai ! ... oh non. Putains de Sec's, c'était pas le moment ! Je perds l'équilibre à vouloir freiner bêtement. Mon souffle est plus court que ma lime. Si je lâche ce que j'ai dans les mains, je prends un pruneau par barre d'acier que j'ai limée. Il me faut un truc, une idée.

C'est ma dernière chance, je peux me sauver et disparaître ... ils n'ont pas mon visage, ils ne l'auront pas !

Je jette mes barres à mine à leur figure. Putain ils sont trois ! J'en avais compté deux. J'ai plus le temps, je dois courir. Je dois m'arracher de là, il faut pas que je crève ! 'Faut pas que je crève ! 'Faut pas que je crève ! 'Faut pas que je crève !! 'Faut pas que je crèè...

BLAM !

BLAM !

BLAM !

Les enjeux sociaux du monde que vous allez vivre :

Interview exclusive de la Direction représentée par J. F. Oliney :

Mag : Tout d'abord, cher Mr. Oliney, nous tenons à vous exprimer à nouveau toute notre gratitude pour nous avoir accordé cette interview exclusive. Croyez bien que nous vous sommes des plus reconnaissants.

J. F. Oliney : C'est normal de notre part, nous avons un certain besoin de communication, nous pouvons efficacement le satisfaire avec vous. Pourquoi refuser votre offre ?

Mag : C'est très juste. Commençons par les bases : pouvez-vous nous présenter le pourquoi de la CDP, tout ce qui a donné vie au projet ? Pourquoi construisons-nous actuellement sur notre territoire l'équivalent de cent prisons en un seul bâtiment, en cette aube de siècle nouveau ?

JFO : Je ne devrais pas être celui qui vous donnerait la réponse, je ne suis que le représentant d'un projet gouvernemental, pas analyste, mais je vais quand même vous la montrer : sortez dans les rues, visitez les villes du monde entier, faites le tour de l'état. Vous ne pourrez pas évoluer dans le monde contemporain sans risquer votre vie moins d'une cinquantaine de fois. Insécurité routière ? Cataclysme ? Climat instable ? Rien de tout cela ! L'homme doit aujourd'hui survivre à l'homme. C'est la guerre dans les rues.

Le gouvernement a présenté, selon ses projets de loi d'il y a dix ans, le voeu de résoudre à jamais le problème global de notre société, à savoir ce qu'on appelle dans nos bureaux le "phénomène d'omni-criminalité". Une solution séparatiste et radicale a été votée contre l'incroyable ténacité des chiffres comme des faits, une solution ultime, une mesure qui clouera le crime contre la croix et lui collera le fer au flanc. Cette solution a fait l'objet d'un appel d'offre. Nous avons été sélectionnés et l'ébauche que nous avons proposée à l'époque était celle que vous connaissez actuellement sous le nom de "Criminality Deadline Prison".

Mag : Vous dites "nous", qui est ce "nous" plus exactement ?

JFO : Ceux que je représente ont tous les intérêts du monde à dissimuler leur identité. Une dérogation spéciale du gouvernement a été accordée à une organisation mixte de société privée et d'organismes publics afin qu'elle bénéficie d'une totale et absolue couverture au niveau législatif et juridique. Pour tout vous dire, j'ai été engagé et formé spécialement pour cette entrevue, selon les termes d'un contrat à durée déterminée.

Même en ma qualité de représentant, je n'ai rien à voir avec ceux qui m'emploient, dont je décline toute responsabilité, toujours selon les termes de mon contrat.

Mag : Très intéressant, mais revenons-en au sujet : la CDP est un projet architectural, social et financier extrêmement conséquent, et pour cause il est censé répondre au phénomène d'omni-criminalité de manière définitive. Une telle promesse ne peut être prise au sérieux bien longtemps par le peuple, et vous le comprendrez bien. Qu'est-ce que votre projet a de plus que les précédents échecs du gouvernement ?

JFO : Beaucoup trop de choses pour pouvoir les lister devant vous. Honnêtement, moi qui suis partiellement neutre dans ce projet, je peux vous assurer que c'est de loin la plus importante concentration de travail et de talents que j'ai jamais vue à ce jour. Les grandes lignes en elles-mêmes se suffisent parfaitement pour comprendre l'envergure et la teneur du projet.

Tout d'abord, comme vous l'avez dit, la CDP représente à elle seule l'équivalent de cent prisons. C'est

inimaginable. Dans ce pays, il existe trois cent soixante quinze prisons opérationnelles, toutes submergées. Du simple point de vue du délestage carcéral, ce projet est une aubaine.

Mais encore, la CDP, c'est avant tout une avancée éthique considérable. Voyez-vous, la CDP repense de zéro le concept même de la prison. Une prison, qu'est-ce que c'est ? Une prison, c'est un espace sécurisé et verrouillé qui doit faire purger leur peine aux détenus. Elle a un objectif punitif, formateur, on met les détenus là-bas pour qu'ils changent, pour qu'ils évoluent. Dans le cas de la CDP, c'est différent. Si la tâche de reconvertir les prisonniers est assurée par les trois cent soixante quinze autres prisons, alors la CDP peut se consacrer à d'autres tâches.

Le projet "CDP" va jouer sur de nombreux terrains. Tout d'abord, la CDP est un espace de stockage pour criminels de haute instabilité. Les enjeux ici sont la sécurité du pays comme la sécurité du personnel, contre l'omni-criminalité. Il s'agit également de réévaluer la civilité de chacun des détenus en temps réel, grâce à un concept d'omni-surveillance, basé sur un espionnage détaillé et complet des moindres gestes et paroles de chaque prisonnier de la CDP.

Mag : Un instant : vous parlez ici d'espionnage. Que répondez-vous à ceux qui se scandalisent de cette méthode ?

JFO : Il n'y a rien de particulier à répondre. Voilà les méthodes qui seront appliquées à la CDP pour le bien du pays et des détenus eux-mêmes. En parallèle à cette surveillance va se mettre en place un service d'ordre interne et indépendant, capable d'évoluer en totale autarcie dans la CDP sans avoir à en ouvrir les portes pendant plusieurs mois d'affilée. Le principe utilisé chez nous est inspiré de la logistique des missions sous-marines de l'armée nationale. Ici comme ailleurs, il y a une règle d'or qui constitue très certainement selon moi l'ossature primordiale du projet "CDP".

Mag : Et laquelle est-ce ?

JFO : C'est presque'une maxime : "La force radicale à la lettre !". Tout est basé sur une radicalité de la solution à tout problème, sur la force avec laquelle elle est exercée et sur l'exactitude avec laquelle cette force est appliquée. Aussi le service de sécurité est armé, équipé et formé en conséquence.

Mag : On dit qu'ils peuvent tout à fait tuer à vue quand ça leur prend l'envie de le faire.

JFO : On dit beaucoup de choses, vous savez, mais à ce propos je précise qu'ils disposent certainement de force défensive potentiellement létale à courte portée. Je ne peux vous fournir aucun détail à ce propos.

Mag : Jusque là, à part une prison de très haute sécurité aux moyens exagérés, nous sommes sur un schéma plutôt classique mais seulement novateur en quelques points.

JFO : Rendu là, effectivement, mais je n'en ai pas terminé avec la CDP. Effectivement, j'ai préféré commencer par la partie classique du projet pour ne pas dérouter trop tôt vos lecteurs.

En effet, la CDP c'est aussi et surtout le renouveau médiatique tant attendu par l'industrie du spectacle audiovisuel : parallèlement au programme d'omni surveillance, la notion de "démograce" est née. Le vieux concept de Real TV reprend du service et cette fois, c'est plusieurs dizaines de milliers de détenus qui feront l'objet d'un spectacle haut en couleur, varié, tendu, avec ambiance glauque à souhait. Nous avons reçu les contacts de très nombreuses maisons de production de téléfilms, de cinéma, toutes désireuses d'acheter les droits d'adaptation de la vie de nos prochains détenus pour le grand ou petit écran. Il a fallu lancer plus tôt que prévu la pré vente des détenus de la CDP. Certains clients choisissent selon des contraintes de casiers judiciaires, d'autres émettent des réserves et préfèrent avoir la trombine qui marche. Parmi les nombreux modules qui vont constituer la CDP, il est prévu un espace dédié au casting. C'en est arrivé à ce point, et le projet, je le rappelle, est actuellement toujours en pleine évolution.

Mag : Une Real TV qui se déroulerait dans la plus grande prison du monde ? C'est complètement démentiel vous ne trouvez pas ? Est-ce là une manière de traiter un détenu que de lui briser son intimité ?

JFO : Tout d'abord, je tiens à vous rappeler ici que la CDP n'invente pas la Real TV et que l'intimité de centaines d'hommes et femmes a été bafouée des années durant avant même que ce projet carcéral de grande envergure n'ait été envisagé par le gouvernement. Ce que la CDP fera aux criminels de haute instabilité, ils l'ont probablement bien mérité et fera le bonheur d'une part non négligeable de la population civilisée de la planète. Devant le phénomène, l'éthique change, l'éthique s'écroule. On parle de "piétinement des droits de l'homme", mais si les droits de l'homme sont piétinés tous les soirs à 20h devant le peuple majoritairement en extase, on ne pourra pas plus blâmer le gouvernement que ceux-là qui demeurent clients de ce genre de spectacle depuis deux bonnes décennies.

En revanche, la CDP innove sur le sujet. Vous n'observerez plus les déboires d'une famille de sept membres, d'un groupe de célibataires ou d'aventuriers du dimanche. Avec la CDP, c'est une émission profondément humaine, profondément réelle de ce qui se passe dans le monde et dans le couloir des prisons du monde entier. Vous autres acteurs de l'espace médiatiques qui avez pour fonction de transmettre l'information au public, ne me contredirez pas sur ce point : la CDP profite au même titre que le journal télévisé à éduquer le peuple, à l'informer sur ce qu'est le monde. Pour ce qui est du contrôle du contenu, la CDP nous proposera l'absolue transparence. Le bâtiment sera équipé d'une quantité fixe de matériel et il sera exploité toute la semaine, tous les jours de l'année, jours fériés, heures creuses, heures pleines, et ce pour trois raisons essentielles à la bonne marche du projet.

Tout d'abord, il y a ce devoir d'information dont j'ai parlé un instant auparavant. Ensuite, il y a le concept de démo-sécurité, une sécurité passive exercée par le spectateur. Sous la promesse d'un tirage au sort entre les spectateurs qui ont dénoncé une tentative d'évasion qui débouchera sur des cadeaux de très grande valeur, tout spectateur abonné à l'émission se verra confier un numéro d'appel bas tarif qui lui permettra, en direct, de dénoncer un détenu essayant de fuir. Là où la sécurité interne échouera, si tant est qu'elle puisse échouer, il y aura toujours une dizaine de millions de personnes dans le monde attentifs aux moindres mouvements des détenus, prêts à tout instant à enrayer leurs projets d'évasion et ainsi garantir encore et toujours la sécurité du pays. Et enfin, le principe d'absolue transparence de la retransmission permet aux spectateurs de voter annuellement sur l'heureux détenu qui verra son cas réétudié en vue d'être gracié partiellement ou totalement. Il s'agit donc également pour les détenus de savoir se faire valoir auprès du monde entier.

L'émission de la CDP sera retransmise dans une quarantaine de pays dans le monde, sous-titrée en continu avec un délai maximum de deux heures après la diffusion.

Mag : Est-ce donc à ce point une opération médiatique ? N'était-ce pas à l'origine un projet gouvernemental pour résoudre les problèmes de criminalité du pays ?

JFO : Savoir répondre aux besoins essentiels de la population est une des plus importantes sinon la première tâche d'un gouvernement qui se respecte. Le plaisir et le bonheur du citoyen sont une tâche qui concerne le gouvernement, qui concerne les marchés du spectacle et du divertissement, qui concerne tout un chacun dans son quotidien. Les projets fils, issus du projet "CDP" sont ainsi orientés vers le peuple et son contentement. Là où vous vous trompez, c'est sur l'action contre le crime. En fonctionnant de cette manière, le CDP va à la fois aspirer la criminalité en son sein et corriger le moral du peuple dans son ensemble pour prévenir la prochaine émergence de délinquance dans les foyers à risque. Un peuple distrait et diverti fait l'objet de moins de tensions, développe moins de criminalité et accepte plus maléablement les difficultés du quotidien. Sur deux fronts, la CDP restera imbattable.

Mag : Voici donc la stratégie que vous adoptez.

JFO : Tout à fait. Le projet de construction de la CDP n'est pas parti pour trouver une échéance de sitôt. C'est un projet prévu pour être en constante évolution sur une bonne décennie, dans un premier temps, extensible à cinquante ans de progression sur le territoire, avec de nouveaux modules, de nouvelles activités en interne.

Mais dès que la CDP ouvrira pour la première fois ses portes, il y sera organisé une autre quantité d'activités et spectacles autour des sports extrêmes. Les sondages indiquent que le public du pays est demandeur de sensations toujours plus fortes à la télévision. Un projet médiatique dédié aux activités sportives extrêmes dans l'enceinte de la CDP a été établi sur les trente prochaines années afin que la montée en adrénaline du public se fasse de manière lente et continue. Le public doit être adapté aux nouvelles formes de divertissement que nous allons lui offrir.

Et tout ça ne sera que le début.

Mag : Quelques chiffres insolites sur cet édifice ?

JFO : J'en ai. L'édifice en lui-même pèsera à son ouverture 250 000 tonnes de béton, acier, verre blindé et continuera d'évoluer, donc, avec le temps. Compte tenu du fait que de nombreux futurs détenus peuvent lire ces lignes, je ne révélerai pas ici de données plus précises à propos des dimensions du bâtiment, sa couverture au sol, etc. Je peux dire que les plans du bâtiment ont usés plus de 300 mille cartouches de traceur, couverts sept hectares de papier, soit six tonnes et trois cent kilos de papier blanc. Il s'inscrit parmi les plus volumineux bâtiments du monde, battant le record du New World Trade Center et celui du Bright Galaxy House. Il accueillera près d'un million de détenus à pleine capacité et sera capable de leur fournir une pension complète pendant des mois entiers, isolés du monde. Le système de sécurité représente à lui seul les deux tiers de l'allocation du budget. Il y a plus de métal conducteur dans le bâtiment qu'il n'y a de métal dans la tour Eiffel. Sans être encore visible depuis la Lune, la CDP est un projet d'une envergure jamais atteinte. Pour finir, la CDP sera bien entendu la plus importante, la plus sécurisée et la plus grosse prison jamais conçue par l'humanité.

Mag : Mr. Oliney, ce fut un plaisir de mener cette interview avec vous !

La place de vos personnages dans ce monde :

Que vous le vouliez ou non, votre personnage a mis les pieds à la CDP, du mauvais côté des barreaux. Ici, vous jouerez un détenu enfermé dans le plus formidable projet de prison jamais conçu par l'humanité, que "formidable" soit à considérer dans le bon et/ou le mauvais sens du terme.

AVANT LA PRISON ?

Fatalement, la majorité des pensionnaires de la CDP a commis des crimes.

Ils ont été les acteurs de l'omnicriminalité à un moment ou à un autre de leur vie. Le monde est devenu pire qu'avant, la zone à risque internationale s'est étendue à 150% depuis les années 2000. Assister à un règlement de compte en plein après midi au centre ville d'une capitale est devenu presque un attrait touristique tant la fréquence et la violence deviennent littéralement "spectaculaires". Le monde civilisé, comme on l'appelle couramment, coule lentement dans le goudron de la déchéance. La violence s'est rabattue sur le vulgaire, l'anodin. On parle de fusillade autour de la machine à café...

Donc, une relativement grande partie de la population est susceptible de finir en prison, mais une plus faible partie de la population criminelle, l'excentrique, la partie "spéciale" de la criminalité, elle, est sélectionnée pour terminer à la CDP.

L'émission de la CDP est une merveille d'audimat. Le monde entier se focalise sur la même et unique fréquence. Pour la première fois au monde, un réseau de télécommunications entier a dû être restructuré et doublé en bande passante pour pouvoir gérer le trafic total. Certaines études montrent que des soirées rediffusées dépassent en audimat instantané, les 15%. D'autres spécialistes se penchent plus gravement sur la question, estimant que l'impact d'une seule et même émission de Real TV sur le monde, ne peut moralement être toléré aussi haut. Des associations regroupant peu d'acteurs représentatifs, tentent de mobiliser le reste des téléspectateurs pour que la plaisanterie cesse, prônant des valeurs propres au vingtième siècle.

Rapidement, le monde "civilisé" peut se scinder en trois ensembles :

- les **fans**, admirables moutons plus ou moins bien dressés à suivre à la lettre les directives de l'état et à supporter seuls la pression économique latente, chacun dans leur solitude. Ils sont le conséquent public de l'émission de la CDP, ils sont donc la source de revenu principale de la prison. Le gouvernement, les investisseurs, comme les balayeurs, les bouchers, les vendeurs de grande surface, les comptables, ... ils sont tous branchés sur leur poste de télé tous les soirs et tous les midis, partout dans le monde.

- les **réfractaires**, cas particuliers mais nombreux de la population. Si l'on n'est pas fan de l'émission, c'est soit qu'on n'a pas les moyens de la regarder et qu'on s'est reconverti dans le crime, soit qu'on a une trop bonne raison pour la regarder. Même s'ils sont nombreux dans l'absolu, ils sont trop peu de choses face à un mouvement de mode situé à l'échelle planétaire.

- les **criminels**, dévastant leur quotidien et celui de la population au jour le jour. Ils sont au cœur d'un conflit armé plus ou moins froid entre leurs intérêts et ceux de la nation. Certains esprits encore libres, mais étouffés par la censure, prennent le risque de faire le rapprochement entre les intérêts criminels et nationaux, se plaisant à imaginer tous les parallèles possibles à ce niveau. Pour beaucoup, les criminels prennent une connotation sympathique, il s'instaure presque une complicité indicible entre citoyens et criminels légendaires. L'un ruine toujours la vie de l'autre, mais un jour ou l'autre, le criminel aura amusé le citoyen, que ce soit sur l'émission de la CDP ou simplement dans la rue.

Quelque chose de spécial est née en cette nouvelle ère.

De toute manière, les personnages que vous allez jouer (ou faire jouer) viennent tous de cette troisième catégorie.

Tout type de crime existe et se pratique abondamment. Les pontes sont toujours là, les organisations n'ont pas perdu de leur vigueur. Rien de spécial à ajouter, sinon que le deal est public, on voit une réapparition plus évidente des maisons closes, le meurtre par balle a augmenté au fil du temps, les déflagrations criminelles sont devenues plus courantes que les accidents de gaz, avec des explosifs de moins en moins légaux.

Partout dans le monde, on assiste à la situation criminelle d'un pays comme la Russie, empirée, généralisée.

Votre personnage est de ce monde et par défaut c'est un dur. Quelque chose a fait qu'il a pu survivre suffisamment longtemps pour être capturé par la police. A-t-il été raté au mauvais moment ? A-t-il été trahi ? Voulait-il devenir célèbre ? A-t-il fait l'objet d'une erreur de justice ? D'un abus de pouvoir ? Mérite-t-il complètement son sort ?

Bref, après quelques mauvais séjours au frais, vous descendez en enfer.

ET MAINTENANT ?

Extraits du livre "L'envie de vomir", témoignage d'un démogracié de la CDP du nom de William Krazner, autobiographie partielle :

- le premier jour

"Tout a commencé quand j'ai commencé à ouvrir les yeux. J'ai d'abord réalisé qu'on m'avait passé sous somnigène pour que je n'assiste pas au trajet et j'ai compris que j'avais voyagé parce que tout était différent. L'odeur, les gens, les uniformes, les lumières, la sensation d'avoir traversé quelque chose d'intangible, comme si je ne pouvais jamais être arrivé là et que je ne pourrais jamais revenir à un monde ... "comme avant". Je n'ai vu le soleil à nouveau que très longtemps plus tard. Je ne sais pas ... j'ai l'impression que j'ai revu le soleil deux ans après avoir été incarcéré, mais je ne connais ni la date de mon incarcération, ni aucun repère temporel conventionnel concernant tout ce qui nous est arrivé dans ce mixeur médiatique.

Quoiqu'il en soit, on m'a expliqué comme si j'avais cinq ans, les règles en vigueur dans la prison. Respect des cycles, circulation en ordre, respect de la nourriture, respect du compagnon de cellule, et d'autres évidences débiles, comme si vivre en prison c'était freestyle. C'était pourtant un des seuls moments franchement calmes que j'ai pu vivre, un des seuls moments où j'ai pu un instant mésestimer les gens à qui j'avais à faire et me moquer d'eux sans y risquer ma peau. C'était un moment où je pouvais encore battre le tempo des secondes.

On m'a conduit les yeux bandés vers une cellule, et avec un casque bizarre sur les oreilles. On m'a dit que le casque annihilait la notion d'équilibre et nous empêchait de retenir combien de virages on a emprunté dans les couloirs. Je confirme que le trajet m'avait paru doux, rectiligne mais beaucoup trop long pour si peu de mouvement ressenti. On dit que certains se sont cassés la mâchoire alors qu'ils avaient réussi à se libérer des liens de sécurité. Avec le casque, ils sont directement allés se péter la gueule dans le premier mur trouvé sur leur passage, parfois sur le sol. Moi je m'étais épargné ça, j'étais déjà pas rassuré à l'idée d'être enfermé à la CDP, alors les actions héroïques très peu pour moi.

On m'a tout viré quand j'étais dans la piaule. Y'avait déjà trois gars qui me regardaient plus ou moins sadiquement, et c'est vrai que les quarante ou cinquante premiers cycles, c'était pas la samba chez nous. À l'arrivée du cinquième collègue, j'ai vraiment compris que j'allais pas sortir vivant de la CDP. J'étais encore étouffé rien qu'à l'idée que j'avais manqué de respect à quelqu'un ou qu'on pouvait me virer la jugulaire dans un coin trop clean. Je devais être le seul qui n'avait pas particulièrement envie de me faire un p'tit cul vierge, ou de manger de la viande humaine, saignante ou à point, grillée sur la résistance des chauffages électriques, à même le vivant. Le premier cycle sommeil, je l'ai passé à me pisser dessus et à trouver une position dans laquelle le collègue d'en dessous ne pourrait plus me piquer le dos avec un de ses ongles qu'il avait aiguisé pour faire chier le monde. Rien qu'à l'idée qu'il ait pu mettre je ne sais quelle saloperie sur la pointe, une toxine, peu importe, j'étais trop mort de trouille pour qu'il me touche une fois. Ce fut une bataille silencieuse, furtive et nerveuse contre la crainte naïve d'être empoisonné le jour même de mon arrivée, par un gamin stupide et insomniaque.

Le cycle d'éveil qui a suivi, il a fait le mariale, et au détour d'un coin de couloir, on l'a perdu de vue définitivement. Moi je m'étais pas renseigné, ça m'arrangeait, mais un collègue a su d'un indic' pas clair, qu'il aurait été défoncé par les Sec's. J'ai passé une partie de mon incarcération à essayer de comprendre les méthodes des Sec's, comment ils pouvaient nous tuer et nous enlever avec autant de discrétion. Et bien je dois vous dire que même en regardant les rediffusions de l'émission à d'autres moments, je n'ai toujours pas compris leur méthode.

Ils nous ont servi ce jour-là ma première bouffe. J'ai jamais autant écouté les paroles d'un mec qui m'a pris pour un mioche de cinq ans. La bouillie de chiotte qu'ils ont versé dans mon assiette m'avait donné tout de suite la gerbe. J'ai un faible pour les bons plats, j'avais les nerfs à bloc, et je me suis défoulé en aspergeant le cuisinier de mon vomir, suivi de près par la nourriture ; qu'il essaie lui-même de trouver au moins une différence entre les deux, si tant est que ce soit possible ! Un type m'a choppé, j'ai jamais su qui. J'ai jamais mangé autant de pains dans la face. Une avalanche, j'ai jamais compris non plus trop ce qu'il s'était passé. Au bout d'un moment j'étais en plein voile noir, je pouvais plus respirer, je sentais des trucs chauds glisser dans ma gorge et je sentais mes tripes couler. Même en wide trip j'ai jamais senti ça. J'ai déjà fait des cauchemars

éveillés, des plongeurs, des drogues mal coupées, mais ça jamais. Je me voyais déjà en bouillie, comme si on me faisait fondre, j'étais en fait complètement KO et on m'avait fait couler ma gerbe et ma bouffe dans la bouche pour que j'avale. J'ai été violemment ranimé par une injection d'adrénaline. Un instant plus tard seulement j'ai retrouvé le haut du bas, et ma tête était plaquée contre la table. Le type me hurlait des ordres alors que je sentais un par un tous mes membres me hurler la douleur. De mon oeil gauche, je voyais le monde rouge et flou, trempé dans le sang, le mien j'imagine. Quand j'ai voulu bouger mon bras, j'ai recommencé à le sentir à nouveau : le type me l'avait déboîté dans le dos. L'autre, j'avais plus envie de le sentir tellement il avait pris cher. Et ça cognait encore. Le type venait de finir une phrase je crois, et il me demandait si j'avais pigé. Moi qui était trop stone pour lui mentir, je lui avais dit que non, et j'ai fini le repas sur le mur.

Mes premiers cycles, je les ai faits en bloc de réanimation."

- la chaire et son exploitation

"Ça si c'était bien quelque chose que je regrette un peu à la CDP, c'est la chaire. Pour beaucoup ici ça peut paraître bizarre que je puisse cautionner une telle barbarie. Rappelons les faits : la chaire, c'est quoi ? C'est des p'tites frappes sans cervelle qui sont là par erreur (disent-ils là-haut) et qui tiennent pas le choc en arrivant à la CDP. Ils se font une sorte d'autisme après quelques chocs psychologiques, ils encaissent rien, et au final, ils se laissent un peu mourir sur place. La tradition à la prison, c'était de se servir de ces gars-là comme d'un sacré soulagement génital, si vous voyez bien ce que je veux dire. Et c'est là le point qui ne plaît pas : on viole les gens à tour de bras, autour d'une assiette de gerbe, tranquilles. Ce que les gens oublient, c'est où nous étions. Nous étions dans la pire situation qu'un homme puisse connaître dans sa vie, nous étions à la CDP ! C'est pas rien, c'est pas comme si ça ne pouvait pas compter. Foutu pour foutu, et parce que ces gars-là vont de toute manière bientôt y passer, autant les réutiliser pour autre chose. On me dit que j'en parle comme de vulgaires objets, mais ce n'est pas moi qui ait inventé le terme "légume" pour parler des autistes. C'est quoi un légume, c'est pas un objet peut-être ? Et ceux qui parlent de légumes, eux, ils n'ont pas eu l'excuse d'être à la CDP que je sais. En même temps ils ne violent pas les légumes. Enfin bref, le fait est que de toute manière, à part la baston, c'était la seule réjouissance qu'on avait. C'était ça où péter un câble et devenir nous aussi de la chaire. Manger ou être mangé.

Pourquoi je la regrette ? Parce qu'en plus d'y prendre goût, ça nous a rappelé les vieilles années où tout le monde couchait avec tout le monde. C'était bien, on pouvait faire ce qu'on veut, on pouvait vivre sur un p'tit nuage sans problème. Chaque soir était un rêve éveillé. Bon, la CDP n'offrait pas tant de bonheur que ça, mais on pouvait s'y croire un instant. Quand je reviens à l'air libre, pour sûr, c'est mieux. Mais ne peut-on pas dire que nous sommes tous emprisonnés dans nos tabous, nos sentiments et notre éthique ? À trop vouloir protéger la pseudo dignité humaine, ne nous interdisons pas d'être naturels, véritables ? Moi j'ai mangé de l'homme, j'ai violé des gens, les autres je les ai tués, j'ai organisé des massacres, et ce uniquement à la CDP. Suis-je un monstre ? non, je suis un être humain. Et appliqué aux préceptes de Darwin, on peut dire que j'ai survécu à la sélection naturelle, je suis viable, je suis plus à même de vivre que d'autres. Enfin, et au cas où vous l'auriez oublié, j'ai été démographié. Ça veut dire qu'une partie non-négligeable de la population mondiale me pense apte à réintégrer la société. Alors suis-je un monstre ?

On peut aussi parler de ce que la chaire a vite impliqué dans les relations entre nous. Tout le monde n'avait pas un légume sous le bras pour se soulager. Alors rapidement, l'offre et la demande, le marché de la chaire, tout ça est allé très vite. Déjà, y'avait des dieux de la négociation sur place, ils n'ont pas attendu. Dix cycles passés, ils avaient chacun une tête blonde à revendre pendant un petit quart d'heure d'ébats amoureux en échanges d'informations, de services, de tout ce qui peut avoir de l'importance. C'était aussi une excellente technique pour abattre des détenus devenus trop influents. Tu leur demandais un service simple, avec de la chaire en récompense, et au milieu du coût, tu le maîtrises à trois ou quatre, tu l'égorges, et on n'en parle plus. Dans la prison, c'était avant tout considéré comme la seule vraie monnaie d'échange stable. On pouvait pas simplement s'échanger de la gerbe, on pouvait pas s'échanger des armes ou des outils, c'était ce qu'il y avait de plus équitable dans les transactions. On peut même dire que c'était finalement un moyen de faire une échelle sociale, le seul valable à la CDP. Ceux qui possédaient la chaire étaient en bonne santé psychologique, ils prenaient leur pied, ils choisissaient qui pouvait avoir aussi ce privilège, et donc forcément, ils s'entouraient des pires brutes du bloc pour pouvoir rester en vie. Un mec avec de la chaire, il est jaloux par tout le monde.

Je me souviens d'un type, il se faisait appeler le Raper, il avait trois chaires à la négoce. Il avait fait un coup d'éclat qui m'avait marqué. Les premiers cycles où il proposait son stock, il avait remarqué tout de suite qu'on voulait tout

lui piquer. Alors il amené à lui les plus grosses baraques, et il avait comme ça trois gardes du corps. À partir de là il a ouvertement nargué la concurrence, rabaissant les autres au rang de sous-merde, il a répondu aux provocations avec le sourire, puis il a laissé mijoter. Un type s'est levé avec son pote et ils se sont rués sur lui. Le premier est mort en un coup de poing, l'autre s'est fait massacrer à coups de couteaux en plastique. Ça a complètement tué la concurrence. Ils avaient tous la trouille. Il pouvait même se payer le luxe de continuer à se foutre de leur gueule, c'était pour le servir, lui et son image de maître absolu du bloc.
Un véritable coup de maître. "

- perte des repères, les TACs, le brouillage électromagnétique : un autre monde de sens

"Ça n'avait pas attendu trois cycles, même pas trois TACs. J'ai commencé par me demander l'heure. Aucune horloge, pas de réveil, pas de montre, nulle part, aucune forme de temps. Je croyais pas que c'était à ce point horrible de ne pas savoir l'heure. Demander l'heure dans la rue, c'est débile, il suffit de regarder le soleil. Mais le soleil, je l'ai pas vu pendant des milliers de cycles moi. On raconte souvent aux gens le malheur des naufragés en haute mer, leur solitude, leurs déboires pour tenir à la vie malgré tout. Et bien je défie chacune de ces fiottes de survivre mentalement à l'absence de temps, à l'absence de soleil dans le ciel. Pareil pour les repères spatiaux : là j'ai mis du temps à le comprendre, mais aucun couloir, je dis bien aucun couloir dans la prison n'a les mêmes dimensions. Cette prison a été construite sous une logique probablement fractalienne ou labyrinthique. On n'a jamais cerné la moindre logique. Et par dessus le marché, c'est un bâtiment en constante prolongation. Après les cent ou deux cent premiers cycles de mon séjour, j'ai eu l'occasion de tomber sur une zone de travaux : ce sont des zones de très haute surveillance, hors catégorie, mais j'y étais parce que j'étais transféré avec les collègues. C'est du gros oeuvre, c'est vraiment du gros oeuvre. Rickmann avait pu placer un tag, un des tags les plus importants de ma vie là-bas. Quelque chose comme vingt cycles plus tard, on a été transféré justement à l'emplacement des travaux. Rickmann avait été tué depuis le temps, mais j'ai revu son tag sur un mur. Vous allez me dire que de toute manière si c'était un masque, c'était foutu, mais Rickmann avait un style de tag vraiment inimitable. J'ai pu me planter, mais c'était trop logique pour fausser quelque part. Il y avait eu pas mal de concentration dans nos couloirs de bloc. Ils venaient de mettre un bloc de détention supplémentaire probablement pour délester les Sec's de notre secteur, et on était les moins chiantes à déplacer. Rickmann avait dû le deviner. Ils l'ont peut-être tué pour ça. Mais notez que s'ils l'ont tué pour son talent de déduction, ils ont forcément su qu'il taggait comme un prince. Alors ce tag, ils auraient pu le copier pour nous brouiller.

Bref, je le saurai jamais.

Le plus simple dans ce désert des sens infernal, aurait été de fabriquer une boussole. Un vieux de l'armée qui avait tourné trafiquant d'armes m'avait expliqué avec des schémas comment en fabriquer une avec un peu de bave et un pique de fourchette. Au début, je l'avais défoncé parce que la méthode marchait quedale et ça m'avait coûté lourd en chaire, mais j'ai vite compris que c'était tout à fait normal. Quelque part dans le bâtiment, de manière silencieuse, les mecs nous brouillent les champs magnétiques. Lorsqu'on avait fait une intervention sur un conduit, j'avais retenté le coup, et le pique m'avait indiqué toujours la même direction ; mais au bout d'un couloir droit, la direction qu'il m'indiquait avait changé. Avec des calculs vite faits qui ont fait foirer la mission, j'ai trouvé un pôle nord vachement proche de nous. Plus loin dans un autre bloc, ma boussole tombait sur un pôle sud qui était situé sous notre piaule. Là, j'ai laissé tomber les directions cardinales.

Comme je n'ai pas de GPS intégré, j'ai arrêté d'essayer de me repérer traditionnellement et j'ai étudié plus sérieusement les tags."

- communiquer à la CDP : le mystère des tags

"Une chose que les gens d'ici, à l'air libre, ont du mal à cerner, c'est la langue des tags. Je n'en livrerai jamais mes secrets, même si je peux le dire ici : on m'a offert des millions pour que je donne mes codes et mes traductions. J'ai reçu des menaces de mort me forçant à leur dire ce que je savais sur les tags de mes blocs de détention. J'ai rien lâché, évidemment, et le simple fait d'écrire ce livre va déjà m'apporter une fortune assurée, alors pourquoi trahir ? Ce que je comprends surtout c'est qu'ils sont nombreux les alliés des Sec's et de la

Direction, à l'air libre. Après tout, la Direction ne travaille pas à la CDP même, mais dans son enceinte extérieure, voire dans les bureaux du monde entier. Donner le moindre des secrets à n'importe qui, ne signifierait pas ma survie mais signifierait la mise à mort d'un bon tiers de la population carcérale à la CDP. Ne nous étonnons de rien et restons lucides : si je suis sorti, ce n'est pas seulement grâce aux votes du public, je devais certainement être trop médiatique et renseigné sur les secrets des collègues, pour continuer à les aider comme je le faisais. Me faire sortir, c'était me piéger, seul au milieu d'un monde qui n'est plus le mien, avec une mémoire trop chère à la revente pour qu'elle ne soit laissée en paix.

Les tags, c'est la seule manière qu'on a trouvée, nous autres, détenus à la CDP, pour créer de l'espoir là où il ne pouvait pas en naître. Quand vous êtes en enfer, vous ne cherchez plus Dieu dans le ciel : il est loin. Mais quand vous comprenez que les couillons qui salissent les murs sont des génies du contre-espionnage et qu'en trois taches de sang, on fait parler des cycles et des cycles d'observations, là, on comprend que ce monde, aussi démoniaque et chaotique soit-il, n'attend finalement que le moment unique où un nouveau Satan viendra s'asseoir sur le trône et posséder la CDP, son antre, sa terre.

Les tags, c'est la langue du salut comme c'est la langue du Diable. On peut tuer, tromper, sauver et mourir ne serait-ce qu'en tags. Des choses insensées se disent par le tag, des choses qu'on ne mesure qu'en TACs ou en fourchettes. Le principe de base de ce système, je peux en parler : on a vu des marques sur les murs, et comme habituellement tous les couloirs se ressemblent, tous vierges ou presque, on a voulu se repérer avec ces impuretés dès qu'on en croisait. "Là-bas, y'a le couloir du sang en S", "on vient de dépasser les cinq rayures noires, on arrive à la gerbe parasol". La Direction laissait des traces de sang sur les sols et les plafonds pour l'ambiance. C'était peut-être très bien pensé, mais ça paraissait stupide pour beaucoup d'entre nous. Franchement, n'importe qui qui survit cinquante cycles là-bas pourrait croquer le doigt de son voisin encore vivant et le considérer malpoli de hurler aussi fort, sans état d'âme ... alors des traces de sang caillé, bonjour la rigolade. En revanche, on se servait de cette différence, de ces traces, pour les charger de sens. Du sang, du caoutchouc de semelle, des rayures de métal dans le ciment. On les dessinait rarement exprès, à vrai dire, mais toutes ces marques nous étaient utiles. C'est ça, les tags. Tout l'enjeu de la lecture des tags réside en la détection d'un tag, car ils sont tous camouflés, en l'interprétation correcte du tag, et en la déduction de l'auteur du tag. Ce dernier point est en fait le point primordial. C'est une information qui n'aide vraiment que les détenus car il n'y a qu'eux qui peuvent se faire trahir par un autre détenu. On trahit difficilement la Direction, finalement.

Les traductions de tags valent cher. Mon passé de proxénète m'a permis de débloquer des coups d'enfer à trafiquer les tags.

Très certainement, c'est de cette manière que je suis devenu quelqu'un d'influent et de médiatique à la CDP."

- la complicité, la trahison : vivre en cellule à cinq

"Nous étions cinq dans les piaules, toujours cinq. S'il y avait des disparus ou des mutés, ils étaient remplacés sous deux cycles, mais pas plus. C'est une contrainte de vie, de travail. Je parle d'une partie de ma vie là-bas comme d'un travail, parce que tout ce que j'ai fait à l'air libre, je l'ai refait là-bas en pire. C'était du travail, certainement du travail pur et dur.

En dehors du nombre, il y a une autre constante dans les piaules. Si le mec qui a été viré de la piaule était un trafiquant d'armes, le nouveau venu était un trafiquant d'armes. Toujours. Ça n'a pas été le cas vingt et une fois dans mon séjour à la CDP sur cent cinquante ou deux cents transfères que j'ai subis, que j'ai vus ou qu'on m'a rapportés, et même dans ces cas-là, le nouveau partageait au moins un trait commun avec le prédécesseur. Sa violence, sa folie, peu importe.

On sentait bien, en permanence, qu'on était observé, trié, testé, que ce soit par la Direction, par les Sec's, les téléspectateurs et surtout par les collègues. De nombreuses choses se disent dans la piaule, car il faut s'aider, il faut sortir. Les tags partout qui parlent d'évasion, de murs amovibles, de conduits d'aération libérés la veille, toutes ces choses déclarées clean vous donneraient volontiers l'envie d'y risquer la vie pour vous sortir de là. D'ailleurs, on ne compte pas tous ces morts, victimes de leur héroïsme, croyant qu'ils pourraient organiser une évasion en moins de cinq cents cycles. Mais on se parle, parce qu'on peut faire des tonnes de choses à cinq, même les mains vides.

Mais en même temps, il y a aussi les tags qui parlent de meurtres en cellule, ils parlent des intrus. La terreur est facilement écrasée chez nous, parce qu'on sait comment elle fonctionne, on l'a appliquée, on l'a appuyée. Mais bordel, s'il y a un truc pour lequel je respecterai toujours la Direction et le travail des Sec's, c'est bien la maîtrise qu'ils ont toujours eu de la panique silencieuse. Il y a des gens derrière l'organisation de la CDP qui savent exactement ce qu'ils font. Ils scénarisent avec une minutie exemplaire tous les mouvements de révolte qui ont fait trembler la prison. On a vu des collègues hurler dans les micros qu'ils voulaient tout faire pour sortir, et quelques TACs plus tard, les mêmes levaient un mouvement d'évasion massive. Et ça, c'est la preuve que les mecs qui nous observent, ils connaissent leur boulot, ils touchent leur bille là-dessus. Et dans ces conditions, aussi bête que ça puisse paraître pour un gars qui a prôné cette méthode pendant près de treize ans de crimes répétés, comme moi, et bien on en arrive très rapidement à se méfier de tout le monde. Si je devais saluer quelque chose dans cette boucherie au quotidien, ce serait sans trop hésiter la réussite de la Direction quant à notre labourage de cerveau. Les plus grands tyrans de l'Histoire n'auraient pas fait mieux."

Qui sommes-nous ?

LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Si vous avez volé une grand-mère, bousculé un président, frappé votre famille et fait des vols à la tire répétés, vous n'irez pas à la CDP. Vous n'êtes pas assez médiatique, vraiment pas.

Les détenus de la CDP sont absolument tous des stars en devenir. Ils ont tous un quelque chose qui les rend uniques, une tchatche sympathique, une gueule inoubliable, un tatouage qui vaut le coup d'un gros plan aux chiottes. Déjà, vous n'incarnez pas un détenu lambda. Non seulement vous avez mérité votre place dans la prison la plus infâme et la plus mortelle du monde entier, mais en plus, on vous a choisi parmi des centaines d'autres grands criminels comme vous pour votre photogénie et votre potentiel d'audience.

C'est la base : vous avez le profil type d'un caïd de série B, et de toute manière, il y aura rapidement, sur les marchés officiels et parallèles, des t-shirts, des mugs et des posters à votre effigie pour rentabiliser une première fois votre admission à la CDP.

Le marketing autour de cette prison est une des mécaniques les mieux huilées de toute l'industrie du spectacle audiovisuel.

L'autre point, de base, c'est que vous serez dans la même piaule que vos voisins de table de jeu. Si vous n'êtes pas cinq, des PNJs compléteront la cellule.

Ensuite, vous êtes fiché et défini par votre fiche d'état civil classique. Vous renseignerez un nom, des prénoms, des surnoms, un âge, un sexe, une description physiologique classique (taille, poids, yeux, cheveux, groupe sanguin) et quelques informations supplémentaires spécifiques à un dossier de détention, notamment votre profil criminologique et vos crimes remarquables.

Le profil criminologique détermine le gros de votre personnage, les milieux dans lesquels il a évolué, son domaine de travail et quelque part aussi une partie de ce que sera son comportement. Un **Psychopathe** ne pense pas comme un **Kaiser**, les **Pirates** ne prennent pas les mêmes précautions que les **Meurtriers**. Toute action qui peut être commise par un quidam sera accomplie par n'importe quel détenu de la CDP avec succès. Pour ce qui est des actions criminelles et/ou spéciales, particulières, qui peuvent nécessiter un savoir faire, une expérience dans le domaine, et qui tombe dans le domaine de votre profil criminologique sera accomplie avec succès par votre personnage.

En déterminant le profil criminologique de votre personnage, vous ne vous fermez vraiment aucune porte, mais vous déterminerez d'ores et déjà une forme de ligne de conduite, une méthode de travail.

Chaque nouveau profil criminologique étoffant votre fiche de détention vous coûtera 20 points de votre pool de base et vous devez en acheter AU MOINS UN PREMIER. Ces points sont ajoutés au pool fixe.

En voici la liste :

- le Meurtrier

Un meurtrier est un spécialiste de la mort. Il sait s'en préserver quand on veut la lui donner et sait l'apporter à quiconque ne s'en défend pas. Les arts du tueur sont un pouvoir monumental à posséder et font de tout meurtrier un dangereux criminel, parmi les gens qu'il faut le moins sous estimer. Les techniques du meurtrier peuvent être variées ou spécialisées, exotiques ou conventionnelles, l'individu a tout du moins déjà engendré une quantité non négligeable de morts dans son entourage.

Surtout un exécutant, rarement un ambitieux, sensible aux ordres comme un soldat, il agit habituellement en solo, selon des manières qu'il aura le loisir de choisir radicales ou non. Il connaît vaguement son rayon en électronique, systèmes de sécurité, camouflage et en destruction de matériel, surtout en fait lorsqu'il s'agit in fine d'aller tuer quelqu'un.

- le Psychopathe

Le psychopathe est une aberration psychologique dans le corps d'un humain. Si vous êtes psychopathe, on vous placera peut-être bien plus souvent sous sédatif que les autres, parce que sans ça vous risqueriez de faire le pire parmi vos propres collègues. Les psychopathes sont habités de démences chroniques ou chaotiques de type schizophrénie, frénésie, compulsions obsessionnelles, paranoïa, ...

Les psychopathes supportent généralement mal l'enfermement, surtout à la CDP. Ils sont à la fois les meilleurs alliés et les pires collègues des autres détenus. Leur présence dans un groupe peut sauver la mise de tout le monde ou réduire en bouillie sanguinolente le moindre des écarts de conduite.

Des criminels on ne peut plus instables. Ils sont très prisés et très courants à la CDP car ils garantissent le gros du spectacle quotidien. Ainsi les Sec's ne les tuent que rarement, car plus ils sont fous, plus le public en rit.

Un psychopathe est bon pour tout ce qui est de résister à l'influence de la peur, de la terreur instaurée par la Direction (*voir Séquelles psychologiques*). Mieux, il la crée chez les autres et a les moyens de l'appuyer sur du concret. Le psychopathe est souvent un tueur né mais il est également trop instable pour pouvoir le faire avec régularité et professionnalisme. En fait on ne peut rien leur confier vraiment, ce serait un investissement risqué.

- le Kaiser

S'il y a quelqu'un qui peut déjouer les plans de n'importe quel malin, les tags sur les murs, organiser une évasion, baiser les Sec's par la stratégie, surprendre le plus averti des détenus et le tout sans bouger de sa cellule, c'est bien le kaiser. Quand on a été à la tête d'un réseau international de trafic, de terrorisme, de proxénétisme ou d'exploitation de stupéfiants, on sait parfaitement quelle est la meilleure manière de survivre dans une prison en surtension nerveuse, remplie de tarés sanguinaires et sadiques : la domination.

La gestion des ressources humaines est devenue un art de vivre pour lui. Probablement passionné d'énigmes et de mathématiques, il cultivera un champ de mystère autour de ses pensées, de ses plans, mais il restera, en tant que cerveau du groupe, un élément peu fiable sur le terrain. Souvent vieux, souvent faible, il est en général deux fois plus facilement tuable que ceux qui l'entourent.

- le Pirate

Probablement le criminel qui a le moins de raison d'être à la CDP. Il en existe là-bas, mais ils ont vraiment dû tenter les plans foireux pour se faire pincer là où la Direction ne voulait vraiment pas qu'ils soient. Le pirate est un geek de première, inadapté au quotidien exigeant d'une prison pour criminels de haute instabilité. Il n'a rien d'un dur, rien d'un manipulateur, rien d'un mec effrayant.

Mais le pirate est très certainement ici pour une bonne raison. Un pirate sait toujours plus de choses qu'il n'a le droit de savoir. Il connaît probablement des informations confidentielles appartenant à la Direction, il a peut-être même travaillé pour elle. Par ailleurs, le pirate est un expert en cryptologie et en contournement de sécurité. Peu de barrières électroniques ou logiciels peuvent l'arrêter, c'est bien le seul qu'aucune porte ne retiendra ou que la prison verra certainement s'échapper en premier. Il n'est pas doté d'un sang froid remarquable, mais il sera certainement le meilleur assistant du kaiser.

- le Trafiquant

Le trafiquant n'a pas son pareil pour négocier et refourguer. Expert en diplomatie, corruption, renseignement, il sait toujours trouver le bon plan et arranger les bonnes affaires. Il dispose souvent de beaucoup de marchandises en transition, en déstockage. Il obtient toujours le matériel des missions mais s'endette systématiquement et peut susciter l'énervement de nombreuses personnes. Il sait d'ailleurs particulièrement bien trouver et valoriser la chaire comme monnaie d'échange. Il sait également identifier et estimer la nature de toute marchandise empaquetée, valoriser une pierre, goûter de la dope, ...

Comme le kaiser, il n'a rien à faire sur le terrain. S'il a entretenu de bonnes relations pour avoir survécu aussi longtemps, il s'est forcément fait de lourds ennemis. Aisément corrompible, il reste le traître par excellence.

- l'Espion

Ce sont, un peu comme les pirates, des gens qui n'ont rien à faire ici. Un espion découvert est souvent un espion mort. Mais un espion placé dans une situation délicate comme celle qui ponctue le quotidien de la CDP, sous l'œil attentif de centaines de millions de téléspectateurs, voit ses capacités d'action certainement diminuées. Mais voilà, tant qu'il est vivant, l'espion ne peut pas s'offrir le luxe de se révéler. Il travaille encore pour le gouvernement dont il est issu, lui-même bien incapable de récupérer un agent qui a été enfermé dans la prison la plus intangible au monde. Pire, s'il venait à disparaître de l'émission, ça se verrait, sa couverture tomberait. Ainsi la CDP sert souvent de piège médiatique pour ceux qui ont agit contre un gouvernement trop riche.

Mais l'espion est un homme malin et difficilement désarçonnable. Tout d'abord, lorsqu'il se présentera, il substituera son profil criminologique avec un autre au choix à la création. Il n'en aura que le nom et la tchatche, c'est à dire qu'il baratinera n'importe quel détenu novice en la matière, mais il intriguera un criminel connaisseur et il fera bien rire le criminel renommé dans le domaine.

Un espion est maître dans l'art de dissimuler les choses, de décrypter les mots de passe et de composer les siens. Il agit sous couvert, sait mentir comme personne, parle plusieurs langues, sait déjouer la sécurité fixe comme la sécurité humaine par baratin.

L'espion est un criminel de l'ombre qui a plus que tous les autres, intérêt à sortir de là.

Lorsqu'un personnage décide de suivre le profil criminologique de plusieurs types à la fois, il cumule et combine les avantages et les inconvénients du personnage.

- Un pirate psychopathe sera mal dans sa peau et particulièrement paranoïaque quand au comportement de ses collègues de cellule. Il aura probablement des pulsions de propreté et aura des convictions trop puissamment défendues pour accepter qu'on les bafoue. Il sera très certainement maniaque par-dessus tout, perfectionniste et têtu. En revanche, il aura du mal à rater ses interventions sur du matériel de sécurité, et ses propressystèmes de sécurité seront plus difficiles à déjouer car durs à comprendre.

- Un kaiser trafiquant n'aura pas son pareil pour dealer de la chaire et en faire tout un trafic juteux pour la progression des plans en cours. Il sera également une cible de choix pour un attentat surprise, pouvoir potentiel oblige. Un mec comme ça peut gêner trop de gens au même endroit pour qu'il survive bien longtemps, mais un mec comme ça a les moyens larges de s'entourer d'un cercle de protecteurs au taquet.

En marge de ce profil criminologique, on trouve des exploits notables qui ont fait du personnage une figure incontournable du monde de l'omnicriminalité. Certains détenus sont des morceaux de choix et tous les criminels partageant un profil criminologique avec ce personnage renommé vont le reconnaître au premier coup d'oeil, au nom. Mieux : tout criminel de même profil voulant s'opposer à lui se verra en réalité perdant, car la renommée écrase les espoirs et effraie la concurrence. Par ailleurs, la renommée n'est jamais gratuite, donc si un personnage a de la renommée, c'est qu'il n'a pas vraiment que de la gueule. Il est très certainement capable de prouver par démonstration expéditive qu'il vaut bien mieux que n'importe quelle petite frappe du bloc de détention. Ainsi, devenir plus fort et plus expérimenté dans son domaine de criminalité est un bien pour un mal, car finalement, être connu et craint ici n'est pas systématiquement une excellente chose.

Un ou des crimes remarquables peuvent être achetés pour chaque profil criminologique. Un seul crime remarquable ou un seul groupe de crimes remarquables peuvent être attribué à chaque profil. Un ensemble de crimes notables, une carrière honorifique en somme, est à considérer de la même manière qu'un crime remarquable (légendaire ou mythique).

En fait, tout est question de savoir sous quelle forme se manifeste cette réputation supérieure, c'est à dire si l'exploit est ponctuel et grandiose, ou s'il a fait l'objet d'une série prolongée de belles actions.

À plus forte raison que pour la simple illustration des profils criminologiques, il faut marquer l'accent sur le(s) exploit(s) du personnage dans son background afin qu'il ait du contenu en jeu.

Lors de la création d'un personnage, il s'agit d'investir dans le pool fixe ou le pool réel les points dont on dispose dans le pool de base. **Le pool de base est crédité de 100 points à la création.**

Ce qui n'est pas dépensé dans le pool fixe est placé dans le pool réel.

Le **pool fixe** représente les capacités permanentes et passives du personnage : ce dont il dispose tout le temps comme compétence et talents pour survivre à la CDP. Dans toutes les situations où un **Meurtier** de type terroriste pourrait avoir besoin de ses talents de démolisseur, il bénéficie de ses talents de démolisseurs, avec succès. Comprenez « réussite automatique ».

Le **pool réel** représente la polyvalence et la capacité d'adaptation du personnage à son environnement à ses dangers.

QUELQUES EXEMPLES

- le Terroriste fanatisé

Celui-là est un membre hyperactif d'une branche plus ou moins intégriste ou extrême d'un parti politique et/ou d'un ordre religieux. Son but, répandre la terreur nécessaire à ce que le peuple coopère avec ses supérieurs. Il agit par attentats, assassinats, bombes et sabotages, pression, menaces, etc.

C'est un **Meurtrier** et un **Psychopathe** (fanatique d'une doctrine ou religion)

- le Tueur à gages

Il travaille contrat après contrat, à des prix plutôt élevés, pour abattre une ou plusieurs cibles. Il est méthodique, puissant, efficace, vise le meurtre parfait, le zéro bavure, l'excellence. Perfectionniste par besoin, artiste par habitude, il est le jugement dernier de ceux qui froissent les puissances de ce monde. Accessoirement, c'est un **Meurtrier**, certainement un **Kaiser**, probablement un **Pirate**, mais aussi peut-être un **Psychopathe** (paranoïa). Il mérite souvent d'avoir une renommée certaine grâce à quelques cibles majeures qu'il aurait éliminées.

- le Serial Killer

D'abord fou à lier, ensuite terrifiant. Le serial killer a ce désavantage de souvent faire les choses systématiquement, au nom d'une logique étrange, barbare, mais analysable, ce qui en fait un type de criminel très courant à la CDP. Comprendre par là qu'ils se font souvent arrêter, à force de répétition. Néanmoins, quand on les laisse faire, notamment en prison, ce sont des plaies. Les serial killers sont d'affreux **Meurtriers** et d'indéniables **Psychopathes** (folie variable, souvent psychose, parfois phobie, monomanie, schizophrénie, tout est bon à prendre). Eux, particulièrement eux, sont renommés en tant que fous dangereux incurables, c'est une bonne occasion de se lâcher sur l'horreur de leurs crimes.

- le Fan de la CDP

Ici c'est un cas très particulier. La popularité de l'émission gagnant toujours plus, une partie des téléspectateurs commença à envisager de participer, d'être dans les piaules, d'être l'émission. Cette passion est telle qu'elle fait oublier le lourd prix à payer pour être l'un des heureux élus à finir ses jours dans l'enfer terrien. Elle a bel et bien poussé de nombreuses honnêtes personnes à commettre l'irréparable et l'impardonnable pour finir sur le plateau de la CDP. Les fans de la CDP sont de grands imbéciles, avant tout, obnubilés par l'émission. Ils sont donc **Psychopathes** (fanatiques de la CDP), ça c'est certain, ensuite, rien n'est impossible. Tant qu'ils commettent des crimes suffisamment atroces, ils finissent à la CDP. Vous en déduirez leur(s) profil(s) criminologique(s).

- le PDG corrompu

Rien ne définit mieux le PDG corrompu que la chanson de Noir Désir « L'homme pressé ». C'est un mannequin glacé avec un teint de soleil ravalé et ses conneries proférées sont le destin du monde. À la tête d'une multinationale, il donnera dans des activités peu recommandables, illégales, abusives, afin d'amasser le plus d'argent possible, jusqu'à ce que ça se sache de trop. C'est un **Kaiser**, un **Trafiquant**, et pourquoi pas même un **Espion** ou un **Pirate**. Rarement **Psychopathe** (psychose, paranoïa, monomanie), il a relativement peu de chances d'être un **Meurtrier**.

- l'Homme politique

Que veut un homme qui a du pouvoir ? Plus de pouvoir ! C'est leur credo. Pots de vin, détournements de vote ou de fond, abus de pouvoir, c'est la vie, la vraie, la grande. Derrière un homme politique méprisé du peuple se trouve souvent une dictature contemporaine, un abus de démocratie ou une faveur déguisée de puissants lobbies en forme de façade populaire. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les hommes politiques sont de grands **Kaisers**, qu'on peut aussi considérer comme des **Espions**, vu la quantité astronomiques d'informations secrètes qu'ils ont en mémoire. Il paraît évident pour la plupart d'entre eux de leur attribuer une renommée de Kaiser.

- **l'Agent secret déchu**
Comme le nom l'indique, cet agent est secret. Nul besoin d'essayer de découvrir ce qui fait l'homme dans son cas, il l'aura fait effacer des archives. On sait tout de même de quoi ces monstres sont capables. Assassinats, détournements de convoi, espionnage, contre-espionnage, la liste est longue. Vous pouvez la compléter en révisant les James Bond. L'agent secret est forcément un **Espion**, souvent un **Meurtrier**, un **Pirate** et/ou un **Kaiser**.
- **le Cambrioleur de haute voltige**
Il prend à certains d'entre nous l'idée folle mais fabuleuse d'aller voler de l'argent en barre d'or en pleine banque. Les cambrioleurs de cette trempe là ne sont pas les derniers des imbéciles, loin de là. Ils sont avant tout **Kaisers**, **Pirates**, **Trafiquants**, voire **Espions**. Leur renommée peut certainement s'appuyer sur l'importance des trafics qu'ils ont effectués, ou sur la formidable organisation dont ils ont fait preuve, le timing, la précision.
- **le Gangster**
Respect du gang, respect des supérieurs, loyauté, efficacité. Des principes imparables, une organisation du tonnerre, le gangster moyen n'a rien à voir avec la petite frappe du quartier. Un gangster sera souvent un **Meurtrier**, souvent aussi un **Pirate**, époque oblige, un **Kaiser** s'il est à la tête du réseau, **Trafiquant** si affinité, et même **Psychopathe** dans les cas les plus tordus que la ville a créés.
- **Le Barbare**
Il est mu par des intentions étranges, archaïques voire inhumaines. Il terrifie son entourage, vénère des principes violents, sanglants ... barbares. Dangereux criminels, ils pratiquent en secret des actes que la dignité humaine refuse même à ses ennemis. Cannibalisme, viols, torture (quoique qu'on ne puisse plus tellement parler de barbarie compte tenu de la fréquence avec laquelle on rencontre ce cas), massacres, le tout dans une discrétion et une rationalisation qui stabilise, vu de l'extérieur, le comportement d'un tel individu. Ils sont **Kaisers** et **Psychopathes** (barbarie quelconque ou psychose), plus rarement **Meurtriers**.

Bien sûr, la liste n'a pas vocation d'être exhaustive. Prenez bien soin de repousser les limites du concevable afin de créer un criminel qui fasse même peur à votre table de jeu.

Les Empires du crime de nos jours

LA MAFIA RUSSE : ORGANIZATSIYA

Certains analystes qui ne tiennent pas à la vie soutiennent avec conviction que l'omnicriminalité a emporté le monde avec elle dès l'émancipation de la Mafia russe. Ils affirment que le principal soucis du monde est d'origine communiste, soviétique, russe, etc.

En réalité ils n'ont qu'à moitié raison. S'il est vrai que la Mafia russe n'est plus si russe que ça depuis qu'elle s'est implantée dans tous les pays avec sévérité, il n'est pas vrai qu'elle a seule encouragé le monde entier à sombrer dans l'illégalité la plus ouverte. Au contraire, la mafia russe reste plutôt discrète (sauf en Russie), même si comme les Triades et la Mafia italienne, elle est partout.

La principale caractéristique de la Mafia russe est **son incroyable domination de l'économie russe**. En effet, on estime que **70% de l'argent qui circule en Russie est maîtrisé par la Mafia russe**. En plus d'être extrêmement influente auprès de toutes les classes sociales, tous les corps de métiers ainsi que toutes les fonctions publiques, elle a su s'exporter sur cinq autres continents et y faire sa place malgré la présence en premier lieu d'autres organisations criminelles adverses.

On désigne la faiblesse de la Russie après la chute de l'état soviétique communiste comme la principale cause de l'impossible expansion de la Mafia russe et de sa formidable réussite ... en seulement dix ans après la chute de l'URSS. Aujourd'hui la Mafia russe est certainement la plus puissante du monde, au moins financièrement.

Plus d'informations : [Wikipédia](#)

LES MAFIAS ITALIENNE, SICILIENNE ET ITALO-AMÉRICAINNE

Aux origines des organisations criminelles tentaculaires figure la Mafia italo-sicilienne qui prônait des tactiques et des méthodes inspirées des classiques organisations criminelles, jusqu'à systématiser les usages de ce qu'on connaît aujourd'hui sous le nom de « terrorisme » ou « protection forcée » (principale et lucrative activité de la Mafia russe pour contrôler le pays), ou encore la sacralisation de l'esprit de famille, de respect, de loyauté et de punition expéditive en cas de trahison.

Née dans les régions pauvres et auprès des peuples démunis de l'Italie (sud et Sicile), la Mafia (ou plutôt LES mafias) organisation irréfutablement la criminalité, se mettant à son service les population dans le besoin, en offrant des services et une situation meilleure que celle proposée par l'état. Rapidement, et avec la collaboration des petits bourgeois du pays, elle pu exploser en de nombreuses familles pour dominer les forces de police jusqu'à prendre des proportions incontrôlables. En interne, les familles se livraient des guerres froides et des conflits punitifs ou éliminatoire afin d'être les seuls dominant de l'illégalité italienne.

Plus tard, lorsque la Mafia atteint une certaine puissance, il fallu s'exporter sur d'autres territoire pour conquérir d'autres marchés. Ce fut notamment le cas des États-Unis d'Amérique.

Sévèrement propulsée par la prohibition de l'alcool, en marge des gangs de New York et d'autres organisations du crime, l'enclave de la Mafia qui souhaitait avant tout rester sicilienne et « pure » s'adapta par la force aux mélanges ethniques, jusqu'à former la Mafia dite italo-américaine, ou plutôt la Cosa Nostra, nouvelle facette du crime sicilien, aujourd'hui très puissante dans l'entier du pays. Elle est restée sicilienne, puisque les non-siciliens peuvent tout juste être des associés, mais elle est totalement pluriethnique. Mais contrairement aux autres grande organisations criminelles internationales, la Cosa Nostra est née sur le territoire américain, de la volonté de siciliens immigrés.

La Mafia italienne comme italo-américaine a pour spécialité la manipulation politique et le trafic d'alcool. Pour cette dernière on lui reconnaît une large participation à la mise au pouvoir de célèbres présidents des États-Unis d'Amérique. Elle n'en est pas moins très implantée dans d'autres sources de revenus criminelles partout en Europe et en Amérique du nord.

Elle reste la référence en matière d'organisation criminelle.

Plus d'informations : [Wikipédia](#)

LES GANGS

Spécialité américaine, les gangs sont des groupes influents et criminels émergents entre l'indépendance des États-Unis et la guerre de Sécession. Ils sont à l'origine constitués de natifs, d'immigrés irlandais et d'autres ethnies solidaires, se disputant la suprématie locale, notamment à New York. Avec la stabilisation du pouvoir et des forces de police, les gangs se sont raréfiés, ou ont vu leur espérance de vie chuter drastiquement.

Ce n'est qu'un siècle plus tard, lorsqu'on nota la généralisation de l'omnicriminalité dans le monde, que les gangs américains purent se faire une nouvelle jeunesse. En effet, débordés par la violence et la criminalité globale dans toutes les villes américaines, les groupes indépendants criminels, les gangs entre autres, ont pu retrouver une certaine liberté d'action en se confondant avec les actions des mafias, voire en travaillant pour elles.

La nouvelle caractéristique salvatrice des gangs, assurant leur survie, est axée sur une ultra spécialisation de leurs activités criminelles et leur faible effectif, rarement au-dessus de trente personnes. On trouve des gangs spécialisés dans l'arnaque dans le réseau suburbain des transports en commun, dans le transfert de drogue sur un seul quartier, dans l'exploitation d'un certain type de ressource illégale, etc. Ainsi, même les mafias doivent parfois se résigner à travailler avec eux tellement leur ancre est solide. En revanche, ils ont beaucoup plus de mal à cacher leur existence, aussi leur survie est-elle souvent jouée à quitte ou double.

Ayant un quotidien plus mouvementé que les parrains de la Cosa Nostra ou de l'Organizatsiya, ils basent leurs relations internes sur un ensemble de dogmes et des rituels très respectés pour solidifier leur loyauté, leur courage et leur efficacité. Tatouages, codes, danses, saluts, langages, rituels, tout est bon pour les réunir. Ils ne sont pas solidaires entre gangs, mais ils savent se reconnaître les uns des autres et ne cherchent généralement pas à se marcher sur les pieds, préférant assurer leur monopolisation d'une strate des opérations criminelles en vigueur plutôt que de généraliser leur présence dans tous les domaines. Ils laissent ça aux mafias.

Autre spécialité : ils ne se font que très rarement éliminer du paysage criminel en silence. Ils partent traditionnellement dans un grand ... « feu d'artifice ». Ils sont considérés comme les sauvages de l'omnicriminalité.

Aujourd'hui, le phénomène des gangs a quitté le territoire américain pour se distinguer partout en Europe, près des capitales. Le phénomène est rare en Asie et mineur en Afrique.

LES TRIADES

Il y a les Triades originelles et les Triades d'aujourd'hui. Les deux n'ont presque rien à voir.

À l'origine, les Triades étaient des organisations secrètes dont l'objectif était de renverser la dynastie des Qin pour remettre sur pied la dynastie Ming. Leurs membres étaient entre autres des moines du monastère Shaolin. Leurs activités mystérieuses visaient à contrôler le pays, notamment les ressources vitales et la politique afin de mettre le gouvernement à genoux. Lors de la République de Chine, notamment avec le premier président Sun Yat-sen, les Triades étaient vaguement portées sur les activités légales mais contrôlées.

Au cours des deux derniers siècles, les organisations secrètes que sont les Triades ont mutées. Certains membres influents commencèrent à retourner leurs intérêts non pas vers des idéaux politiques et culturels, mais vers leur propre profit. Ainsi les Triades se tournèrent vers les activités criminelles. Désormais illégales, bannies par le communisme chinois, elles s'exportent à Hong Kong, Taiwan et Macao où elles versent dans le crime organisés, comme leurs homologues occidentaux italiens et russes.

Tout ce qui reste des Triades originelles est le secret de leur organisation, ayant toujours été maîtres en la matière. Très profondément enracinées dans le paysage politique, populaire et commercial, elles mènent Tao Siju, ministre de la sécurité publique en 1995, à déclarer que toutes les Triades ne sont pas mauvaises, que si elles participent à la prospérité de Hong Kong et que si elles sont patriotiques, elles méritent le respect, et enfin que le gouvernement chinois est heureux de se mêler avec elles.

La grande spécialité des Triades est la production et l'exportation d'opium (opiacés, héroïne, ...). La moitié de la production mondiale est réalisée sur le territoire chinois. Leur emprise sur la politique chinoise leur assure une immunité totale. Mais déjà un siècle auparavant avaient-elles déjà les faveurs des puissances occidentales.

Elles se distinguent également à la fois par leurs faibles effectifs et par la sélection drastique de leurs membres. Ils s'identifient entre eux par des codes secrets gestuels et par des dénominations particulières. Peu d'entre eux savent réellement pour qui ils travaillent, pratiquant tous le culte du secret.

Plus d'informations : [Wikipédia](#)

LES YAKUSA

Dans la forme, il s'agit d'une organisation criminelle proche de la Mafia italienne. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, elle insiste beaucoup plus sur les relations de type père-enfant que son homologue européen, échangeant un soutien moral, pédagogique et protecteur contre une implacable loyauté et une forte soumission.

Les Yakusa (pas de S aux mots japonais) trouvent leur origine dans deux groupes de brigands : les joueurs professionnels et les colporteurs, respectivement dans les villes et sur les routes. Globalement les Yakusa étaient constitués des eta et des hinins (sous-hommes et hommes du peuple). Après la fin des guerres féodales, certains rônins se joignirent au mouvement. Au milieu du dix-huitième siècle, les Yakusa prirent leur réelle ascension jusqu'à devenir ce qu'ils sont aujourd'hui.

Leurs méthodes sont analogues aux méthodes mafieuses pour prendre de l'influence et du pouvoir. Quasi officiellement rattachés au gouvernement japonais, les Yakusa manipulent les puissances du pays à leur profit. On ne leur connaît pas de spécialité majeure, mais on connaît une spécialité à la culture japonaise de rapidement intégrer les éléments forts des autres cultures du monde et d'en retravailler les concepts pour être compétitifs faces à leurs voisins. On peut dire sans hésiter que si le Japon arrive à faire réussite, ce sont les Yakusa qui trinqueront.

Aussi n'est-il pas improbable voire même logique que les Yakusa aient infiltrés tous les keiretsu du Japon.

On leur reconnaît également un faible nombre de membres, étant principalement cantonnés au territoire japonais et ayant peu de connexions à l'étranger. Ou bien sont-ils plus discrets qu'on ne le pense.

Leur spécialité serait donc l'influence géopolitique et l'impact de la puissance de l'industrie japonaise sur le monde. Ils sont très efficaces sur le terrain mais réduisent leurs interventions armées ailleurs que sur leur territoire.

LES LOBBIES

Lorsqu'ils ne sont pas sclérosés par les mafias, les lobbies commerciaux ou idéologiques procèdent à une pratique plutôt illégale et assez ouverte : la pression et le chantage sur les gouvernements. Dans des pays où les échanges monétaires sont plus ouverts et où la richesse est une réussite morale, l'influence des lobbies est totalement reconnue. Aux États-Unis par exemple, la NRA continue de faire voter les lois qui encouragent la réussite commerciale de la vente d'arme et de la promotion de la chasse comme de la guerre extra-territoriale. Chaque religion majeure et courant de pensée dotant d'assez de richesses se fend régulièrement de procès magistraux, faisant fi des lois et des codes pénaux pour assouvir un règne d'intimidation sur le peuple et des élus.

Le propre des lobbies est le détournement du pouvoir, pur et dur. Leur caractéristique la plus étonnante c'est qu'en se plaçant au-dessus des lois, on ne peut même plus se poser à leur sujet la question de la légalité de leurs pratiques.

Contrairement aux organisations criminelles, ils agissent à découvert et en toute impunité. Leurs principaux adversaires sont des courants de pensée indépendants et révolutionnaires guidés par les idéologies des droits de l'homme et de la liberté d'expression, souvent également proches des préceptes républicains.

Parmi les lobbies les plus influents, on rencontre les lobbies du pétrole, les lobbies des médias, les lobbies des armes, les lobbies du cosmétique ou de la pharmacologie, les lobbies de l'électronique et les lobbies de l'agroalimentaire.

Nul doute qu'ils sont les premiers financiers de la Criminality Deadline Prison, n'étant pas partenaires de la criminalité, en étant même les principaux concurrents.

Ils font néanmoins de plus en plus appels à des criminels indépendants, principalement des tueurs à gage, payant grassement la tête de tout obstacle vivant. Mais leur criminalité relative n'est absolument pas leur première occupation.

LE RESTE

Il faut de tout pour faire un monde. Il existe encore des centaines de milliers de criminels indépendants ou à peine conscients de leurs actes, des mineurs, des psychopathes, des naïfs.

Les fanatiques de l'émission de la CDP constituent une partie des criminels qu'on ne peut pas réellement regrouper tellement ils font preuve de variété, mais ils participent abondamment au paysage de l'omnicriminalité dans le monde. Tous les tueurs à gages et dealers indépendants viennent aussi renflouer le « reste » des criminels. Les créanciers, les arnaqueurs et les joueurs professionnels en cavale légendaires sont une extrême minorité qui fait tout de même très grande impression à l'image. S'ils finissent à la CDP, c'est aussi très probablement qu'ils doivent de l'argent à la mauvaise et influente personne.

Le quotidien de la prison ?

LES CYCLES ET LES TACS

À la CDP, le temps a été banni et brouillé. La première méthode de manipulation des détenus et de l'assurance leur conditionnement est de maîtriser leur rythme interne.

Le Tac est une manifestation rythmique et sonore des mécanismes internes de la prison. Peu importe son origine, la Direction y touche potentiellement.

Les TACs sont clairement perçus comme un phénomène périodique mais irrégulier par tout le monde.

Techniquement, il varie peu, mais comme l'unité temporelle est brisée à la CDP, aucun détenu n'est capable de gérer son horloge interne avec la précision nécessaire pour calculer efficacement la progression de la fréquence des TACs.

En plus clair : les TACs arrivent un peu quand ils veulent selon le point de vue des détenus. Ce qui a été prouvé par l'usage, c'est que le même Tac est entendu partout dans l'établissement, à chaque fois qu'il y a un Tac.

Une autre forme de rythme s'impose dans la vie à la CDP. La Direction gère le quotidien des prisonniers avec une rotation de trois cycles :

- **cycle d'éveil** : le cycle d'éveil consiste en la simple conservation des détenus dans leur espace de vie commune (leur piaule, ou leur cellule) où les lumières sont allumées automatiquement. De nombreux TACs passent pendant leur séjour creux. C'est une période de discussion, de relationnel et de dépression fulgurante.

- **cycle de nourriture** : le cycle de nourriture est le plus actif et le plus fructueux à tout point de vue. C'est le seul moment où les détenus peuvent se nourrir, se parler, entre tous ceux du bloc de détention où ils sont. C'est l'occasion de s'échanger de la chaire, de passer des outils, de parler des tags, de repérer les lieux.

- **cycle de sommeil** : le cycle de sommeil est un cycle de couvre-feu. C'est à la fois le cycle des morts et le cycle des espoirs, car c'est le cycle privilégié des attentats comme des intervention de libération. Une intervention ne peut être envisagée que lors des cycles de sommeil, mais s'affairer pendant ce cycle fatigue les nerfs puisque c'est également le seul moment où le repos est autorisé par la Direction. En cycle d'éveil, le repos est brisé par alarme sonore, par flash lumineux ou par injection d'adrénaline.

Les cycles varient parfois dans leur ordre selon ce que souhaite la Direction. Leur durée ne dépend de rien d'autre que de la Direction. Le passage d'un cycle à un autre se fait à l'aide d'un appel vocal caractéristique. C'est un échelle de temps moyenne et une manière d'organiser la vie de plusieurs centaines de milliers de criminels tous aussi tarés les uns que les autres.

LES SEC'S : MACHINES ET HOMMES

Les Sec's causent bien des soucis aux détenus. Autorisés à tuer pour la sécurité et équipés en conséquence, les Sec's se font maudire par la population carcérale toute entière. Ils sont généralement costauds, discrets et entièrement blindés d'une fine couche de kevlar. Leur identité est masquée, mais les Pirates disent qu'ils doivent s'identifier d'une manière proche des tags, des détails auxquels personne ne fait gaffe mais qui signifient beaucoup pour eux.

Les soldats des Sec's ont tous :

- *une lampe torche maglight enchâssée sous le flingue*
- *un gros flingue automatique chargé de balles à tête creuse et équipé d'un mini canon à fléchette paralysante*
- *une matraque télescopique*
- *plusieurs jeux de menottes de sécurité*
- *une combinaison complète et un casque blindé*
- *une alarme portable*
- *un système de communication relié au réseau de toute la prison*

Ça, c'est leur matériel de service basique. Il arrive qu'ils n'aient pas tout sur eux à tout moment, qu'ils aient d'autres choses, comme de la nourriture sucrée, des porte-clefs, une lime à ongle.

Il leur est **interdit** de porter une montre ou quelque forme de timing sur eux ou encore une forme lisible de média venant de l'extérieur. Il faut absolument respecter le principe de déstabilisation du détenu.

On distingue de nombreuses divisions des Sec's, plutôt variées, mais seules un faible nombre d'entre elles sont souvent croisées dans les blocs :

- **Les Agents de surveillance** : simples agents de sécurité, ce sont les plus nombreux, et dont le matériel ne varie pas vraiment de l'équipement basique de service décrit ci-dessus. Ils n'ont pas grand chose d'exceptionnel, ils sont simplement nombreux. C'est leur première arme et leur premier moyen de pression.
- **Les Agents d'intervention** : ceux-là sont franchement différents, que ce soit au niveau de l'équipement et du mental. Leur mission : régler le problème carcéral, tout type de problème carcéral, avec le même et unique calibre de fusil. Ce sont à la fois les troupes anti-émeutes, les troupes qui régulent la violence des détenus et celles qui régulent la population interne ... Ce sont parmi les plus violentes méthodes de la CDP pour faire le ménage. Leur matériel supplémentaire :
 - *un fusil de chasse semi-automatique à grenaille, canon court, et lui aussi équipé de sa propre maglight*
 - *un bouclier pare balle*
 - *non pas une fine couche mais une épaisse couche de kevlar*
 - *une grenade explosive, deux grenades flashbang, un écran de fumée*
 - *deux casques inhibiteurs de sens*
- **Les Agents d'infiltration** : plus rares et d'autant plus redoutables qu'ils ont pour mission de se faire passer pour des détenus. Ils se fondent dans la foule de criminels et observent le comportement des pensionnaires, histoire de débusquer le plus tôt possible les germes d'une révolte, ou autre symptôme désagréable qui peut survenir à la CDP. Eux n'ont pas de matériel. Ils sont en revanche considérés comme des **Espions** (donc substituent leur profil d'Espion par un autre au choix pour se faire passer pour un détenu), et comme les autres agents, ils sont aussi considérés comme des **Meurtriers** au devant des règles.

Les autres divisions ont un rôle propre à chaque bloc, selon sa spécificité. Il est recommandé et même un peu obligatoire pour un MJ de concevoir ses propres Agents de la CDP en fonction des besoins, du déroulement du scénario, etc.

Les Sec's sont aussi composés de tout l'arsenal électronique de surveillance de chaque bloc de détention. Les blocs sont tous équipés d'une manière différente et ont leur matériel en plus ou moins bon état en fonction de la vivacité du bloc et des criminels.

Lorsqu'on aborde un bloc, on passe par une porte frontière entre le précédent bloc et le suivant. Sur chaque côté de la porte, des informations et des codes couleur informent sommairement les Sec's de ce qui les attend. Les blocs verts sont de "tout repos", les blocs oranges sont difficiles à vivre. Les rares blocs rouges sont en nettoyage, c'est à dire que les Sec's actives se déclenchent. La sécurité active de chaque bloc consiste en une extermination de la population carcérale si elle se condamne à la perpétuité. Il arrive qu'un bloc reste rouge plutôt longtemps, en particulier lorsque les détenus ont su enrayer la sécurité assez vite pour qu'il n'y ait aucune perte.

Les Sec's armés savent généralement mettre en respect les criminels récalcitrants car ils savent être plus puissants en groupe.

Dans une optique de faciliter la gestion des confrontations entre les Sec's et les PJs, les Sec's sont toujours considérés comme des **Meurtriers sans renommée**.

THÉORIES ET SUPPOSITIONS SUR LA STRUCTURE DE LA CDP

Personne ne sait vraiment sur quelles bases architecturales la CDP a été construite, et de l'intérieur c'est encore pire.

Globalement, la CDP se subdivise directement en blocs de détentions numérotés assez arbitrairement. Chaque bloc de détention contient une quantité fixe de détenus, dispose d'un équipement autonome pour subvenir aux besoins naturels des humains incarcérés et accueille également un effectif variable de Sec's. En revanche, la répartition spatiale de l'équipement est clairement différente dans chaque bloc. On trouve toujours une bonne vingtaine de piaules une grande salle à manger, des coursives plus ou moins sinueuses et un espace douche collective automatisé. Les sanitaires sont dans les piaules.

Mais en réalité les Blocs dépendent surtout de ce qu'on veut y faire. On peut au moins distinguer des grands types de bloc :

- **Blocs de détention** : il s'agit des blocs les plus rares mais aussi des plus vastes. La CDP reste une prison avant tout, il s'agit dans des cas assez peu courants de simplement faire purger une peine à perpétuité aux détenus sans pour autant les massacrer, les humilier ou en faire un concours de popularité. Ce sont les blocs les plus « calmes » en apparence, mais ce sont aussi les blocs où il y a le plus de « vie ». Comprendre que dans ces blocs, la surveillance est à la fois moindre et un peu impossible. Certes, il y a la télé surveillance effectuée par les téléspectateurs, mais c'est la partie de la prison la moins suivie. Au niveau des dimensions, on peut voir environ deux cent à cinq cent piaules dans le bloc pour les plus grands d'entre eux, ou au moins une soixantaine de piaules, avec parfois plusieurs salles à manger, plusieurs douches communes, des salles de repos et/ou de détente comme des salles omnisport. C'est ce qu'il y a de plus proche de la prison normale.
- **Blocs de spectacle** : ces blocs là sont les plus courants de la CDP. Il s'agit dans ces blocs d'organiser et de structurer les principales émissions qui seront diffusées partout dans le monde. Ce sont donc des petits blocs à thème, avec en moyenne une vingtaine de piaules dedans. Chaque bloc a ses particularités, notamment au niveau de la sécurité, des équipements, de la structure, de sorte à ce que chaque bloc propose aux téléspectateurs une nouvelle manière de vivre pour une poignée de criminels. Des blocs où la sécurité serait moindre laisseraient libre cours à l'imagination des détenus en mal de liberté. Si vous enlevez un cycle, par exemple le cycle sommeil, vous vous assurez un spectacle haut en folie et en démences graves. On peut réserver une salle pour un plateau TV ou pour un parcours d'obstacle. S'il s'agit d'un bloc plutôt labyrinthique, il est vite nécessaire de le situer sur plusieurs étages, au prix de la surface au sol. Un bloc avec dix étages de trois mètres de haut et large de trente sur trente mètres fait un excellent « cube » de distractions variées. Il peut également tout à fait y avoir un ring, une arène, mais là on arrive en réalité aux ...
- **Blocs d'élimination** : ces blocs sont une tranche particulière des blocs de spectacle. Il s'agit là-bas en réalité de réduire le nombre de criminel sur Terre, en participant à la lutte mondiale contre la surpopulation. En d'autres termes, ceux qui rentrent dans ces blocs s'entretuent. Il est rare que la Direction se charge elle-même d'exécuter les détenus car c'est l'assurance d'avoir un spectacle facile. Simplement verrouiller les entrées avec des sceaux de métal, en coupant les arrivées de nourriture, suffit à générer un massacre haut en couleurs. Il existe aussi des blocs de combat, des arènes, des rings, des blocs où les détenus doivent lutter contre des pièges ou autres joyeusetés. Au final, on peut dire sans hésiter que ces blocs-là sont de loin les plus populaires.
- **Autres types de bloc** : D'autres blocs peuvent certainement exister, notamment des blocs abandonnés, des blocs conquis par les détenus, des blocs en construction, des blocs d'infirmerie ... ceux-là sont laissés dans le doute. De toute manière, pour la plupart ils n'apparaissent jamais à l'image.

Maintenant, chaque bloc peut tout à fait être improvisé. En réalité l'espace modulable des blocs permet idéalement de relancer une campagne bafouée, désastreuse, où les PNJs clefs ont été massacrés, les PJs montrés du doigt, et où les Sec's prennent des mesures radicales de délocalisation contre les plus virulents détenus. C'est l'occasion pour les PJs de changer de bloc, de rencontrer de nouvelles têtes un nouvel enjeu, une nouvelle situation ... bref, de repartir peut-être sur une bonne base.

À cette occasion, signaler de quelle couleur est la porte lorsqu'ils la franchissent est un bon moyen de mettre la pression sur la table ou au contraire d'inciter vos joueurs à sous estimer ce qui va les attendre. Les blocs verts sont de "tout repos", les blocs oranges sont difficiles à vivre et les blocs rouges sont intensivement nettoyés, comprendre que tout le monde y est abattu pour pouvoir repartir de zéro. La couleur, c'est une chose, mais vous pouvez utiliser tout ce qui peut permettre à un joueur de se faire une vague impression de ce qui va venir : renfort de sécurité, ou au contraire, petite porte anodine, chiffres étranges, lettres géantes au lieu de chiffres, traces de sang, odeurs de rouille, de cambouis, de mort, ...

Une piaule type contient une chiotte commune, cinq couches de mauvais confort (en réalité autant que de détenus par piaules), une lumière unique, au plafond, des haut-parleurs d'alarme aux quatre coins de la pièce, une caméra blindée, un micro quelque part, caché. L'aération réglementaire est une fente d'à peine un centimètre située sous les lits creusée dans le mur. L'air vient de conduits variables parcourant tout le bloc, étroits et insalubres. Ils ne sont fait que pour faire transiter de l'air, pas pour y évoluer.

Ce n'est pas du tout le seul type de piaule qu'on croise. En fonction du risque potentiel présenté par les détenus, on voit des éléments se renforcer. Par exemple, il n'est pas rare de voir installé un plafond éclairant à la place d'une simple ampoule, des chiottes à la turque plutôt qu'une cuvette, des caméras d'espionnage à tous les coins de la pièce plutôt qu'une caméra de vingt centimètres hyper visible, plus de micros que d'ordinaire, une bouche d'évacuation scellée au milieu de la piaule en cas de risque d'inondation, etc.

Habituellement la piaule ferme avec une porte plutôt blindée : un bois épais cerclé de métal avec de lourds gonds et une serrure robuste. On peut voir des portes à digicode en métal massif, voire même des portes hermétiques, avec un sas. Très rarement, pour des besoins de spectacle, on voit des vitrages blindés entre les piaules, ou donnant sur le couloir.

Un couloir type est surveillé par deux ou trois caméras pas toujours blindées. D'autres systèmes de surveillance peuvent apparaître au besoin, par exemple des faisceaux laser là où trop de mouvements ont été observés, où l'agitation des détenus est trop forte. Ils sont plus hauts que les piaules, ils doivent donner l'impression que le détenu en emprisonné entre deux falaise, au fond d'un gouffre. Ça n'implique aucunement des murs de cinq cent mètres de haut, ça implique des couloirs plutôt minces, avec une légère inclinaison vers l'intérieur laissant à penser que le plafond est plus haut que prévu.

Le principe de l'inclinaison peut-être répété un peu partout et sur toutes les dimensions. Les coursives et les murs de toutes les piaules sont conçus pour offrir un maximum de déséquilibre. En faisant des murs qui ne suivent pas les perpendiculaire, on fausse de plusieurs décimètres voire même de plusieurs mètres tous les calculs de distance des détenus. Et qu'est-ce qui empêche les murs d'être courbes ? Tous les moyens sont bons pour perdre vos personnages joueurs.

Une salle à manger type est surveillée par deux caméras et des Sec's. Ils sont souvent un par piaule, arme au poing, épiant les conversations et les trafics en place. En aussi grand nombre, au même endroit, avec l'arme en main, ils sont apparemment intouchables. Aussi ne se privent-ils pas pour rouer de coups le moindre fauteur de trouble.

Dans d'autres blocs, il s'agit que cette salle soit une salle de grands exploits, aussi y'a-t-il moins de Sec's avec des consignes plus laxistes. C'est le cas des blocs d'évasion, blocs de spectacle où il s'agit pour les détenus de tenter une évasion autant que faire se peut, et où les Sec's sont dotés d'un matériel lourd et dont ils ne peuvent pas faire usage sans l'accord de la Direction. Ce sont des blocs qui dégénèrent.

En ce qui concerne la prison en elle-même, le bâtiment, on ne sait pas si elle est construite sur plusieurs étages, on ne sait pas si c'est en surface ou sous le sol. On ne sait pas où elle est située sur Terre, on ne sait pas s'il y a plusieurs CDP ou un seul gros bâtiment ...

On ne sait pas.

LES JEUX DE LA CRIMINALITY DEADLINE PRISON

La première qualité de la CDP c'est qu'elle peut entièrement assumer ses dépenses, sa popularité et son renouvellement par la simple production de jeux télévisés en son sein. Cette idée révolutionnaire simplifie la totalité de ses problèmes financiers en une fois. Et plus ça marche, plus il faut en refaire, et générer encore plus de profit.

En aucun cas, la CDP ne peut actuellement se passer des jeux télévisés en interne. En plus d'être très lucratifs, ils ont créé un lien de dépendance entre la Direction et l'audimat.

- **Bloc 75 :** C'est une des émissions les plus prisées par les adolescents et les jeunes adultes. Comme une partie non négligeable des émissions de la CDP, elle est interdite aux moins de 16 ans. Les détenus sont placés dans un grand bloc subdivisé en cinq blocs, duquel on ne peut s'échapper. Les portes d'accès sont camouflées dans un mur de couloir. Les blocs 72, 73, 74 et 76 sont des blocs résidentiels normaux, au détail près qu'ils n'ont aucun équipement de nourriture ni de douches dans la salle de bain commune. En réalité, ils ne servent qu'à donner l'impression aux détenus qu'ils vont être incarcérés normalement. On place des détenus dans une piaule de chacun de ces blocs, tous les quatre situés autour du bloc 75. On laisse la lumière allumée le temps que tous les détenus s'habitue à la piaule, ce qui prend environ 10 à 15 minutes, puis on coupe le courant. Ça a pour conséquence directe d'éteindre quasiment toute source de lumière dans la zone et d'ouvrir toutes les portes de piaule. Le principe du jeu est que les détenus vont découvrir d'eux-mêmes qu'ils sont les seuls dans ce bloc, qu'il y'a un bloc numéroté « 75 » à la sortie du leur et que c'est un labyrinthe, pas un véritable bloc. Petit à petit, les détenus vont découvrir la véritable vocation du Bloc 75 : faire s'entretuer les participants. Pour cela, tout est bon, même le largage d'armes par la Direction. Ces armes tombent des plafonds et ont comme particularités d'être entourées de scotch phosphorescent. Pour des gens plongés dans le noir depuis des heures, ce sont des phares, et ça peut même servir de torche pour s'éclairer. La sélection de ces armes est faite selon le dossier criminologique de chaque participant.

But du jeu : survivre en tuant. Le gagnant est laissé dans le Bloc 75, seul, avec pour seule nourriture les cadavres de ses concurrents, pendant une semaine. À la fin de cette semaine, il y a un nouveau Bloc 75. Le gagnant a du coup le privilège d'avoir l'ancienneté et l'effet de surprise dans le combat qui va l'opposer aux autres détenus. Le match a lieu même en cas de suicide du gagnant.

- **Death match :** L'une des toutes premières émissions de la CDP, le grand classique des programmes proposés par la prison. Face à la violence croissante des criminels en détention, l'émission a été développée, renouvelée et multipliée. Death Match est, pour simplifier, un éliminatoire. On place les détenus dans une situation donnée, avec pour promesse que s'ils assurent du « spectacle » ils seront sélectionnés pour la Démogrâce (voir ci-dessous) et appréciés des services de la prison, dans le bon sens du terme. Tout ce discours vise en réalité à pousser les détenus à la violence entre eux afin qu'il y a ait du sang par litres et de la violence à l'image. C'est là le véritable sens du terme « spectacle ». Ce que les détenus ne savent que par terrible déduction, à la fin du massacre, c'est qu'ils ont tous eu cet ordre. On leur dit également qu'ils ne seront que trois ou quatre à être présélectionnés, afin de motiver la concurrence et pour leur donner un temps d'hésitation, on les met dans un bloc normal d'apparence.

But du jeu : faire de l'audimat. Les « gagnants » sont soit mis dans un nouveau Death match avec pour commentaire qu'il s'agit de la suite du tournoi de la Démogrâce, soit exterminés par les Agents d'intervention qui nettoient après la session.

- **Démogrâce** : Le concept est simple : chaque année, un détenu sera relâché. Comment le choisir ? C'est simplement celui pour qui les téléspectateurs auront le plus voté. Le jeu se déroule sur presque un an, avec des présélections, des centaines de candidats triés par popularité et ténacité. Il débouche sur des blocs de demi-finale, où les candidats sont plongés dans un bloc chacun afin de déterminer lequel se comporte au mieux. Puis ils sont dispersés dans un bloc plus stressé où ils portent chacun un uniforme de prisonnier différent de celui des autres, afin d'encourager leurs congénères à les exclure et/ou à exercer une discrimination envers eux.

But du jeu : Avoir un joli sourire face à la caméra, séduire les téléspectatrices, passionner les téléspectateurs, survivre ... être démogracié quoiqu'il en coûte !

- **Linebreak** : Il s'agit d'un sport qui fait ses premiers pas dans le paysage audiovisuel et qui voit deux terrains splendides être ouverts au sein de la prison. Le jeu est un sport d'équipe violent où pas mal, sinon tous les coups sont permis pour marquer un point avec une balle de fer. L'enjeu de la prison ici est de proposer une version un peu plus violente qui attirera un audimat particulier, s'offrant le luxe d'héberger un sport qui monte tout en se faisant un large profit dessus. Les participants sont des criminels sélectionnés sur le tas dans d'autres blocs, notamment des blocs résidentiels où ils ruinent de trop le calme requis pour purger sa peine. On constitue des équipes pour lesquelles les téléspectateurs peuvent voter et même parier.

But du jeu : à la fois faire gagner son équipe et survivre. Là où dans le Linebreak classique on prend soin des joueurs, ici on n'hésite pas à les laisser s'entretuer. On prétexte de coïncidences pour avoir des morts à l'image.

- **Ask a criminal** : Émission populaire où les détenus participent à un quiz de culture underground et criminelle. Avec quelques épreuves de force, de sang froid et de maîtrise de soi. De nombreux participants d'Ask a criminal finissent en sélection pour la Démogrâce. Le présentateur se protège derrière un écran de plexiglass blindé pour énoncer ses questions. Une division particulière de la Sec's est présente pour assurer la sécurité du plateau TV. C'est une émission qui a un succès assez fort dans les foyers avec le cœur pas bien accroché. Même si elle suscite un succès assez fort dans l'absolu, c'est encore l'émission de la CDP qui attire le moins d'audimat.

But du jeu : Répondre aux questions, vaincre ses adversaires dans les épreuves, être finaliste.

- **Horror times** : Équivalent d'un flash info ou d'une image du jour, diffusé toutes les six heures sauf à midi. Horror times reprend un moment fort qui s'est produit dans la prison, un morceau choisis, commenté, vu sous plusieurs angles, et dont la teneur est particulièrement horrible, dégueulasse, choquante. C'est en quelque sorte le Best Of quotidien de la prison. Ici pas de but du jeu, les détenus y participent sans trop le vouloir.

La Direction a systématiquement une attitude orientée vers l'audimat, sauf dans les blocs ou les rares cas où on ne filme pas. À savoir que la direction encouragera systématiquement le sang, le spectacle, les complots, les trahisons, les images qui tuent, etc.

Pour ce faire la Direction n'hésite pas à parlementer directement avec ses détenus pour les orienter vers encore plus de spectacle, quitte à montrer ouvertement aux téléspectateurs qu'elle manipule totalement son show. Quand les détenus cassent du Sec's et qu'ils s'emparent de leur oreillette, un négociateur de la Direction prend la relève et commence à discuter avec le ou les détenus. D'autres solutions plus globales, par exemple des haut-parleur dans les plafonds et les murs, permettent aux négociateurs de faire des annonces poussant les détenus à communiquer. Pression, menaces, promesses, échanges, tout est bon pour assurer le show.

Déroulement de la partie

Le rôle des joueurs est de remplir les objectifs à court et à long terme de leur personnage. L'objectif implicite à court et à long terme est "survivre d'ici que la peine soit purgée".

Le rôle du MJ est à la fois de gérer les autres détenus, les Sec's et d'organiser les différents cycles par roulements entre les joueurs, chacun à part. Il doit également s'occuper de départager les conflits d'intérêts grâce à un système de résolution des actions des personnages basé sur leurs profils criminologiques.

Chaque cycle appelle sa manière de le jouer. Lorsque le scénario annonce un nouveau cycle, il n'est plus question de jouer de la même manière car les personnages sont emmenés et conviés de force dans une zone et une situation différentes de la précédente. En cloisonnant ces trois cycles selon trois dispositions de jeu, on ouvre de nouvelles possibilités en terme de roleplay et de trafic d'influence.

- **en cycle d'éveil** : les PJs sont dans la même piaule, ils savent qu'ils sont écoutés et filmés. Les joueurs se placent où ils veulent dans la pièce où vous êtes tant qu'ils peuvent tous s'entendre sans qu'il y ait le moindre effort à fournir.

- **en cycle de nourriture** : les PJs ne sont pas dans la même salle si possible. Ne sont ensemble que les joueurs dont les personnages ont décidé d'être ensemble. De nombreux PNJs peuvent intervenir, aussi cette partie est la plus longue à gérer pour le MJ et pour les joueurs. Au moindre événement massif et remarquable, tous les joueurs reviennent dans la même salle pour gérer les interventions ou les non-interventions.

- **en cycle de sommeil** : les PJs sont dans la même piaule et sont dans le seul cycle et la seule situation qui leur permettra jamais de tenter la moindre des interventions. Là où le cycle d'éveil est un cycle de diplomatie, de mise en commun, de réflexion sur les événements passés, le cycle de sommeil est un cycle d'action où le bruit peut compromettre des plans de plusieurs dizaines de cycles ou carrément entraîner la mort de toute la piaule. C'est pourtant tout simplement le seul moment où il est possible d'agir.

De cette manière, les informations filtrées seront gardées secrètes et les trahisons seront rendues possibles. Criminality Deadline Prison est un jeu qui a besoin de cette ambiance.

Mais le MJ doit aussi rythmer la partie avec des TACs.

Dans un souci d'immersion des joueurs dans leur personnage, et dans l'objectif que la situation soit toujours soumise à une certaine tension, le MJ est invité à se munir d'un petit bâton, maillet, caisse claire, bout de bois dont il fera usage pour faire sonner le TAC. Le TAC est très important dans tous les moments de silence, dans toutes les phases de jeu où le timing est important et par extension dans toutes les phases de jeu où la tension monte.

Non seulement le MJ est enclin à abuser de la déformation du tempo du TAC pour stresser ses joueurs, mais en plus, on l'encourage à feinter, à faire d'autres bruits parfois, qui peuvent être pris pour des TACs.

La perfection serait que le TAC soit sonné derrière un écran de jeu, de la manière la plus furtive possible. Un geste anticipé est un geste qui ne fait pas d'effet ; si le MJ peut surprendre ses joueurs, c'est mieux.

RÉSOUTRE UNE ACTION

Du point de vue de la simulation de l'action, le but ici est **de travailler la dramaturgie** plutôt que de travailler le réalisme et la crédibilité de la chose. Comprendre que l'intérêt scénaristique, l'intrigue, prévaut systématiquement sur la crédibilité des choses ou le talent inhérent à chaque joueur autour de la table à jouer son personnage, ou à faire profit de l'usage de sa culture. Notons que c'est souvent dans l'intérêt dramatique que de respecter la crédibilité de ce qui se passe en jeu, mais pas systématiquement.

Lorsqu'un joueur fait agir son personnage, on compare l'action à son profil criminologique. Si l'action peut s'y rapporter, **elle est généralement réussie**. Si l'action ne fait l'objet d'aucune qualification de la part du personnage, elle tend vers l'échec.

Si un personnage joueur fait face à un autre personnage qui partage avec lui un profil criminologique concerné par l'action, **l'issue du conflit se déterminera par intérêt dramatique d'abord**, ensuite par crédibilité du roleplay et de l'action entreprise, et enfin débouchera sur un **duel de point**.

Ici, l'objectif d'un personnage donné est de trouver sa fonction dans un groupe de personnages tous compétents dans leur domaine respectif, mais également dans une histoire qui fait l'objet d'un scénario auquel les joueurs, comme le MJ, participent à rendre formidable.

Aussi, l'objectif premier de ce cloisonnement des réussites a pour but de sensibiliser la place de chacun dans la partie. Il faut d'abord avoir un impact sur l'histoire, et ensuite penser à faire ce qu'on veut.

Lorsque les joueurs veulent tenir le scénario par les rennes, ne serait-ce que pour que l'action toute entière ne leur tombe pas sur la tête, ils peuvent faire appel à leur pool réel lors d'un **duel de point**.

Considérons le duel comme une manière de trancher arbitrairement dans la problématique qui oppose deux personnages.

LES DUELS DE POINT

Que ce soit concernant une action pour laquelle le personnage n'a aucune qualification ou pour une action opposée par un autre personnage, le duel de point est de la même forme :

1. chaque joueur concerné prend un papier pour pouvoir y écrire un nombre sans que les autres ne le connaissent à l'avance.

2. il y inscrit la quantité de points issus du pool réel qu'il accepte de perdre pour avoir l'avantage sur l'action. En d'autres termes **plus le nombre de points choisis est haut, plus le personnage a une chance d'être plus haut que son adversaire**. Par adversaire, on désigne l'autre personnage ou la difficulté sèche que notre personnage essaie de surmonter. La limite haute de la quantité de points sacrificiables de la sorte est de **10**. Cette limitation peut être revue à la baisse, à la hausse ou retirée selon l'intérêt scénaristique qu'il y aurait à repousser ce garde-fou. Dans les premières parties que feront vos joueurs, elle permettra de stabiliser le jeu.

3a. si c'est un duel de PJ à PJ, le MJ récupère les papiers. Le plus grand l'emporte, et en cas d'égalité, le MJ accorde la victoire à celui qui arrange le scénario (ou bien y'a-t-il un déséquilibre entre les profils criminologiques, *voire ci-après*). **C'est au MJ de décrire, assisté du gagnant.**

3b. si c'est un duel entre le PJ et une difficulté fixée par le MJ, on échange son papier avec l'autre. L'un se souvient de la valeur qu'il a écrite, ainsi sait-il, en consultant celle de l'autre s'il a réussi ce qu'il tentait ou non. **C'est au MJ de faire la description de ce qui se passe réellement et non au joueur concerné**, car personne n'a besoin de savoir si le PJ a souhaité échouer (avec une valeur volontairement faible) ou s'il a simplement fait face à une énorme difficulté.

Le principe ici est de mettre une valeur sur son action qui symbolise sa motivation. Mettre 10 (ou le maximum) c'est accepter de ruiner son pool réel pour que cette action en particulier passe sans aucune condition. Mettre 0 c'est se moquer du monde. Et bien sûr, toutes les nuances de 0 à 10 sont envisageables.

Il arrive également rarement mais sûrement qu'un joueur insiste pour dépenser de ses points pour que son personnage se dépasse. C'est particulièrement courant lorsqu'il fait face à un tueur et qu'il veut survivre. On ne devrait pas empêcher un joueur de tout mettre de son côté pour tenter de survivre, mais un tueur qui essaie de tuer quelqu'un qui ne sait pas se battre ne devrait pas pour autant être incapable de le faire.

Un duel de point qu'un joueur réclame et ayant appuyé sa demande sur un roleplay remarquable se déroule de la même manière qu'au-dessus, sauf que **celui qui a le profil criminologique adapté à la situation a un bonus de 5 à la valeur qu'il inscrit sur son papier**. Vous n'avez pas besoin de le lui préciser, mais vous pouvez lui dire qu'il a un avantage certain.

NB : c'est le MJ qui centralise les résultats des petits papiers. Les joueurs ne doivent rien lire à ce propos.

En cas d'égalité, c'est le criminel qualifié qui l'emporte.

Exemple : Lucien trafiquant de drogue, se fait attaquer par Billy, tueur retraité et également violeur de jeunes filles. Il frappe pour tuer mais Lucien veut mettre toutes les chances de son côté pour survivre. Il marque 10 sur son papier. Billy, lui, n'a pas envie de se fouler, même s'il voit bien qu'en face y'a de la résistance. Il décide de dépenser un peu de sueur, et marque 5 sur son petit papier. $5 + 5 = 10$. Égalité. Billy tue Lucien.

Il est impossible de contrecarrer l'action d'un criminel avec renommée lorsqu'on est un criminel sans aucune affinité avec l'action concernée.

Exemple : Lucien, trafiquant de drogue, se fait attaquer par Marchal, tueur à gage craint dans toute la moitié ouest des états unis. Marchal souhaitait frapper pour tuer, Lucien veut tout mettre de son côté pour survivre. Marchal tue Lucien, pas besoin de duel de point.

Dans le cas où un criminel aguerrit dans le domaine qui concerne son action tente quelque chose contre un autre criminel aguerrit. On procède à un duel de point normal, sans majoration. Comme au-dessus, c'est le MJ qui centralise les papiers.

Dans le cas d'un criminel aguerrit contre un autre criminel aguerrit avec renommée, on procède à un duel de points avec de 0 à 5 points de majoration pour le criminel avec de la renommée, selon s'il l'exploite bien ou non, et encore une fois, selon si c'est intéressant scénaristiquement parlant que l'un l'emporte sur l'autre. Ça ne sert à rien de privilégier un personnage parce qu'il est censé effrayer ses adversaires grâce à son palmarès, alors qu'il n'énonce jamais son palmarès et que personne ne l'a reconnu. Savoir dévoiler toute sa puissance à la bonne personne au bon moment ajoute à l'histoire des rebondissements jouissifs. C'est la seule et unique raison pour laquelle un bonus et/ou un avantage est accordé à ceux qui achètent une renommée.

Rappelons bien qu'en temps normal, si aucune réclamation n'est faite de la part du joueur, un criminel aguerrit avec de la renommée aura le dessus sur un criminel simplement aguerrit, lequel aura le dessus sur un détenu qui n'a aucune pratique du domaine concerné.

Les règles ci-dessus **ne s'appliquent que dans le cas** où un joueur réclame une petite chance de s'en sortir.

Lorsque vous êtes le seul obstacle d'un personnage qui entreprend de faire ce qu'il ne sait pas faire, vous n'aurez qu'à lui opposer un score qu'on appellera par commodité la Difficulté. En réalité il ne s'agit pas tant d'une difficulté technique que d'un frein que le MJ met aux actes des joueurs pour que tout reste dans l'esprit de la partie.

La difficulté ne devrait pas servir de veto, même si c'est parfois un mal nécessaire. La difficulté est là pour mesurer la volonté du joueur à faire faire à son personnage ce qu'il voulait qu'il fasse, tout en mesurant la manière selon laquelle le scénario dévie de sa trajectoire initiale.

Plus vous montez la difficulté, plus le joueur devra faire preuve d'insistance et de motivation pour arriver à ses fins. Plus vous la baissez, plus le joueur sera libre de faire faire à son personnage ce que bon lui semble.

La difficulté classique est de 5, la baisser vous rend indulgent, la monter vous rend sévère.

C'est vous le MJ, c'est vous qui voyez.

Dans la CDP, il s'agit d'enquête, de paranoïa entretenue, de meurtres sous le bras, de trahisons et de conquêtes. Le monde carcéral dans lequel les PJs vont évoluer est certainement infernal, mais il est trop parfaitement glauque et réactif pour ne pas convenir à de nombreux **Psychopathes** et **Kaisers** bien trop à l'aise dans ce milieu de fous pour vouloir en sortir. Une part non négligeable des détenus est là depuis l'ouverture et on peut dire qu'ils contrôlent parfaitement la place. Ici ils ont trouvé leur nouveau trône, alors ils restent pour le pouvoir. Aussi ne s'agit-il pas forcément de mener une mono intrigue récurrente à toutes les séances de jeu, mais encore faudra-t-il pouvoir creuser cet aspect démentiel et sordide du jeu via les méthodes de masterisation que vous utiliserez.

Un conseil, un seul : distribuer des informations aux PJs via des PNJs afin qu'ils soient impliqués dans de nombreuses rumeurs et des affaires autres que celles qui occupent tout le groupe. Ces informations, distribuez-les dans une optique de dramaturgie plus que dans une logique de crédibilité. Ce n'est pas parce que c'est le **Pirate** de votre groupe qui s'est assis à côté du terroriste PNJ que c'est le **Pirate** qui va devoir recevoir la recette de l'explosif à base de poussière de savon. Si le **Meurtier** à la bombe de votre groupe est ailleurs, donnez-lui des informations d'une autre manière, mais c'est lui qui doit les avoir. Un **Pirate** ne fera rien d'une recette de bombe, la lui donner c'est peut-être bloquer le jeu, surtout s'il ne compte pas la dévoiler à n'importe qui. Mais d'un autre point de vue, ce peut-être votre volonté que de donner à chaque personnage la capacité d'être indispensable à un autre. Mais dans les deux cas, évitez au maximum de raisonner en crédibilité.

Mettez en scène votre scénario, choisissez à la carte la tension que vos joueurs devront ressentir !

LE STRESS

Compte tenu de l'ambiance carcérale qui règne à la CDP, une simulation du stress peut être appliquée aux PJs afin qu'ils mesurent plus finement la gravité de leur situation.

À chaque fois qu'un personnage se retrouve victime d'un événement violent et bouleversant, il franchit un palier de stress. Chaque pallié enfonce le personnage dans un état psychique néfaste pour la santé.

Ces paliers, aucun des joueurs n'en a le détail. À aucun moment un joueur ne doit connaître l'actuel palier de son personnage, sauf peut-être s'il fait l'objet d'une psychanalyse poussée ou s'il cultive son introspection. C'est un schéma de pensée typique du **Kaiser**, c'est également typique de sa part que d'être capable de sonder le stress de quelqu'un, pour l'aggraver ou l'atténuer.

5 Risque imminent de crise cardiaque
4 Psychose
3 Convulsions rares et brèves
2 Insomnies cauchemardesques
1 Insomnies et sursauts
0 Stress habituel dans la prison

Table du stress

Le MJ interviendra auprès de chaque joueur pour lui signaler comment les sensations de son personnage évoluent. Il le fera par la transmission de notes discrètes ou directement publiquement, exposant à tout le monde un trait marquant du comportement dudit personnage. En d'autres termes, le MJ fait sa sauce, le tout étant qu'à terme, le joueur soit au courant de comment il doit interpréter son personnage et que ça ait un fort impact sur la manière dont les choses se poursuivent.

Pour monter d'un palier dans la table du stress, il suffit au personnage de subir une expérience traumatisante : tentative de meurtre échouée, blessure grave survécue, tabassage en règle, persécution dans les coursives lors un cycle de sommeil, abus sexuels répétés, etc.

Pour descendre d'un palier, il faut trouver le sommeil pendant tout un cycle de sommeil et être aidé par une personne à remonter la pente. D'autres circonstances et d'autres événements peuvent faire redescendre, temporairement ou non, le palier d'angoisse, par exemple la prise intensive d'anti-dépresseurs.

Le rôle de cette condition nerveuse est de responsabiliser le joueur au devant des déboires de son personnage, de sorte à ce qu'il éprouve de la compassion, un certain goût du risque qu'il prend à lui faire faire n'importe quoi et le poids des actes passés et à venir.

Lors d'un scénario fortement basé sur l'impact psychologique des événements qui s'y dérouleront, elle est indispensable et peut même se voir complétée par **les séquelles psychologiques** suivantes.

LES SÉQUELLES PSYCHOLOGIQUES

Soumis à un stress qui dépasse parfois l'entendement, les détenus sont amenés à subir de lourdes séquelles mentales, et ainsi plonger dans la folie ... si ce n'était pas déjà le cas pour eux. Lorsqu'un détenu atteint un stress de palier 4 (Psychose) au moins, et qu'il y survit pendant un cycle complet, il subit une séquelle psychologique due à la pratique trop intensive de la criminalité sur lui ou par lui. Le détenu se voit donc fièrement offert un nouveau profil criminologique (psychopathe) qui viendra compléter ses compétences et/ou perturber son comportement de tous les jours. La nature exacte de la pathologie psychologique dépend du type de crime ayant provoqué la démence. On compte un certain nombre de pathologies par profil criminel :

Meurtrier	Phobie du sang, des armes, pulsions meurtrières, frénésie.
Psychopathe	Autisme, une pathologie semblable ou identique, compulsions obsessionnelles.
Kaiser	Paranoïa, mégalomanie, agoraphobie.
Trafiquant	Mégalomanie, monomanie, boulimie, anorexie.
Pirate	Épilepsie, autisme, paranoïa, agoraphobie, insomnie, boulimie, anorexie.
Espion	Schizophrénie, paranoïa, insomnie.

À noter que c'est selon l'origine de la pathologie (venant d'un adversaire ou venant de soi) qu'on ira choisir le bon profil criminologique et qu'on adaptera son choix en fonction de ce qui correspondrait le mieux au PJ, en se fiant à la dramaturgie et à la crédibilité.

Exemples :

- *Un Kaiser envoie ses trois compagnons au casse pipe, cherchant à s'en débarrasser. Manque de bol, l'un d'eux survit en laissant les autres mourir sur place, instinct de guerrier. Il a frôlé la mort, mal avalé la trahison de son patron, et doit survivre encore un certain temps dans les coursives, seul. D'ores et déjà, il va soit aggraver son cas en récupérant une pathologie de Meurtrier (Frénésie, parce qu'il va devenir irritable et violent), soit récupérer directement une pathologie de Kaiser, parce que son maître l'a traumatisé en l'envoyant là-bas (par exemple Paranoïa, ne faisant plus jamais confiance à personne).*
- *Le Meurtrier, maintenant devenu fou, va aller se venger en bonne et due forme. Lors d'un cycle sommeil, il surprend son patron et le torture jusqu'à l'agonie. Les Sec's interviennent juste à temps en abattant le Meurtrier mais se contentent d'appliquer les premiers soins au Kaiser. On le rejette dans la piaule aussitôt après l'avoir soigné. Il passe quelques cycles effrayé, convulsé. À ce moment, il peut récupérer une phobie du sang, vu qu'il a été traumatisé par le Meurtrier, ou bien lui-même devenir paranoïaque, voire agoraphobe, ne supportant plus la compagnie de quiconque, ce qui va devenir gênant dans des piaules communes.*

À noter également que lorsqu'on devient fou, non seulement on a tendance à le rester, mais on devient officiellement (en plus du reste) Psychopathe. Toutes les règles qui s'appliquent à ce profil criminologique s'appliquent donc à ce personnage fraîchement devenu dément.

Ainsi ça nous amène à découvrir une règle dédiée aux Psychopathes : ils sont **IMMUNISÉS aux séquelles psychologiques, et même aux effets du stress**. Là est leur grande puissance, car quelque soit l'immondice de leur environnement, ils sauront toujours garder leur sourire.

Les Psychopathes peuvent traumatiser les autres, mais pas être plus traumatisés qu'ils ne le sont déjà. Toutes les séquelles décrites ci-dessus se référant aux Psychopathes s'appliqueront donc à ceux qui souffriront de leurs méfaits.

ÉVOLUTION

Lorsque vient le temps de jouer à Criminality Deadline Prison en campagne, il faut envisager le fait que les détenus puissent repousser leurs limites au cours d'une lente évolution.

Elle est basée sur l'insistance avec laquelle les détenus tentent de faire des choses qui ne correspondent pas à leur nature (*Exemple : un Kaiser qui essaie d'aller un peu plus souvent sur le terrain pour aller massacrer du monde alors qu'il n'est aucunement un Meurtrier*). On n'utilise les règles qui suivent qu'en campagne.

- **Investissement** : lorsqu'un joueur fait faire à son personnage un duel de point qui débouche sur une réussite, et si ça concernait un profil criminologique qu'il n'a pas, il peut, s'il y pense, écrire sur sa fiche ce nouveau profil criminologique, entre parenthèses, avec un score à côté qui va dorénavant augmenter d'autant de points d'écart qu'il avait eu entre la difficulté et les points qu'il avait dépensés. Insistons bien là-dessus : **SEULEMENT si le joueur y pense**.
Il y a deux types de situation : celles où il faut sauver sa peau, et celles où on arrive en plus du reste à se souvenir de ce qui vient de se passer pour en tirer des leçons. La seconde n'arrive pas si souvent que ça, mais ce n'est qu'une simple question de concentration. Ainsi il faut à la fois réussir le duel de points et se souvenir que c'est une excellente occasion de progresser.

Exemple : Marco le fou n'a encore jamais tué. Mais il n'aime pas qu'on dise du mal de sa sœur imaginaire, ni de sa troisième personnalité, exactement ce qu'a fait Philippe le bougre, un trafiquant de stupéfiants pas très malin. Marco n'a pas su approcher Philippe sans le réveiller, et les voilà contraints à se battre pour leur vie. Marco et Philippe dépensent beaucoup de points jusqu'à ce que Philippe, qui en avait déjà dépensés auparavant, se retrouve à sec. Marco dépense ses 10 derniers points, Philippe ne peut plus dépenser que 3 points. Marco tue donc Philippe avec 7 points d'avance.

Certes, Marco aurait pu se mettre petit à petit à apprendre à tuer, mais le fait est que le joueur de Marco, dans son élan de victoire, a préféré narguer le joueur de Philippe plutôt que d'ouvrir un nouveau profil criminologique avec ses 7 points. S'en rendant compte deux minutes plus tard, il se fait à son tour narguer par le joueur de feu Philippe et du MJ. Ça lui apprendra.

Avoir des points dans le profil criminologique n'accorde en aucun cas l'usage de celui-ci de manière courante, mais il témoigne d'un apprentissage qui suit son cours. Ça offre néanmoins des bonus aux duels. **On prend un dixième du score arrondi à l'inférieur et on l'ajoute à tous les duels de point impliquant ce profil.**

Les 50 points atteints, il faudra encore payer le profil **en retirant vingt points du pool réel et en les mettant dans le pool fixe**. Ainsi, au prochain scénario, le personnage sera moins empiriste, mais aura de nouvelles compétences qui le rendront plus fiable en règle générale.

Exception du profil de Psychopathe : on ne devient Psychopathe qu'avec une séquelle psychologique, pas en s'entraînant à être fou.

- **Perdre la main** : à l'inverse de l'investissement il y a le fait de perdre la main par manque de pratique. À la fin de chaque partie, le MJ essaie de déterminer avec ses joueurs si l'un de leur personnage n'a fait usage d'aucun de ses profils criminologiques. Si c'est le cas, il le note de son côté. Si pendant trois scénarios d'affiler le personnage concerné n'a toujours pas exploité ce profil criminologique, il lui est temporairement retiré. On considère alors que le profil est en « hibernation », dans le sens où reprendre sa pratique sera possible mais pas immédiate. D'ici là, il ne bénéficie plus de ses avantages tout en conservant ses défauts.
Pour reprendre un profil criminologique ainsi perdu, il faut tenter et échouer autant d'actions qu'il y a eu de scénarios pendant cette absence, et ainsi reprendre la main, retrouver les habitudes perdues.
- **Célébrité** : on peut obtenir une renommée simplement en faisant ses preuves, mais encore faut-il le faire savoir autour de soi. En plus d'accomplir en exploit, le personnage qui cherche à se faire de la renommée pour effrayer ses congénères devra faire savoir à tout le monde qu'il ne faut pas le défier à la légère. Il n'y a pas de règles particulières ... le personnage doit faire ses preuves et le faire savoir.

Campagnes types, scénarii types :

On trouve deux grandes lignes directrices pour mener une campagne d'une dizaine de scénarii au moins :

- **La grande évasion** : *la piaule de vos joueurs se met d'accord, l'incarcération a trop duré, les conditions de vie s'effondrent et la tension ne va pas tarder à exploser. Alors commence la mise en place d'un projet d'évasion usant et complet, destiné à percer à jour les secrets de la prison de CDP, et d'en sortir enfin !*

- **La conquête** : *la piaule de vos joueurs se met en tête de contrôler la chaire et la nourriture sur leur bloc de détention. Alors que le projet se met en place, le groupe se voit offerte l'aubaine de contrôler d'autres blocs en prenant le contrôle des systèmes électromécaniques d'ouverture des portes. Course au pouvoir en bonne et due forme, avec toutes les embûches qu'on peut imaginer sur le chemin des personnages.*

Les scénarii typiques se déroulent sur une soixantaine de cycles voire beaucoup moins, selon que l'équipe ait su garantir une espérance de vie longue, ou désastreusement courte, pour la piaule :

- **Murder party** : *Un remplaçant arrive tout juste dans votre piaule, vous êtes encore sur le choc de la perte de votre ex-collègue, assassiné en plein cycle sommeil alors que tout le monde dormait ... vraiment tout le monde ?*

- **Mission de libération** : *On s'intéresse à votre piaule dans un bloc voisin. Il y a une mission avec de la chaire à la clef, une mission qui ne va certainement pas rester sans concurrence.*

- **Takeover** : *Les tags le hurlent depuis douze cycles : c'est la révolte ! Les collègues sont prêts à passer à l'action, il va falloir prendre le contrôle du bloc et le tenir en négociant des otages. Le signal sera le cinquième TAC du cycle nourriture. Soyez prêts ...*

- **Démocratie forcée** : *vous êtes seulement dix finalistes, maintenant, à être dans la course pour devenir le prochain démocraté de la CDP. À l'aube des votes, déjà, un mort parmi vous. La concurrence s'acharne : il ne peut y avoir qu'un seul démocraté par an !*

En règle générale, il est tout à fait judicieux d'adapter pour un scénario unique une session complète d'un des jeux de la prison (voir : *Les jeux de la CDP*).

Ils ont à la fois été imaginés pour exprimer l'audace de la Direction et à la fois pour être la base de scénarii clefs en main.

Glossaire :

Le TAC : ici le temps n'est affiché nul part. Personne ne connaît la véritable date ... du moins ce serait logique que personne ne la connaisse. Ça fait trop longtemps que tout le monde est là, et même si on demande toujours à un nouveau venu s'il se souvient de la date, personne ne peut affirmer le jour exact où nous sommes. Même l'heure n'est affichée nulle part.

Le seul et unique repère temporel est un mystérieux "TAC", un son qui retentit dans tout le bâtiment d'après ce qui se dit, un son toujours identique, qui semble revenir plus ou moins régulièrement. C'est un son de très faible intensité, qu'on entend mieux dans le silence, oreille contre une cloison creuse ou un bon mur conducteur. Le TAC c'est le métronome des détenus. Ils disent que le TAC est déclenché manuellement par les Sec's pour embrouiller et contrôler les évasions et autres plans foireux.

Les cycles : ce sont des périodes pendant lesquelles les détenus sont priés de faire quelque chose de particulier. Il existe trois cycles : éveil, sommeil et nourriture. Dans chacun de ces cycles, les détenus sont placés dans une piaule ou la salle à manger et dans des conditions différentes. Les cycles rythment à une échelle plus globale la vie des incarcérés, mais il n'y a visiblement aucun rapport entre les TACs et les cycles.

Les Sec's : membres et constituants tout type de la sécurité de l'établissement. Sec's pour "membres de la Sécurité". Au départ ça en faisait rire pas mal de dire Sex à tout bout de champ. La Direction a pris des mesures, et après quelques massacres, le mot Sex et redevenu Sec's pour se trouver, encore aujourd'hui, une connotation de malheur absolu.

Parler des Sec's est dangereux, les évoquer c'est porter la poisse et plus rarement, c'est sauver une vie. On ne connaît pas avec détail qui sont les Sec's, ce qu'ils peuvent faire. On sait qu'ils ont le droit et le devoir de tuer pour la sécurité de l'établissement. On devine qu'ils ne comptent pas du tout sur la peine de tout à chacun ici pour distribuer les pruneaux, parce que même s'il y a beaucoup de condamnés à mort ici, y'a quand même aussi beaucoup de cadavres de gens qui n'étaient condamnés que pour seulement 20 mois.

La Direction : c'est l'organisme, ou Dieu sait quoi, qui dirige la CDP. On ne sait rien d'eux, sinon leur présence et leur action. On sait que peu de choses, finalement, émane directement de l'initiative des Sec's. Il y a d'abord une décision de la Direction avant que les Sec's n'interviennent dans les blocs, presque toujours. Mais ça n'a pas l'air de rendre le temps d'intervention des Sec's très long.

Vierge : qualité d'un lieu, d'un mur, d'un objet. On dit de quelque chose qu'elle est vierge lorsqu'elle est nouvelle, neuve, qu'elle a été nettoyée. Un secteur rénové est parfaitement vierge, un nouveau bloc de détention fraîchement investi est vierge, un mur où toutes les inscriptions ont été effacées est vierge.

Comme toute chose nouvelle ici, qu'elle soit redevenue vierge n'est absolument pas rassurant, mais comme toute chose ici, ce n'est pas totalement un mal, ni un bien. Un mur vierge est assurément clean du point de vue des tags traîtres ou écrits par les Sec's.

Plus simplement, un mur vierge a été "remis à zéro", avec les avantages et inconvénients conséquents.

Clean : sûr, certain. Se dit de tout ce qui peut l'être ... donc d'à peu près tout : la nourriture, les murs, la sécurité en place (une sécurité clean est une sécurité inoffensive ou désactivée), les gens, la situation, le Tac. Clean est un mot qui débloque beaucoup de chose et qui, bien utilisé, tue beaucoup de monde.

Les tags : indices/inscriptions murales, sur les tuyaux, et même le Tac peut être taggé ! Pourquoi pas si c'est clean ?

Les masques : tags qui ne sont pas ou plus cleans, ils brouillent la lecture. Ils sont parfois posés par les traîtres ou simplement reproduit par les Sec's. Il faut être un expert en tags pour les reconnaître des faux.

La chaire : sexe, monnaie d'échange en vigueur à la CDP, fait l'objet d'un trafic peut-être plus organisé que les projets d'évasions les plus flamboyants. On parle de chaire pour l'acte sexuel ou plus généralement pour tout ce qui permet d'en faire.

Libérer : on libère quelque chose plus souvent qu'on libère quelqu'un à la CDP. Libérer consiste à éradiquer toute forme de sécurité dans une zone ou à ouvrir un passage dans des aérations qui sera utilisé plus tard. Généralement, un espace libéré devient clean.

Démograce : concept contemporain de la grâce, adapté à la CDP. Il s'agit pour tous les téléspectateurs de voter pour un détenu remarquable, aimable, que le public croit apte à reprendre une vie normale à leur côté. Le détenu qui a reçu le plus gros pourcentage des voix se retrouve être gracié et libéré sans condition. Aujourd'hui de nombreux blocs de détention se battent pour être sélectionné à la démograce. L'enjeu motive des dizaines de détenus à assassiner ou faire assassiner les finalistes en espérant rafler la première place.

L'air libre : désigne le monde extérieur. Les gens de l'air libre, la vie de l'air libre, ...

Inspirations et sources :

Cube

HyperCube

Jail Break

Loft Story

Et ce cher monde contemporain que nous aimons tant !

La documentation nécessaire à l'écriture du jeu a été effectuée sur Wikipédia
<http://fr.wikipedia.org/>

Remerciements :

À ma famille pour leur soutien, à mon père pour son gros coup de main à la relecture.

À mes amis de Rennes pour leur grand soutien et leur participation aux premières parties.

À Olivier Fanton et à tous ceux qui ont permis au Royal Rumble n°2 d'exister, sans lequel ce jeu n'existerait pas non plus.

À tous ceux qui joueront à ce jeu, d'avance, mille merci !