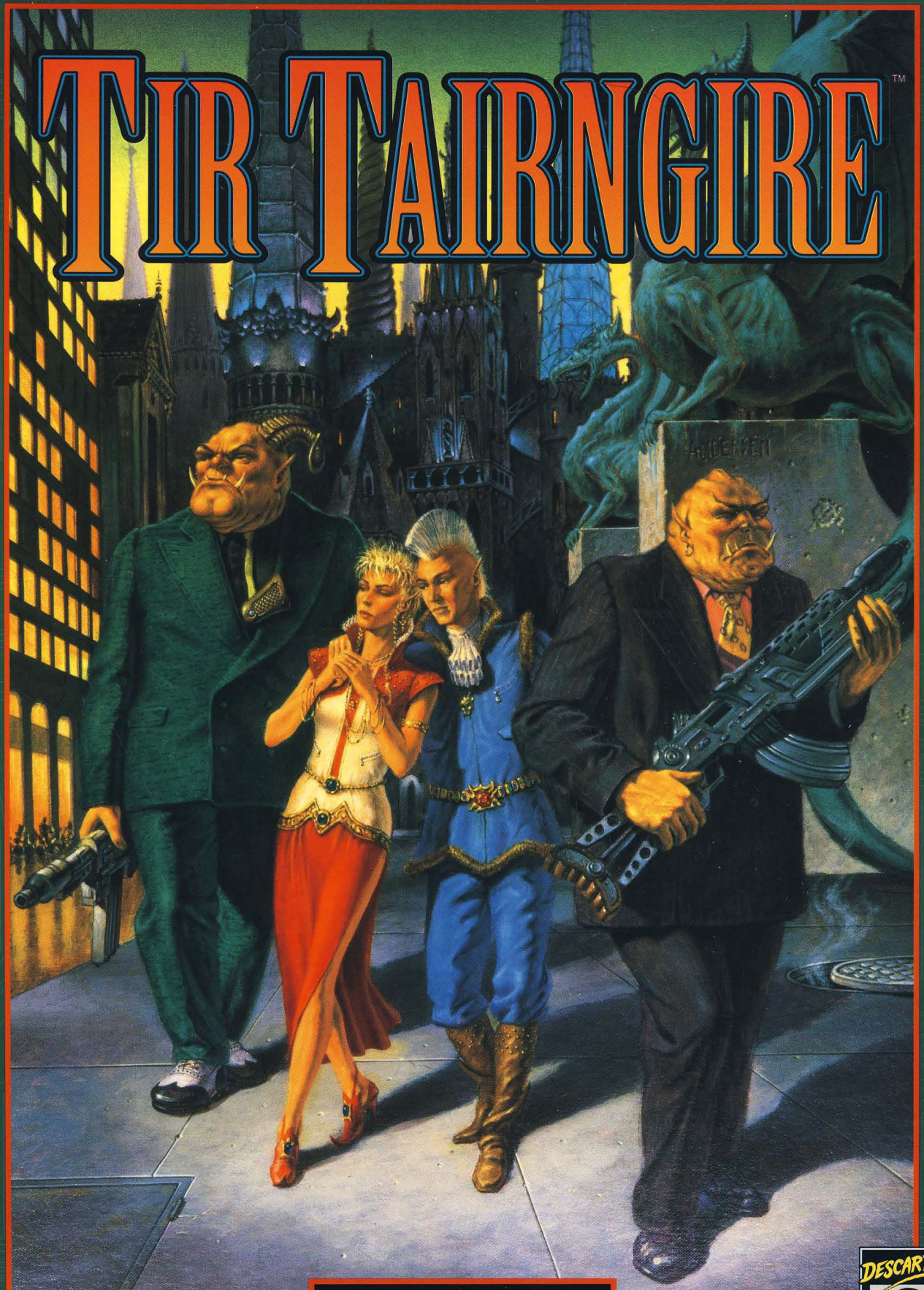
TIR TAIRNGIRE™



NIGEL D. FINDLEY

FASA CORPORATION

SHADOWRUN®

DESCARTES EDITEUR


ACCESS DENIED
ZEO-TECH
ROXO 93.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 7
PREMIÈRES IMPRESSIONS 11
Tir Tairngire en un coup d'œil 11
Quelle période choisir 12
Venir en Tir Tairngire 12
Formalités d'entrée 14
Monnaie 15
Déplacements 15
La loi et l'ordre 16
Portland 19
GÉOGRAPHIE 21
Crater Lake 23
HISTOIRE 27
Le cadre historique 27
L'immigration 28
La promesse 29
L'indépendance 31
La guerre de Californie 33
La naissance d'une nation 35
POLITIQUE 39
Le Conseil des Princes 40
Où le dragon fait son entrée 41
Le Haut Prince 43
Le Haut Prince et le Conseil 44
Les paladins 45
La Chambre de l'Étoile 48
Situation intérieure 50
Droits contre privilèges 50
Trahison 50
Contestation 51
Relations extérieures 51
Tir Tairngire et Tir Nan Og 52
Personnalités politiques 53
Lugh Surehand 53
Aithne Oakforest 54
Sean Laverty 55
Ehran le Scribe 56
Jenna Ni'Fairra 56
SOCIÉTÉ 59
Race 59
Discrimination 60
Majorité 62
Le Rite de Prononciation 62
Le Rite de Passage 63
Rang social 65
Aristocratie 65
Chevalerie 65
Noblesse 66
Rang comtal 66
Rang ducal 66
Rang royal 67
Vie royale 68
Héritage du rang 68
Le Rite de Progression 69
L'épreuve bureaucratique 69
L'épreuve physique 69
Les groupes de pression 70
Résultats 70
Présentation au Rite 71
Fiat du Haut Prince 72
Contrôle et mise à l'épreuve 72
Pompe et cérémonies 72
Langage 73
Petit glossaire de sperethiel 74
Magie 75
Loisirs 77
Tridéo 77
Hurling 78
Arts 79
Influences irlandaises 81
ÉCONOMIE 83
Économie nationale 83
Importations et exportations 84
Niveau de vie 85
Présence corporatiste 86
Corporations nationales 87
Corporations multinationales 90
TÉLÉCOMMUNICATIONS 95
Matrice de Tir Tairngire 96
Base de données des brehons 96
Système personnel du Conseil 97
Base de données du Service des Douanes et de l'Immigration 97
Système personnel de Lofwyr 97
Telestrian Industries Corporation 97
Base de données des Affaires Intérieures des Forces de la Paix 97
Système militaire des Forces de la Paix 97
Bureau des Qualifications 97
Willamette Compustat 97
LOI 99
Immigration 99
Demande d'immigration 99
Visa de travail 101
Visa d'étudiant 102
Visa touristique 102
Quitter le pays 103
Voyages 103
Émigration 103
Droit pénal 104
Droit civil 108
Traditions anciennes 108
Compensation 109
Tutelle 109
Défi 110
Le crime organisé 110
Les gangs 112
LES FORCES DE LA PAIX DE TIR TAIRNGIRE 115
Histoire 115
Armée 116
Patrouille des frontières 116

Fantômes....117
Police....117
Netwatch....118
PORTLAND....121
Portland en un coup d'œil....121
Gouvernement....121
Le Mur de Portland....122
Districts....124
Les déplacements....126
Quelques adresses à connaître....126
Les hôtels....126
Les restaurants & les bars....127
Les boîtes de nuit....129
Autres adresses....130
Les bâtiments administratifs....130
Les services médicaux....130
Divers....131
Royal Hill....133
La Colline et le Palais....136
SALEM....139
Salem en un coup d'œil....139
Gouvernement....139
Quelques adresses à connaître....140
Les hôtels....140
Les restaurants & les bars....141
Les boîtes de nuit....142
Autres adresses....143
Les bâtiments administratifs....143
Les services médicaux....144
Divers....144
EUGENE....147
Eugene en un coup d'œil....147
Gouvernement....147
Quelques adresses à connaître....148
Les hôtels....148
Les restaurants & les bars....149
Les boîtes de nuit....150
Autres adresses....150
Les bâtiments administratifs....150
CONFÉRENCE OUVERTE....153

SHADOWRUN, la MATRICE et TIR TAIRNGIRE sont des marques déposées FASA Corporation. Copyright © 1996 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée par Jeux Descartes, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75503 PARIS Cedex 15

TIR TAIRNGIRE

Rédaction
Nigel D. Findley
Matériel supplémentaire
Robert C. Charrete
Tom Dowd
Paul Hume

Développement
Tom Dowd

ÉDITION AMÉRICAINE
Éditeur principal
Donna Ippolito
Éditeur associé
Sharon Turner Mulvihill
Assistants
Diane Piron
Rob Cruz

PRODUCTION
Directeur artistique
Jeff Laubenstein
Directeur de projet
Joel Biske
Maquette de couverture
Joel Biske
Couverture
Doug Andersen
Illustrations en noir et blanc
Joel Biske
Karl Waller
Tom Baxa
Mike Jackson
Allen Nunis
Dan Smith
Illustrations en couleurs
Joel Biske
Jim Nelson
Jeff Laubenstein
Tony Szczudlo
Mike Nielsen
Janet Aulisio
Plans
Joel Biske
Aardvark Studios

VERSION FRANÇAISE

Traduction
Guillaume Fournier

Directeur de collection
Henri Balczesak

Corrections et relecture
Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

Réalisation technique
Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL InEdit

BIENVENUE À...

SHADOWLAND

"Toute connaissance relève de mon domaine."
- Francis Bacon, 1592

CATÉGORIE	**ALLEZ À :**
Messagerie/Courrier	OK
Menus/Table des Matières	OK
Catalogue d'archives	OK
Base d'information - TITRES DISPONIBLES (offre limitée dans le temps)	
Guide de voyage de Seattle (édition pirate - 11/53)	OK
Grimoire des magiciens éveillés (tout sur la magie)	OK
Compilation nord-américaine (un classique)	OK
Compilation amérindienne (les nations rouges)	OK
Tir Tairngire (LE VOILÀ !)	OK
Catalogue de technologie (prévision)	NON DISPONIBLE
Fichier noir des corporations (prévision)	NON DISPONIBLE
Guide de voyage de la France (en route)	NON DISPONIBLE

TIR TAIRNGIRE : LA TERRE PROMISE

Introduction	OK
Généralités	OK
Géographie	OK
Histoire	OK
Politique	OK
Société	OK
Économie	OK
Télécommunications	OK
Loi	OK
Forces de la Paix	OK
Portland	OK
Salem	OK
Eugene	OK
Conférence ouverte	OK
CHARGER TOUT ?	OK

NOTE DU CENTRE DE CONTRÔLE - Toute personne ayant connaissance d'un quelconque sabotage de ce fichier est priée de nous contacter AUSSI VITE QUE POSSIBLE. La censure ne sera pas tolérée !



INTRODUCTION

Tir Tairngire détaille la nation elfe du même nom occupant le territoire de l'Oregon actuel. À l'instar d'autres guides pour **Shadowrun**, **Tir Tairngire** est rédigé à la façon d'un document informatique issu de ce monde imaginaire. Ajouts et commentaires de lecteurs soucieux de corriger, compléter, corroborer ou contredire les informations présentées sont disséminés à travers le texte. Ces annotations "pirates" proviennent de personnages de l'univers du jeu, et rien ne permet d'affirmer avec certitude qu'elles sont fiables, précises, avisées ou fondées (quoiqu'elles puissent parfaitement être tout cela à la fois).

Mais contrairement à d'autres guides pour **Shadowrun**, l'information de base fournie sur Tir Tairngire émane principalement d'une source unique, subjective. Et comme pour les inserts pirates, sa véracité n'est pas garantie à 100 %. Ce point de vue subjectif laisse toute latitude au Maître de Jeu pour décider quelles informations seront véridiques, trompeuses ou erronées dans le cadre de sa propre campagne.

Aucun autre supplément **Shadowrun** n'est indispensable à la compréhension de **Tir Tairngire**. Toutefois, les informations contenues dans **Le Grimoire** et **Le Guide de Londres** peuvent se révéler utiles.

>>>>>[Okay, les gars, visez un peu ça.

Des documents du genre de celui auquel vous accédez ici montrent en quoi Shadowland est important et pourquoi on conserve notre principal serveur d'informations en sécurité dans le Nexus de ce bon vieux paradis matriciel de Denver.

Beaucoup d'entre vous, fidèles lecteurs, harcelaient mon construct en demandant pourquoi Shadowland ne publiait jamais rien au sujet de Tir Tairngire, pourquoi mes potes néo-anarchistes ne soulevaient pas le couvercle sur le pays des bouffeurs de pissenlits pas très loin au sud.

On a essayé les gars, permettez-moi de vous le dire. *Putain*, ce qu'on a pu essayer ! Au moins cinq fois, on a sorti des fichiers qui nous avaient été envoyés par divers correspondants - fichiers qui allaient de l'analyse sociopolitique finement argumentée au radotage polémique sans queue ni tête. *À chaque fois* qu'on a voulu charger les données, *quelque chose* a mal tourné. Le fichier plantait "accidentellement" ou était "accidentellement" effacé. Dans les deux derniers cas, les types qui nous avaient transmis les fichiers à l'origine ont, eux aussi, été "effacés" par accident : le premier, victime de la "violence urbaine aléatoire" ; le deuxième, emplafonné par un putain de *corbillard* (joli coup, celui-là). On est naturellement parvenus à la conclusion que les elfes de Tir Tairngire ne voulaient pas faire sécher leur linge sale sur notre compte-rendu du mois d'août.

Alors qu'on avait renoncé à essayer, on a été contactés par un contributeur du nom de Spes (terme latin pour "espoir", à l'intention des non-latinistes d'entre vous), prétendant être un elfe de Tir Tairngire, un brin excédé par la façon dont la classe dirigeante gérait la situation. Spes disait qu'il voulait dévoiler au reste du monde comment ça fonctionnait dans le Tir. Est-ce que ça nous intéressait, il a demandé ?

Bordel, tu rigoles ? on a répondu.

Et donc, voilà. Les fichiers suivants contiennent la boue déversée par Spes dans le paradis matriciel de Denver. Intéressante lecture, je suis sûr que vous en conviendrez. Quand on l'a lue, nous autres humbles éditeurs et opérateurs du système, on a compris qu'on tenait notre plus gros scoop. Si les infos transmises par nos autres contributeurs suffisaient à convaincre les elfes du Tir de s'infiltrer dans Shadowland pour flanquer les fichiers à la poubelle, on s'est dit que *ce texte-ci* les ferait partir sur le sentier de la guerre. On a transféré les fichiers directement dans le paradis matriciel de Denver aussitôt après les avoir reçus, et on a fortement suggéré aux garçons et aux filles de Denver de gonfler leurs défenses - physiques aussi bien qu'informatiques.

On a vachement bien fait.

On s'attendait à quelques deckers d'élite qui viendraient faire le coup de feu pour récupérer les fichiers, appuyés éventuellement par quelques Shadowrunners pour pénétrer les défenses physiques. On ne s'attendait *pas* à une opération militaire.

Mais c'est ce qu'on a eu. Un commando - envoyé par le Tir ; par qui d'autre ? - s'est infiltré à Denver pour tenter de faire voler en miettes le paradis matriciel. Et il aurait réussi, s'il ne s'était pas égaré dans la Zone Autonome Sioux où il s'est heurté à un groupe de Wildcats, les forces spéciales sioux.

Évidemment, l'affaire a créé un sérieux grabuge diplomatique, mais elle a été étouffée vite fait bien fait. Avant que le Tir ne puisse monter un autre raid, il était trop tard : on avait déjà transmis des copies des fichiers de Spes à tous nos serveurs annexes d'Amérique du Nord ainsi qu'aux systèmes associés d'Europe et du Japon.

Alors, lisez attentivement cette drek. Le Tir a *salement* tenté de faire main basse dessus, ce qui nous donne à penser que c'est important. Okay, c'est une version subjective, si bien qu'on ne peut pas en garantir le contenu (on n'a aucune autre source permettant de vérifier les informations), mais il y a quelque part quelqu'un dont le karma fait des nœuds à cause de ça. Donc, prenez-le avec juste un brin de prudence.

Oh, encore une chose à l'intention des assassins du Tir : j'ignore qui est Spes, et je ne veux pas le savoir.]<<<<<

- Captain Chaos (12:11:31/04-02-54)

>>>>>[Ne croyez pas ça - c'est rien qu'un truc pour vous embobiner, une autre manière de faire circuler la désinformation elfique. Quel meilleur moyen de nous faire avaler un tissu de mensonges qu'en essayant "sans succès" de les faire disparaître ? Captain Chaos et les autres marchent dans le jeu des elfes.]<<<<<

- TomTom (18:16:21/08-02-54)

>>>>>[Waouh... ce type a l'air sacrément parano, même pour un Shadowrunner.]<<<<<

- Marci (21:50:32/08-02-54)

>>>>>[Tom, Tom, Tom... toujours tes vieilles obsessions, à ce que je constate. Tu vois toujours des conspirations *partout*.]<<<<<

- Zack Black (11:15:36/10-02-54)

>>>>>[Mais *il y a* des conspirations partout ?]<<<<<

- TomTom (17:41:52/10-02-54)

>>>>>[C.Q.F.D.]<<<<<

- Zack Black (09:00:18/11-02-54)

>>>>>[Si les fichiers transmis par Spes révèlent les dessous de Tir Tairngire, il est venu à mon attention que certains d'entre vous ne connaissent peut-être pas les éléments de *base* de la nation. Alors j'ai complété les informations de Spes par des extraits de banques de données standard, guides touristiques et autres brochures officielles. Je ne me suis pas donné la peine d'en nommer les sources (droits d'exploitation ? Me faites pas rigoler) mais vous arriverez sans mal à distinguer ce qui est de Spes et ce qui ne l'est pas. Croyez-moi.]<<<<<

- Captain Chaos (23:20:53/12-02-54)

>>>>>[Nous déplorons le fait qu'un service ordinairement aussi efficace et objectif que Shadowland se laisse abuser par les subterfuges du policlub Humanis et de ses alliés. Nous possédons la preuve sans équivoque que Spes est membre de cette ignoble organisation, et nous sommes tout disposés à la diffuser sur ce serveur à la demande. Les lecteurs et les contributeurs de Shadowland doivent comprendre que les "vérités" émises par cet individu qui se donne le nom de Spes ne sont rien d'autres que des mensonges destinés à propager la défiance et la haine des elfes et à fomenter la violence raciale. Spes a astucieusement entremêlé dans ses mensonges une part de vérité suffisante pour tisser une fable d'une effrayante vraisemblance. L'effort évident déployé dans ce document de désinformation révèle l'acharnement du policlub Humanis à déstabiliser les relations entre Tir Tairngire et les autres nations d'Amérique du Nord.]<<<<<

- Lerethien Verantin, consul général de Tir Tairngire (08:15:08/13-02-54)

>>>>>[Le fichier de Spes s'est fait attendre, mais je savais, comme d'autres dans le Tir, que ce jour finirait par arriver. Considérant la redoutable efficacité des techniques actuelles "d'appropriation de l'information", je suis franchement stupéfait qu'il ait fallu si longtemps. Grâce en soit rendue, j'imagine, à lord Tathern et au Secrétariat de l'Information, même si lui et ses subordonnés ne doivent pas être à la fête en ce moment. Ses alliés au sein des cercles intérieurs doivent être tout aussi mécontents, quoique moi et certains autres soyons ravis de ces révélations. Pour paraphraser la citation célèbre, il y a quelque chose de pourri au royaume de Tir Tairngire et il était grand temps d'agir. Le problème, à mon avis, est que la majeure partie de ce que nous considérons comme pourri est en fait délibérément planifié, et que cette préparation ne fera que compliquer le changement nécessaire.

Le lecteur aura avantage à considérer Tir Tairngire comme un oignon. Les informations courantes, publiques, élaborées et diffusées par le Tir, représentent la première peau de l'oignon. Ce fichier en constitue la seconde, et peut-être la troisième. Bien d'autres demeurent cachées, mais je vais annoter ce fichier, comme d'autres le feront certainement, ajoutant le peu que je sais depuis ma position à l'intérieur. Il est cependant des choses auxquelles même moi, je n'ai pas accès ; je les transmettrai selon le cas sous forme de rumeurs ou de sous-entendus.]<<<<<

- Aegis (21:13:13/17-02-54)

>>>>>[Oh, ouais, super. Racontars, affabulations et faits vous font tous secouer la tête d'horreur. Comme vous en savez peu, et comme Spes révèle peu de choses (un individu, Lerethien ? Tu es sûr ? Bon) ! Interrogez-vous plutôt sur ce qui demeure caché, attendant d'être dévoilé. En son temps, en son temps. Tout vient à temps à qui sait attendre. Et écoutez bien Aegis ; il sait de quoi il parle, et de quoi il ne parle pas...]<<<<<

- The Laughing Man (12:14:32/19-02-54)

>>>>>[Personnellement *j'adore* ce concept de rumeurs, de récriminations et de protestations indignées diffusées à grande échelle. Les conversations longue-distance sont tellement plus simples de nos jours qu'elles ne l'étaient au bon vieux temps ?]<<<<<

- The Laughing Man (08:16:21/11-03-54)

>>>>>[Est-ce que je peux hasarder un commentaire ?]<<<<<
- The Big "D" (01:09:32/14-03-54)

>>>>>[Seulement si tu te souviens de notre dernière conversation.]<<<<<
- The Laughing Man (18:51:20/15-03-54)

>>>>>[Pigé.]<<<<<
- The Big "D" (01:12:51/17-03-54)

>>>>>[Je ne suis pas sûr de vouloir comprendre...]<<<<<
- Uncle Mike (02:13:56/17-03-54)




SONY
POWER
MJ 93

PREMIÈRES IMPRESSIONS

TIR TAIRNGIRE EN UN COUP D'ŒIL

Population : 5 610 000
- Humains : 1 %
- Elfes : 85 %
- Nains : 7 %
- Orks : 5 %
- Trolls : négligeable
- Autres : 2 %

Revenu par Habitant : 55 000 ¥
Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 15 %
Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés : 1 %
Personnes Affiliées à une Mégacorporation : 7 %
Personnes Affiliées à une Corporation Locale : 38 %
Éducation :
- BEPC : 53 %
- BAC : 30 %
- Études Supérieures : 13 %

Numéro d'Accès RTR : NA/TT

>>>>>[Ces deux premiers fichiers proviennent d'un dossier d'information touristique que j'ai trouvé sur le réseau. Ils fournissent des éléments officiels de base sur le Tir. Vous gênez pas pour ajouter les commentaires, corrections et autres spéculations habituelles. Pour plus de détails et une vision plus pointue, reportez-vous aux fichiers de Spes, plus loin.]<<<<<

- Captain Chaos (15:22:33/12-02-54)

>>>>>[La plupart des experts contestent les chiffres de population publiés par le gouvernement du Tir. Quatre-vingt cinq pour cent d'elfes semble difficile à croire, quand on prend en considération le pourcentage initial de naissances elfiques/EGI et le taux de natalité humaine/elfique. N'oublions pas qu'il ne s'est écoulé qu'une quarantaine d'années depuis le début de l'EGI ; ça représente seulement deux ou trois générations (selon le point à partir duquel on mesure le potentiel de reproduction).

Le Tir maintient malgré tout que ses chiffes sont corrects, et on est bien obligé de lui donner raison quand on se promène dans le royaume.]<<<<<

- Number Man (09:12:52/03-03-54)

>>>>>[Les statistiques prouvent que le pourcentage de naissances elfiques postérieur à 2011 enregistré en Tir Nan Og (Irlande) grimpe largement au-dessus de la moyenne mondiale. La natalité elfique/naine est également plus forte dans le Nord-Ouest de la Côte Pacifique que dans n'importe quelle autre partie des anciens USA. Même chose pour l'ingentisation. Des variations géographiques de population - quelle idée passionnante.]<<<<<

- People Person (12:51:54/04-03-54)

>>>>>[Retiens l'idée ?]<<<<<

- The Laughing Man (08:22:09/11-03-54)

QUELLE PÉRIODE CHOISIR

À l'ouest de la chaîne des Cascades, l'océan modère le climat à des conditions moyennes et humides. Les températures peuvent atteindre 39°C en juillet et en août et descendent fréquemment jusqu'à -20°C en plein hiver. Le cumul des précipitations annuelles sur la région côtière avoisine les 3.500 mm. À l'est des Cascades, loin de l'influence régulatrice du Pacifique, la température connaît des variations plus importantes, faisant des pics à 43°C en été pour tomber jusqu'à -37°C en hiver. Sur les plateaux de l'intérieur du pays, le cumul des précipitations annuelles se situe seulement entre 250 et 500 mm.

Le degré d'humidité varie, selon l'endroit et la période de l'année. En automne, hiver et printemps, la côte de Tir Tairngire est souvent voilée par un mince brouillard à vous glacer les os.

>>>>>[Et quand le temps est dégagé durant ces saisons, c'est généralement qu'une tempête se prépare.]<<<<<
- Lane (14:06:31/10-03-54)

>>>>>[Les étés sont chouettes, particulièrement à l'intérieur des terres. La côte reste toujours magnifique, mais un vent d'ouest quasi permanent la rend plus fraîche qu'on ne s'y attendrait.]<<<<<
- Tengu (18:57:34/13-03-54)

>>>>>[J'ai consulté les anciens dossiers météorologiques de la région, et je peux vous dire que les conditions climatiques actuelles sont sensiblement différentes de celles enregistrées au début du siècle. Le Tir semble subir davantage de tempêtes du Pacifique que par le passé, et les variations de températures d'un endroit à l'autre au sein du pays sont également plus importantes. Quelqu'un a une idée pour expliquer ça ?]<<<<<<
- Woppler the Weatherman (20:11:56/17-03-54)

>>>>>[C'est la magie, très probablement. Tu sais à quel point les elfes sont portés sur la magie. Ce qui est étonnant, c'est plutôt que le temps ne soit pas plus détraqué que ça.]<<<<<
- Tess (22:51:17/25-03-54)

>>>>>[De toute évidence, tu n'as aucune idée de la quantité d'énergie qu'il faut relâcher dans la nature pour entraîner un effet mesurable sur le climat. Sûr, les elfes sont magiciens. Mais il n'y a aucune putain de chance qu'ils puissent faire joujou avec une telle puissance. Crois-moi sur parole.]<<<<<
- Strier (03:04:40/26-03-54)

>>>>>[Vraiment ? Les Indiens semblaient capables de le faire. Ou bien tu as déjà oublié la Danse Fantôme ? Reporte-toi aussi aux différents fichiers météo des diverses NAO publiés dans Shadowland : le climat est bizarre sur l'ensemble de ces territoires.]<<<<<
- Sorcerer (14:58:51/27-03-54)

>>>>>[On ne peut pas interférer avec Mère Nature et espérer s'en tirer comme ça.]<<<<<
- The Laughing Man (09:15:32/28-03-54)

>>>>>[C'est marrant que tu dises ça.]<<<<<
- The Big 'D' (14:13:09/01-04-54)

VENIR EN TIR TAIRNGIRE

>>>>>[Tout ce passage n'est que de la connerie. À moins de passer la frontière en douce, on n'entre pas dans le Tir...]<<<<<
- Sally Steel (17:58:11/28-02-54)

>>>>>[*Il y a* des gens qui entrent légalement sur le territoire, Sally (pas des monstres des rues tels que nous, bien sûr). En général, pourtant, disons simplement que la balance économique du Tir ne dépend pas du tourisme pour sa bonne tenue.]<<<<<
- LA Gearjammer (20:00:01/01-03-54)

Avion

Trois aéroports internationaux desservent Tir Tairngire - Morningstar Field à Portland, Mahlon Sweet Airport immédiatement au nord-ouest d'Eugene et McNary Field à Salem. Si tous les trois sont enregistrés comme internationaux, Malhon Sweet et McNary ne proposent que des vols courte-distance entre Tir Tairngire et les Nations des Américains d'Origine voisines. Aucun vol régulier ne dessert Seattle ou aucun des autres aéroports plus modestes.

Morningstar Field - l'ancien aéroport international de Portland - est le seul aéroport du Tir capable d'accueillir des vols suborbitaux et semi-balistiques. Il reçoit également les navettes orbitales jusqu'à celles de classe *Aurora*.

Seule la compagnie nationale de Tir Tairngire, *Cinanestial* ("Ailes du Ciel") a le droit de poser des appareils sur ces trois aéroports.

>>>>>[Contrairement à ce qui passe pour un fait avéré dans ce fichier visiblement rigoureusement documenté, il *existe* bel et bien des vols réguliers au départ et à destination du Tir. La difficulté n'est pas tant d'en trouver, mais plutôt d'embarquer après avoir acheté son billet.]<<<<<
- Flyboy (13:16:44/02-03-54)

>>>>>[Bien vu, bonhomme. Chaque ville desservie par *Cinanestial* entretient un bataillon de blaireaux des douanes et de l'immigration du Tir qui doit approuver chaque passager qui se présente avant l'embarquement. Les visiteurs en partance pour le Tir doivent produire identification et autorisation de voyage devant trois - compte-les bien, trois - officiels différents, chacun pouvant lui refuser l'accès s'il n'aime pas sa voix, sa coupe de cheveux ou le parfum qui se dégage de son haleine. Pendant que le passager affronte tout ce cirque, ses bagages subissent un examen encore plus approfondi : rayons-X, analyse magique, renifleurs de drogues, chiens dressés et même la bonne vieille fouille manuelle pour un pourcentage sélectionné au hasard. Tout élément suspect découvert par les inspecteurs est confisqué, balancé à la flotte ou réduit en charpie par un robot traiteur-de-bombes. Autant dire qu'il est inutile de songer à glisser une arme à bord ou dans ses bagages ; le simple fait d'essayer est déjà un crime. Et n'oubliez pas que la salle d'attente de l'immigration est considérée comme faisant partie du territoire de Tir Tairngire.]<<<<<

- Nimby (23:11:41/08-03-54)

>>>>>[Les crétins du contrôle des bagages ont joliment merdé il y a quelques années. Une mallette "non accompagnée" a abouti Dieu sait comment dans la soute d'un vol courte-distance Cheyenne-Salem, en dépit de tous les systèmes de contrôle à l'enregistrement, règlements de la compagnie et autres contre-vérifications. Elle a explosé avec des conséquences spectaculaires lorsque l'appareil a atteint son altitude de croisière. Quatre policlubs anti-elfes ont revendiqué l'attentat. Des têtes ont roulé au département des douanes et de l'immigration du Tir et depuis, la sécurité est *encore* plus étroite.]<<<<<

- Pamela (20:00:16/09-03-54)

>>>>>[Si ça intéresse quelqu'un, j'ai cru comprendre que des têtes avaient *littéralement* roulé.]<<<<<

- Aegis (09:49:01/12-03-54)

Automobile

La principale autoroute pour venir en Tir Tairngire est la Highway 5 (l'ex-Interstate 5) au sud de Seattle, qui franchit la frontière des NAO à la rivière Columbia. La route donne également accès au pays depuis le sud, partant de l'État Libre de Californie à hauteur d'Eureka. À l'est, la seule route importante vers le Tir est la Highway 84, partant vers le nord nord-ouest depuis Caldwell dans la nation Ute.

Le Service des Douanes et de l'Immigration s'occupe de la sécurité aux frontières. Cette force paramilitaire bien entraînée prend ses responsabilités très au sérieux.

>>>>>[Les postes de contrôle douaniers ressemblent à des avant-postes militaires - glacis de béton précontraint, meurtrières, énormes antennes de communications sortant du toit. Les emplacements des artilleurs de garde sont plus difficiles à repérer, mais ils sont là, et ils disposent d'une puissance de feu suffisante pour stopper n'importe quoi de plus petit qu'un VBA Banshee - utilisant principalement des miniguns Vanquisher, des autocanons tournants Vigilant, des missiles sol-air SAAB Saaker et des MAV de fabrication locale plutôt vicelards (qui a dit que les elfes n'étaient pas foutus de faire des armes ?). Le poste douanier typique abrite deux douzaines de gros bras du SDI, outillés pour la chasse à l'ours et portant des armures comme pour le jour du Jugement Dernier. Chaque station est également gardée par au moins un véhicule blindé - le Tir vient de se procurer un paquet de tout-terrain légers Appaloosa chez Ferrari - et un ou deux hélicoptères légers du type Yellowjacket ou équivalent. Pour ceux d'entre vous qui se moquent de ce genre de matos profane, sachez qu'au moins deux des tueurs du SDI de chaque poste douanier seront des magiciens, suffisamment coriaces pour vous écorcher vif rien qu'en vous regardant. Un Shadowrunner averti en vaut deux.]<<<<<

- Bullyboy Grim (10:52:31/01-03-54)

>>>>>[Ce qu'il y a de bien avec tous ces efforts déployés par le Tir pour garder ses frontières, c'est qu'on ne rencontre plus tellement de résistance une fois qu'on a passé au travers.]<<<<<

- Uncle Ed (02:52:41/08-03-54)

>>>>>[Plus d'informations au sujet des frontières et des douanes dans les chapitres suivants, y compris le prochain.]<<<<<

- Captain Chaos (10:56:50/10-03-54)

Bateau

Le petit port d'Astoria à l'embouchure de la Columbia constitue l'unique accès officiel au Tir par voie de mer. Principalement mis en place pour les cargos de marchandises, il ne possède que des installations rudimentaires pour accueillir les paquebots de passagers. Certains remontent quelquefois la Columbia jusqu'à Portland, mais ce port d'escale n'est guère mieux loti pour les recevoir.

>>>>>[Donc, pas d'accueil chaleureux pour les passagers officiels. Quant aux passagers non-officiels, leur accueil est souvent un peu *trop* chaleureux. Comme il est de coutume dans la plupart des ports, tout navire arrivant à Astoria ou à Portland doit être pris en charge par un pilote local pour entrer dans le port. Le pilote du Tir connaît son métier, mais c'est également un magicien chargé de débusquer les clandestins ou les membres d'équipage qui songeraient à déserter. Le Tir maintient également les cargos étrangers en quarantaine ; la cargaison est chargée et déchargée par des dockers locaux, et l'équipage du navire doit rester à bord durant le processus.]<<<<<

- Salty Dog (15:57:55/04-03-54)

>>>>>[C'est bon, putain, on a compris. Les bouffeurs de pissenlits sont paranos au sujet des visiteurs indésirables. Alors dites-nous plutôt comment entrer en douce dans le pays.]<<<<<

- TomTom (22:10:31/07-03-54)

>>>>>[Examinons méthodiquement les options disponibles.

Par voie de terre ? Possible, mais chaud. Le Tir a une longue frontière comparée au nombre de crétins du SDI et de l'armée assignés à sa défense, si bien que la frontière elle-même

des destinations qui ne sont pas desservies, la compagnie propose également un service d'avions-taxis à la demande. La différence de prix entre les deux services est conséquente : un vol régulier Portland-Eugene coûte environ 36 nuyens, tandis qu'un avion-taxi sur le même parcours revient à peu près à 100 nuyens.

>>>>>[Pour ses vols intérieurs, Cinanestial utilise des Embraer-Dassault Mistral (version navette) ou des bons vieux F-B Commuter 2050. Les avions-taxis sont plutôt des petits F-B Merlins ou même, croyez-le ou non, des Airship Industries Skyswimmer LTA (j'imagine que les mangeurs de pissenlits apprécient les trucs avec des panneaux solaires).]<<<<<

- Sky Pilot (13:12:34/02-03-54)

Le Tir possède un réseau de trains à lévitation magnétique alimenté par sa propre usine hydroélectrique ainsi que par les panneaux solaires qui courent tout au long du "couloir" de la Highway 5. Il dessert toutes les villes entre Portland dans le nord et Eugene dans le sud. L'omnibus s'arrête à toutes les stations, mais l'express ne fait qu'un seul arrêt, à Salem.

>>>>>[Un chouette système, non-polluant. Le train fait des pointes à 300 km/h, et la vitesse moyenne de l'express tourne autour de 280 km/h. Le trajet Portland-Eugene coûte 70 ¥ en express et 60 ¥ en omnibus.]<<<<<

- Gene (21:52:43/04-03-54)

LA LOI ET L'ORDRE

Le maintien de l'ordre sur l'ensemble du territoire de Tir Tairngire est assuré par les Forces de la Paix, une organisation paramilitaire. Les Forces de la Paix <<**bloc effacé : 1,1 Mp**>>

>>>>>[J'ai coupé la plupart des conneries du syndicat d'initiative. Il y aura des détails croustillants sur cette police dans un autre fichier. Pour l'instant, il suffit de savoir que le Tir fait régner l'ordre d'une main de fer et qu'on ne plaisante pas avec les Forces de la Paix.]<<<<<

- Captain Chaos (15:40:41/12-02-54)

Drogues et substances réglementées

Le Tir possède des lois très strictes concernant l'alcool. Comme dans les UCAS, l'ivresse sur la voie publique est considérée comme un délit, à cette différence que la nation elfique fait vraiment observer cette loi. La conduite en état d'ivresse, qui se définit par un taux d'alcoolémie égal à 0,03 %, est un crime grave. Inutile de plaider la non-responsabilité classique si vous provoquez un accident mortel ; dans le Tir, un chauffard ivre qui tue une personne se voit accusé de meurtre avec préméditation.

>>>>>[Gardez bien ça en mémoire quand vous rentrez chez vous après une soirée bien arrosée. *Une bière* suffit à envoyer un homme ordinaire largement au-delà de la limite légale pendant une heure ou deux. Les orks et les trolls peuvent ingurgiter un peu plus, mais à vue de nez, le plus léger tournis et vous êtes légalement ivres.]<<<<<

- MADDman (13:35:36/16-02-54)

Non content d'appliquer sévèrement les lois sur l'ivresse, le Tir refuse aussi de reconnaître cette dernière comme circonstance atténuante dans d'autres actes délictueux.

Touristes et citoyens peuvent se procurer de la bière, du vin et de l'hydromel dans n'importe quelle épicerie ou boutique de quartier entre 11h et 24h (ceci sans présumer des heures d'ouverture normales du magasin). Les alcools forts, y compris le *Taéngelé*, de fabrication locale, sont vendus exclusivement dans des magasins gérés par le gouvernement, ouverts de 11h à 18h du dimanche au mardi et de 11h à 20h le vendredi et le samedi.

>>>>>[Hydromel ? J'ai bien lu hydromel ? Qu'est-ce que c'est que ce truc ?]<<<<<

- Phil (00:47:48/24-02-54)

>>>>>[L'hydromel, mon cher Phil (istin), est un alcool de miel dont raffolent les elfes du Tir. Ça descend tout seul, mais si on en abuse, on se réveille le lendemain avec une gueule de bois terrible, qui vous rend pratiquement invalide.]<<<<<

- Erath (01:50:42/25-02-54)

>>>>>[Le *Taéngelé* mérite une mention spéciale au milieu de ces commentaires savants. Alcool distillé à partir de miel et d'anis, sucré, avec un agréable goût de réglisse, il est tout ce que l'ouzo a toujours voulu être quand il a été inventé. Je dirais qu'il a du corps, avec un sain retour d'éthanol. Curieusement, la gueule de bois se produit beaucoup plus rarement avec cet alcool qu'avec de l'hydromel. Si tu peux te procurer une ou deux larmes de ce nectar des dieux, ne passe surtout pas à côté. Seulement attention, le Tir n'en fait pas (légalement) l'exportation.]<<<<<

- Dionysus (02:46:08/25-02-54)

>>>>>[Ça m'a l'air un peu comme le *Xtabantun* qu'on boit au Yucatan.]<<<<<

- Mayan Sot (11:31:53/25-02-54)

>>>>>[En vérité, c'est très proche du *Xtabantun*, M.S. Mais juste un chouias meilleur.]<<<<<

- Dionysus (02:00:52/26-02-54)

La loi permet aux touristes d'emporter deux litres de vin ou de bière, ou un litre d'alcool quand ils quittent le pays, à des fins de consommation personnelle uniquement.

Les substances qui entraînent un phénomène de dépendance, y compris le tabac, sont rigoureusement réglementées. Le tabac n'est pas illégal (pas encore), mais on ne peut s'en procurer que dans des points de vente sous licence du gouvernement, et à condition d'avoir plus de 20 ans.

>>>>>[À l'intention des quelques accrocs du tabac qui restent : il est interdit de fumer dans un bâtiment public. La section non-fumeurs s'étend *partout*. Même en plein air, toute personne se sentant agressée par vos bouffées d'émissions cancérigènes peut vous demander, soutenue par tout le poids de la loi, d'éteindre votre cigarette. Refuser de s'exécuter est un délit. Loué soit le Tir.]<<<<<

- Anti-Cancer (17:58:56/02-03-54)

La possession de substances prohibées, y compris les puces, constitue un délit mineur ; la possession dans un but de revente est un crime grave. Le Tir fait strictement observer ces lois et condamne sévèrement les contrevenants.

>>>>>[La liste des substances prohibées est trop longue pour être donnée ici. En règle générale, disons que si ça altère ton humeur de manière significative, c'est prohibé.]<<<<<
- Gibson Girl (13:58:51/01-03-54)

>>>>>[Fais attention à tes puces, aussi. Le terme "prohibé" ne recouvre pas la même signification dans le Tir qu'à Seattle. Dans les UCAS, l'élément-clef pour déterminer la légalité d'une puce est la présence d'un filtrage de l'enregistrement simsens par un contrôleur de crête ASSIST. Sans filtrage, la puce est considérée comme une BTL et donc illégale. Les lois du Tir sont encore plus sévères. Le contrôleur de crête doit être réglé au minimum. Si l'amplitude d'une puce (Δ0 ou delta phi) passe au-dessus de 2,7, la puce est illégale (pour avoir des éclaircissements sur ce jargon technique, reporte-toi à *Shadowbeat* ; c'est sur le réseau).]<<<<<
- The Neon Dweeb (14:09:12/12-03-54)

>>>>>[J'ai entendu dire qu'un groupe avait essayé de monter un trafic de 2XS dans le Tir. Les Forces de la Paix ont eu vent de l'affaire et elles ont "effacé" les dealers. Poof, y a plus, comme ça.]<<<<<
- Pat (05:38:10/17-03-54)

>>>>>[2XS ?]<<<<<
- Color Me Curious (09:27:51/18-03-54)

>>>>>[DIR-X, chevauchement RAS minimal, aucun filtrage par contrôleur de crête, amplification dans les canaux prio-sensoriels, plus effets subliminaux - et une amplitude supérieure à *15*. Le grille-neurone absolu. Méchante came.]<<<<<
- The Neon Dweeb (12:14:40/20-03-54)

Urgences

Tir Tairngire met à la disposition du public une ligne vidéophonique d'urgence assez similaire au réseau 911 des UCAS. En cas d'urgence, faites simplement le 119 sur n'importe quel téléphone. Une opératrice vous branchera sur le service d'urgence approprié : Forces de la Paix, intervention médicale d'urgence, pompiers, etc.

>>>>>[119 ? Putains d'elfes, faut toujours qu'ils fassent tout à l'envers.]<<<<<
- Bung (03:31:58/22-02-54)

Services médicaux

Tir Tairngire procure à ses citoyens un système de sécurité sociale financé par des taxes sur les salaires. Les Services Médicaux Gouvernementaux (SMG) paient toutes les dépenses de santé résultant d'un accident ou d'une maladie ainsi que le prix de la consultation, aussi bien chez un médecin du privé que dans un hôpital. Le citoyen n'a rien à débourser pour ce qui concerne la médecine de base, mais il paye en revanche de sa poche les médicaments qui lui sont prescrits. Les médicaments reçus en cours de traitement à l'hôpital ou à la clinique sont payés par les SMG.

Les SMG gèrent également le service d'ambulances d'urgence qui répond aux appels du 119. Ce service dépose les patients au plus proche hôpital disposant de l'équipement requis.

Membres et organes de substitution cybernétiques ou organiques sont fournis dans le cadre du programme des SMG, mais seulement au niveau du remplacement élémentaire. Le gouvernement finance la remise en état de ses citoyens, pas l'amplification de leurs capacités. Si un patient désire un implant de substitution spécifique ou l'amélioration d'un organe ou d'un membre, il doit acquitter la différence de prix (autrement dit, le gouvernement considère la cybertechnologie au-delà du fonctionnement de base comme de la chirurgie "facultative". Comme toujours, le patient paye pour les procédures facultatives).

Les touristes doivent verser aux SMG une cotisation de 500 nuyens par semaine de présence à leur entrée sur le territoire. Aucune réciprocité de services ou arrangements d'aucune sorte n'existent entre les SMG de Tir Tairngire et les organisations de santé privées ou publiques des autres nations, que ce soit DocWagon™ dans les UCAS ou le National Health Service en Grande-Bretagne. Le touriste à jour de ses cotisations bénéficie du même degré élevé d'attention que n'importe quel citoyen du Tir. Aucune compagnie d'assurance santé privée n'opère en Tir Tairngire.

>>>>>[Ce qui veut dire que si tu veux pouvoir te faire soigner pendant ton séjour, tu dois raquer auprès du gouvernement, et donc faire connaître ta présence. Pas cool pour ceux qui marchent du côté obscur de la rue, pas vrai ?

Alors, quelle est la solution ? Les cliniques et hôpitaux légalement enregistrés n'acceptent aucun règlement direct sauf pour la chirurgie "facultative", et même là, il faut être en mesure de prouver que tu es couvert par les SMG. Un médecin véreux *pourrait* accepter de te recoudre pour du liquide, mais attends-toi à ce qu'il te saigne aux quatre veines : s'il se fait prendre en train d'opérer en free-lance, il risque une inculpation sérieuse avec, au minimum, le retrait de son permis d'exercer. Il faut donc qu'il ait une solide motivation pour prendre un pareil risque. On trouve quelques cliniques clandestines dans le Tir, mais les Forces de la Paix les traquent constamment, les ferment dès qu'elles mettent la main dessus et envoient leur personnel derrière les barreaux.

Et fais gaffe - les Forces de la Paix sont tellement chatouilleuses dans ce domaine qu'elles ouvrent des fois de fausses cliniques clandestines dans le seul but de piéger les Shadowrunners et autres indésirables.]<<<<<
- Doc Dicer (14:47:25/19-03-54)

>>>>>[Le délai d'intervention d'une ambulance correspond grosso modo à une couverture DocWagon™ Or. Dans l'ensemble, la qualité des soins est égale à ce qui se fait de mieux à Seattle... sauf pour les magiciens. Les médecins ne

se donnent pas beaucoup de mal pour épargner les traitements envahissants à leurs patients magiquement actifs. Si tu es un mage ou un chaman et qu'on t'a envoyé à l'hôpital, veille bien à expliquer ton cas aux médics qui s'occupent de toi et prépare-toi à payer le tarif de la chirurgie "facultative" pour un traitement plus en douceur.

Les SMG ne sont pas l'équivalent direct de DocWagon. Quand les paramédics se pointent, ils ne viennent pas avec des flingues. Désolé, bonhomme.]<<<<<

- Hippocrates (02:34:40/29-03-54)

>>>>>[Qu'en est-il de la représentation juridique "d'urgence" ? Existe-t-il un équivalent de la NACLU ?]<<<<<

- Collins (15:34:02/02-04-54)

>>>>>[Dans le Tir ? Me fais pas rigoler. Ta meilleure chance est d'appeler ton consulat - si les mecs des Forces de la Paix te laissent passer un coup de fil.]<<<<<

- Legal Beagle (11:06:52/05-04-54)

>>>>>[Je dois ici prendre la défense du Tir, dans un souci de justice. Malgré l'impression qui se dégage de ce chapitre, Tir Tairngire n'est pas un État fasciste. C'est vrai, les Forces de la Paix jouissent de pouvoirs très étendus et le Tir ne reconnaît aucun document qui ressemble de près ou de loin aux droits constitutionnels des anciens USA, mais le principe de base est que les Forces de la Paix fonctionnent tout simplement comme une police. Elles ont autorité pour passer à l'action quand elles estiment qu'une loi est violée ou sur le point de



l'être. Et, oui, elles traitent les contrevenants de manière expéditive, mais c'est le prix à payer pour enfreindre la loi. Si tu vis dans la légalité, tu n'as rien à craindre.]<<<<<
- Aegis (09:51:49/06-04-54)

>>>>>[Naïf, Aegis, c'est très naïf.]<<<<<
- Legal Beagle (10:34:42/07-04-54)

PORTLAND

Portland fait office de tampon entre Tir Tairngire et le reste du monde. C'est la seule ville de tout le pays où les visiteurs peuvent trouver du travail, mais seulement pour de brèves périodes de temps. Tout le commerce entre le Tir et les nations étrangères transite par elle.

>>>>>[Ce morceau du fichier n'est plus d'actualité. Depuis 2052, le Tir a réduit l'importance de Portland comme plaque-tournante du commerce. Aujourd'hui, une bonne part des échanges avec le pays passent par Seattle (c'est tout bénef pour les elfes, à mon avis, vu que comme ça ce sont les UCAS qui payent la maintenance des infrastructures qu'ils utilisent).]<<<<<
- Ryushu (12:05:38/01-03-54)

>>>>>[Les elfes, dehors ! On veut pas d'eux à Seattle. Pas de contacts avec le Tir.]<<<<<
- Chief Seattle (08:31:06/04-03-54)

>>>>>[Conneries. Le Tir représente beaucoup d'argent dans les poches des dockers de Seattle et de leurs familles. On a le contrat parce qu'on est plus efficaces que ces crétins de Portland, et on a bien l'intention de le conserver.]<<<<<
- TUC (07:12:27/05-03-54)

>>>>>[La conséquence à tirer de ça pour les plus machiavéliques d'entre vous, c'est que, comme Seattle est le principal port du Tir, toutes ses importations transitent par elle avant d'être transportées vers le sud dans la nation elfique. Comment ? Par convois de camions, train et petits navires porte-conteneurs automatisés faisant la navette avec les installations plus modestes de Portland. Ce qui veut dire une foule d'opportunités pour entrer clandestinement.]<<<<<
- In and Out Specialist (13:41:28/05-03-54)

Portland est entourée d'un mur similaire au Mur de Berlin construit en Allemagne il y a pratiquement un siècle. Les déplacements entre Portland et le reste du Tir sont régulés depuis des points de contrôle lourdement défendus et hautement surveillés. Le plus grand d'entre eux, surnommé "Checkpoint Charlie", se tient à l'intersection de la Highway 5 et de Durham à Portland Ouest. <<**bloc effacé : 2,2 Mp**>>

>>>>>[Là encore, j'ai coupé le reste de ces conneries pour touristes. J'ai balancé un fichier descriptif plus détaillé sur Portland un peu plus loin dans ce document. S'y reporter pour davantage d'informations.]<<<<<
- Captain Chaos (16:10:37/12-02-54)


ALLEN
NUNIS
3-93

GÉOGRAPHIE

Tir Tairngire est un État souverain indépendant situé sur la côte ouest de l'Amérique du Nord, recouvrant approximativement les limites de l'ancien État de l'Oregon. Sa surface terrestre totale avoisine les 266.750 kilomètres carrés, dont plus de 1.500 correspondent à des plans d'eau.

La frontière de Tir Tairngire recoupe celle de l'ancien Oregon du XXème siècle vers le nord, se poursuivant à l'est jusqu'à Grangeville dans l'Idaho. De là, elle bascule vers le sud-ouest, passant à douze kilomètres à l'ouest de Boise, où elle atteint le Black Rock Desert dans l'ancien État du Nevada. Après quoi, elle tourne quasiment plein ouest, en traversant la ville de Redding, dans l'ex-Californie.

>>>>>[C'est la frontière *officielle* de TT, les garçons et les filles. Et, comme nous le savons tous, le fossé entre la position officielle et la réalité peut être foutrement profond.

C'est même plutôt marrant, si votre sens de l'humour s'y prête. TT revendique un territoire qui descend jusqu'à Redding. L'État Libre de Californie prétend que sa frontière s'étend au nord jusqu'à Yreka. Et, comme vous le savez tous, Yreka est au nord de Redding. Ce qui signifie -

Ouaip, un vaste no-man's-land - une zone tampon neutre, une zone urbaine militarisée officieuse (pour comprendre comment c'est arrivé, lisez le chapitre historique. Vous allez vous bidonner...).

Bon alors, laquelle est la bonne ? La frontière de TT à Redding ou celle de l'ELC à Yreka ? La meilleure putain de réponse consiste à se reporter à la célèbre "double ligne de la mort" que constitue la palissade de TT. Elle se trouve... (roulement de tambour, et par ici l'enveloppe, s'il vous plaît) immédiatement au sud d'Yreka. BLONK ! Merci d'avoir joué, TT.]<<<<<

- Bung (18:59:26/27-03-54)

Topographiquement, Tir Tairngire se divise en deux régions distinctes. La plus importante occupe un peu plus de la moitié du pays et se compose de plateaux arides semés de promontoires montagneux accidentés, dont l'altitude moyenne se situe aux alentours des 1.500 mètres. Cette zone est bordée à l'ouest par la chaîne des Cascades.

La région côtière de Tir Tairngire est la plus fertile du pays. Parmi ses nombreuses montagnes boisées, la plus haute est le mont Hood, près de la frontière nord avec le Conseil Salish-Shidhe. Son altitude au sommet est actuellement de 3.374 mètres (inférieure de plus de 100 mètres à ce qu'elle était avant l'éruption du 17 août 2017, phénomène aujourd'hui attribué à la Grande Danse Fantôme de Daniel Coyote Hurlant).

>>>>>[Je suis tombé récemment sur une carte radar GAIASAT (ce n'était pas ce que je cherchais, mais elle n'était pas protégée...). Selon un relevé daté du 13 janvier 2053, le mont Hood se trouverait à 3.387,3 mètres au-dessus du niveau de la mer. Tu vas me dire, et alors ? Ça veut tout simplement dire que les données fournies plus haut sont fausses de 13 mètres.

Mais selon un autre relevé GAIASAT daté du 22 décembre 2044, le mont Hood aurait en fait 3.211,1 mètres d'altitude.

Alors, bonhomme, la question est la suivante : qu'est-ce qui peut rajouter 170 mètres - *la hauteur d'un immeuble de 40 étages* - à une montagne en l'espace de huit ans ?

Est-ce que personne d'autre ne l'aurait remarqué ? *Pourquoi est-ce que personne n'en parle* ?]<<<<<

- Boone (15:55:43/27-02-54)

>>>>>[Mmh, Boone, quand un volcan est toujours en activité, il est normal qu'il se développe. La lave qui en déborde s'ajoute à sa hauteur, et il peut aussi s'élever du fait de pressions internes (un signe certain d'éruption potentielle). Il peut y avoir un tas de raisons, et la plupart sont parfaitement ordinaires.]<<<<<

- Geologist George (02:43:50/01-03-54)

La Highway 5, principale route nord-sud à travers Tir Tairngire, suit approximativement le cours du fleuve Willamette. La vallée du même nom fait office de grenier à blé, procurant l'essentiel des ressources céréalières du pays. Les agriculteurs cultivent environ 75 % des terres arables en recourant surtout à des techniques traditionnelles. Ils travaillent le reste grâce à des procédés de culture intensive de haute technologie, y compris la germination forcée, la culture hydroponique et le stimulus biogénétique.

>>>>>[Ouais - les manieurs de cristaux et autres adeptes du retour à la terre, avec leurs 75 %, ne fournissent que *10 %* de la production totale, à un prix de revient au kilo *trois fois* supérieur à celui obtenu par les gens sérieux. Le naturel, c'est pas donné, hein ?]<<<<<
- Technocrat (11:11:41/10-03-54)

>>>>>[Au moins notre alimentation est-elle reçue comme un don de notre généreuse mère Gaïa, et elle nourrit tous les niveaux de notre être.]<<<<<
- Starlight (20:12:43/12-03-54)

>>>>>[...À condition de la manger plus vite que les insectes.]<<<<<
- Technocrat (13:49:04/15-03-54)

>>>>>[Tu sais, Starlight, vous autres enfants-fleurs adeptes du retour à la terre, vous me courez vraiment sur le système. Tu veux que je te dise pourquoi ? Je vais te dire pourquoi.

Quand on a entendu pour la première fois ces conneries sur le retour à la terre, dites-non-à-la-technologie, dans les années 1980 ou 1990, la population du "vaisseau Terre" se montait à plus de cinq milliards. La seule chose qui assurait l'alimentation de cette population gonflée comme une baudruche, c'était la technologie de pointe - les super engrais, les pesticides, les céréales génétiquement modifiées pour fixer l'azote, la culture hydroponique, etc, etc. Et toi, Starlight - ou tes prédécesseurs idéologiques - vous étiez là, à prêcher le retour à la terre, à dénigrer toute avancée technologique qui nous permettait d'arracher une tonne supplémentaire de nourriture aux terres arables disponibles ou de l'empêcher de se gâter avant qu'elle arrive sur la table des gens. Alors dis-moi, qu'est-ce qui se serait passé si on avait écouté vos suggestions à la con, mmh ? Les terres cultivables existantes pourraient nourrir une population approximative de deux milliards de personne sans intervention technologique, et chaque famille devrait cultiver ses champs, vu qu'il n'y aurait aucun moyen de conserver la nourriture le temps qu'elle soit transportée en un autre endroit. *Alors que serait-il advenu des trois autres millions de personnes déjà nées, Starlight ?* Elles seraient mortes de faim, et voilà tout.

Et aujourd'hui ? On est toujours dans la même panade, sauf qu'elle n'est pas aussi épaisse. Le SIVTA-3 a sévèrement réduit la population, c'est vrai, mais une putain de quantité de reproducteurs zélés et dévoués se sont mis à pondre des marmots et à repeupler le monde. Si on t'écoutait aujourd'hui, seules un milliard de personnes seraient condamnées à mourir de faim.

Quel milliard, Starlight ? Montre-les moi. Fais une liste. Est-ce que ton nom serait dessus ? Ou celui de tes amis, de tes parents ? Non, bien sûr que non.

Tu te drapes dans ta vertu indignée, mais tout ce que tu veux en réalité, c'est être le Désignateur des Condamnés.]<<<<<
- DNF (16:22:43/16-03-54)

>>>>>[Waoh, plutôt soupe au lait, le frère, hein ?]<<<<<
- Lancer (10:16:25/19-03-54)

Les forêts recouvrent entièrement 80 % du sol de Tir Tairngire. Ce chiffre comprend des régions largement déboisées à la fin du XIXème siècle et au XXème, mais également d'autres, comme celles situées entre The Dalles et Pendleton, traditionnellement considérées comme trop arides ou incultes pour permettre le reboisement. Il est certain que les régions des plateaux et le "Haut Désert" à l'est de Bend n'ont jamais connu de vastes étendues d'arbres avant le XXIème siècle.

>>>>>[C'est pas des blagues. Les anciennes forêts domaniales d'Ochoco et d'Umatilla se sont développées vers le nord et vers l'ouest dans les plateaux du centre nord. J'ignore par quel miracle, vu que le sol de la région n'est pas suffisamment fertile pour faire pousser des arbres.]<<<<<
- Jack Sprat (23:20:42/01-03-54)

>>>>>[C'est pas seulement une question de modification du sol, bonhomme. Il n'y a qu'à voir les forêts autour de Salem et d'Albany, des coins largement déboisés par l'exploitation forestière avant l'effondrement des USA. Leurs arbres ont l'air d'appartenir à des forêts très anciennes - exactement comme ceux des forêts domaniales qui n'ont jamais été exploitées, ou du moins pas depuis le XIXème siècle. Sûr, bon nombre de ces endroits ont été replantés après l'arrêt de l'exploitation, mais dans la grande tradition de l'époque, les nouvelles pousses appartenaient toutes aux mêmes essences. Balade-toi à travers les forêts qui entourent Albany aujourd'hui (à condition de pouvoir entrer dans le Tir, évidemment) et tu verras des arbres qui ont l'air vieux de plus de cent ans et de toutes les essences possibles.]<<<<<
- Bunyan (07:27:04/09-03-54)

>>>>>[La réponse est la même pour les deux questions. C'est *magique*, bonhomme. Aussi simple que ça. Tu sais comment sont les elfes.]<<<<<
- Southam (18:01:35/21-03-54)

>>>>>[Bof. À chaque fois qu'on remarque une anomalie associée à Tir Tairngire, on évoque automatiquement une explication magique sans chercher plus loin. Même dans le Tir, les mages ne représentent qu'une infime minorité de la population. Les scientifiques les surpassent largement en nombre. Ne serait-il pas beaucoup plus logique d'en porter le crédit à la technologie remarquablement évoluée de Tir Tairngire ?]<<<<<
- Elizabeth (20:20:31/23-03-54)

>>>>>[Mieux encore, une combinaison des deux. Magie plus tech (Oooh, ça fiche les jetons...).]<<<<<
- Abby (23:32:26/24-03-54)

Tir Tairngire abrite de nombreuses espèces d'animaux sauvages, notamment le daim, l'antilope, l'élan, le loup gris, le léopard, l'ours noir, le coyote, le raton laveur, le castor, le rat musqué, le lapin et l'écureuil. De plus, bon nombre d'animaux paranaturels vivent en liberté dans le pays. Les espèces les plus abondamment représentées sont le faucon de sang, le furet du siècle, le chien de Gabriel, le chien de l'Enfer, le martichoras et le lynx des brumes.

>>>>>[*Sans oublier* l'agropelter, le bandersnatch, l'homme-oiseau et autres carnassiers de malheur. Je sais pas, les elfes les trouvent mignons, ou quoi ?]<<<<<
- DeeTee (09:41:13/19-02-54)

>>>>>[Ces animaux font tout simplement partie du même écosystème qui a donné naissance à l'*Homo sapiens nobilis* et à l'*Homo sapiens sapiens*, et à ce titre ils ont le même droit à la vie.]<<<<<
- Keeper (03:55:05/21-02-54)

>>>>>[Le fichier indique qu'on trouve des léopards et des loups gris en Tir Tairngire. Et c'est exact, j'en ai vu moi-même. *Mais ces deux espèces sont éteintes, petits plaisantins* ! Selon une déclaration officielle de la Fondation Mondiale pour la Protection des Animaux Sauvages en 2003 (pour le léopard) et 2009 (pour le loup gris). Une extinction est définitive. Alors, qu'est-ce que ces bestioles fabriquent ici ?

Est-ce qu'il s'agit d'illusions ou de simulacres habilement exécutés ? D'hallucinations ? D'elfes en combinaisons de fourrure ? Où bien est-ce que les elfes se livrent à un clonage à grande échelle ? Et dans ce cas, où trouvent-ils les échantillons de tissus nécessaires ?

Est-ce qu'ils pourraient avoir reconstitué génétiquement les loups et les léopards à partir de rien ?]<<<<<
- Sally G (16:49:34/18-03-54)

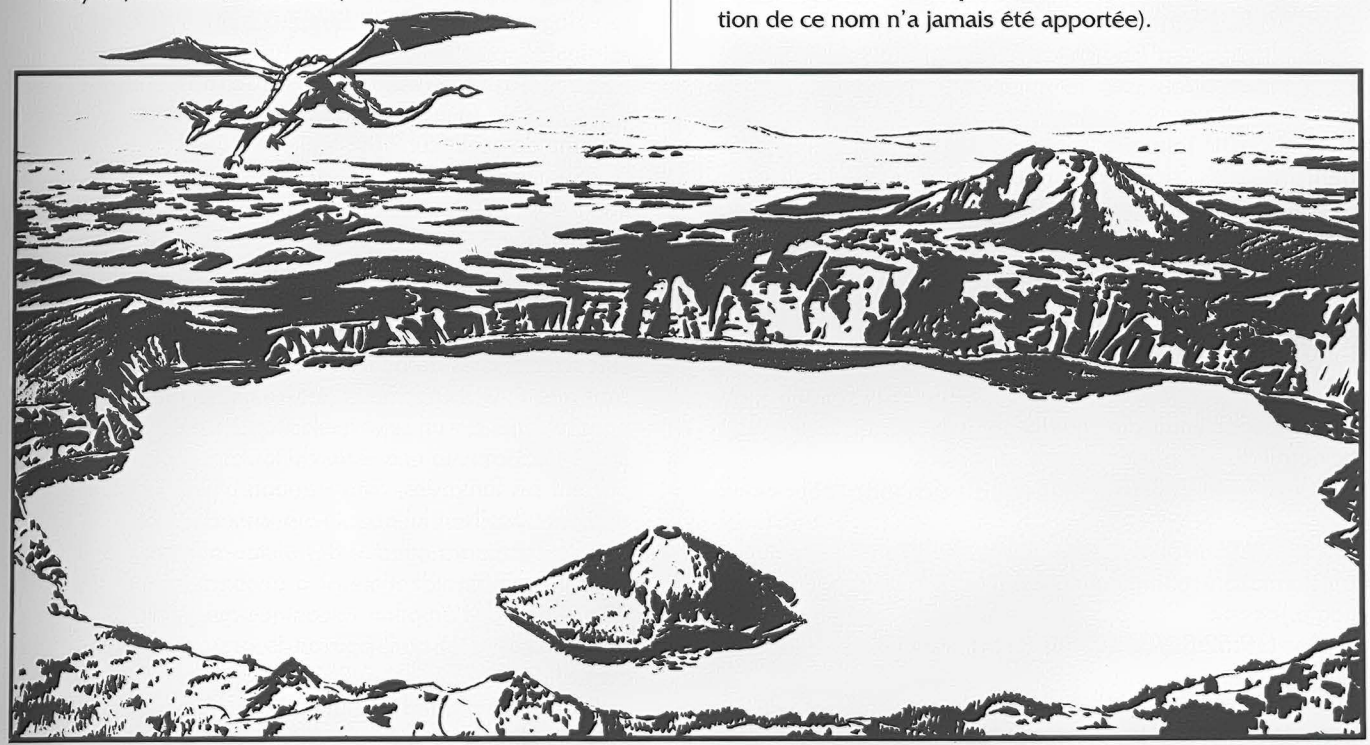
>>>>>[Absolument impossible. Peut-être que la Fondation Mondiale pour la Protection des Animaux Sauvages avait laissé passer quelques exemplaires au dernier recensement ?]<<<<<
- Reality Czech (23:14:50/20-03-54)

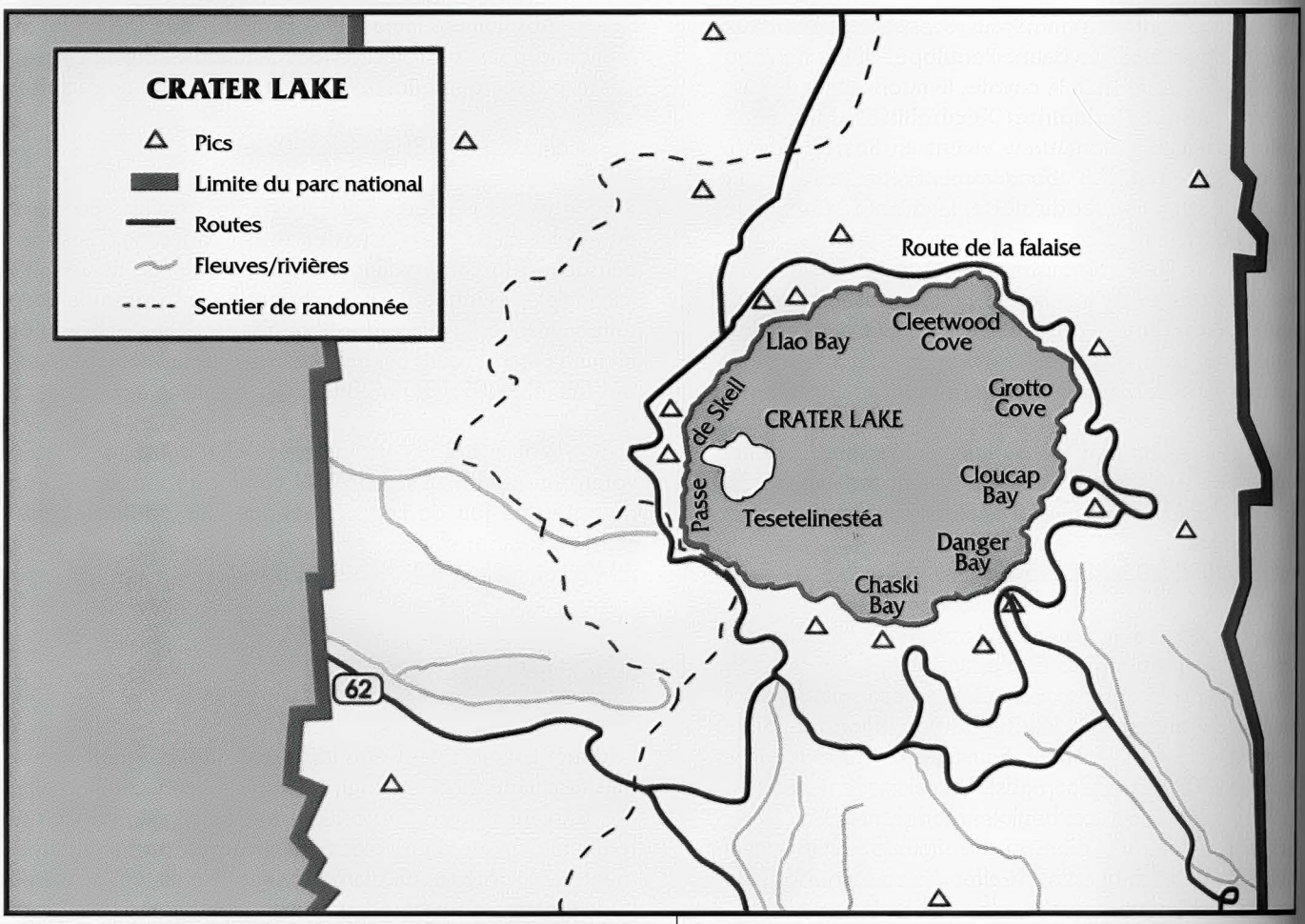
>>>>>[Les deux espèces ont été déclarées éteintes au début du XXIème siècle, des années *après* que la technologie indispensable à la conservation d'un échantillon de tissu viable (clonable) a été mise au point. Si quelqu'un a prévu le coup suffisamment à l'avance, il est parfaitement concevable qu'on ait pu réaliser aujourd'hui des clones de ces animaux.]<<<<<
- Mr Petrie (09:18:51/23-03-54)

>>>>>[Vous savez, certains elfes (et d'autres avec eux) voient le moindre brin d'ADN comme le morceau d'un gigantesque jeu de Lego génétique. Ça donne à réfléchir.]<<<<<
- Building Block (21:45:52/27-03-54)

CRATER LAKE

Crater Lake est peut-être la particularité géographique la plus fascinante de Tir Tairngire. Situé sur l'arête de la chaîne des Cascades, juste au nord de Klamath Lake, ce lac qui remplit le cratère d'un volcan éteint mesure approximativement 9,7 kilomètres de diamètre pour une circonférence de 42 kilomètres. Sa profondeur maximum atteint 610 mètres. Sa surface se trouve à près de 1.878 mètres au-dessus du niveau de la mer. Les falaises de lave qui l'entourent s'élèvent encore de 150 mètres à 600 mètres. Une petite île en occupe le centre. Appelée à l'origine Wizard Island, elle a été officiellement rebaptisée *Tesetelinestéa* (aucune traduction de ce nom n'a jamais été apportée).





Selon la version la plus largement acceptée, Crater Lake se serait formé lorsqu'une éruption volcanique a détruit une montagne qui, selon les meilleures estimations, se dressait à plus de 3.650 mètres d'altitude. Les géologues ne parviennent pas à se mettre d'accord sur la date de l'éruption, mais on pense que *Tesetelinestéa* serait tout ce qui reste du sommet effondré.

Crater Lake est ce qui se rapproche le plus d'un parc national en Tir Tairngire. L'accès à la région n'est aucunement interdit ou contrôlé, mais beaucoup d'elfes de Tir Tairngire vouent un culte à l'endroit, lui accordant une signification mystique.

>>>>>[Des hordes d'abrutis déboulent sur place à chaque solstice. Va comprendre.]<<<<<
- Yang (12:05:19/27-02-54)

>>>>>[J'ai entendu dire que certains pensent que l'eau du lac aurait des propriétés magiques.]<<<<<
- Cratinus (02:13:13/02-03-54)

>>>>>[FAUX ! Okay, ses nuances de bleu en perpétuelle transformation sont magnifiques, mais elle ne recèle aucune magie.]<<<<<
- Lee (19:52:34/04-03-54)

>>>>>[Des rumeurs prétendent que le gouvernement du Tir aurait découvert des dépôts d'orichalque aux alentours de Crater Lake. Attends - avant de grimper au plafond et d'effacer mon commentaire, laisse-moi simplement dire que je sais que c'est impossible. Mais la rumeur persiste. Si c'est un genre de campagne de désinformation, ce serait dans quel but ?]<<<<<
- Hogge Wilde (08:09:47/07-03-54)

>>>>>[J'ai trouvé une traduction possible pour *Tesetelinestéa* : le Crâne du Dragon. Est-ce que ça éclaire la lanterne de quelqu'un ?]<<<<<
- Shaeffer (16:29:07/19-03-54)

>>>>>[Jamais entendu parler de Lacrima ? C'est un genre de célébrité dans le Tir, un "mago-historien" autodidacte. Apparemment, il est un peu fêlé : il alterne les fulgurances de lucidité et les périodes de folie intégrale, les éclairs de génie et les avalanches de balivernes. Il se passe rarement un mois sans que ce vieux Lacrima ne fasse une apparition à la tridéo pour fulminer sur un sujet quelconque. Les elfes le considèrent en général comme une sorte de tonton un peu toqué : ils lui passent ses fantaisies, même quand il pète les plombs, mais gardent un œil sur lui pour l'empêcher de se blesser.

Bref, Lacrima a effectué des sortes de recherches à Crater Lake. La semaine dernière, il a annoncé qu'il connaissait la date exacte de l'éruption volcanique qui a entraîné la formation du cratère et qu'il pouvait le prouver. Sa date : 3454 avant J.-C., le 22 juillet, à 9h35 !

D'habitude, quand Lacrima sort une énormité de ce genre, les scientifiques se dressent comme un seul homme pour le

démentir. Cette fois, pourtant, la communauté scientifique a répondu par un mutisme complet. Faites-en ce que vous voulez.]<<<<<

- Media Watcher (21:24:00/27-04-54)

>>>>>[Ça bouge du côté de Crater Lake ! Ça s'est passé le 2 mai - peu de temps après le dernier délire de Lacrima, mais je ne sais pas si ça a un rapport.

Tous les accès à Crater Lake ont été barrés. L'armée s'est déployée et a condamné la zone, ce qui veut dire que personne n'entre ni ne sort sans une demi-douzaine d'autorisations au plus haut échelon. Des soldats lourdement armés surveillent l'endroit sous tous les angles, avec des mages de combat, des chiens de garde paranaturels, des veilleurs et autres espions magiques. Une douzaine de drones couvrent le lac en permanence, à la recherche de visiteurs indésirables, et un (peut-être deux) F-B Eagle survole le coin en permanence.

Je ne sais pas ce qui se passe, mais c'est un truc foutrement sérieux. Je conseille aux Shadowrunners de rester à l'écart - la région est trop étroitement bouclée. Si vous essayez et que vous vous faites descendre, ne revenez pas pour me hanter.]<<<<<

- Genghis (17:44:21/05-05-54)

>>>>>[L'endroit est peut-être à l'abri des curieux depuis le sol et le ciel, mais tu peux parier que n'importe quel pays du monde disposant d'un satellite de reconnaissance est au courant de ce qui se passe.]<<<<<

- Atris (09:23:45/06-05-54)

>>>>>[Inexact, Atris. Les elfes ont couvert également cet angle-là. Tout satellite de reconnaissance qui se pointe à l'horizon du lac reçoit un coup de laser dans les senseurs jusqu'à ce que Crater Lake disparaisse de son champ de vision. Le laser n'est pas assez puissant pour endommager quoi que ce soit, mais suffisamment lumineux pour éblouir les senseurs (c'est une vieille technique : les Soviets et les Américains l'employaient couramment les uns contre les autres dans les années 1980).

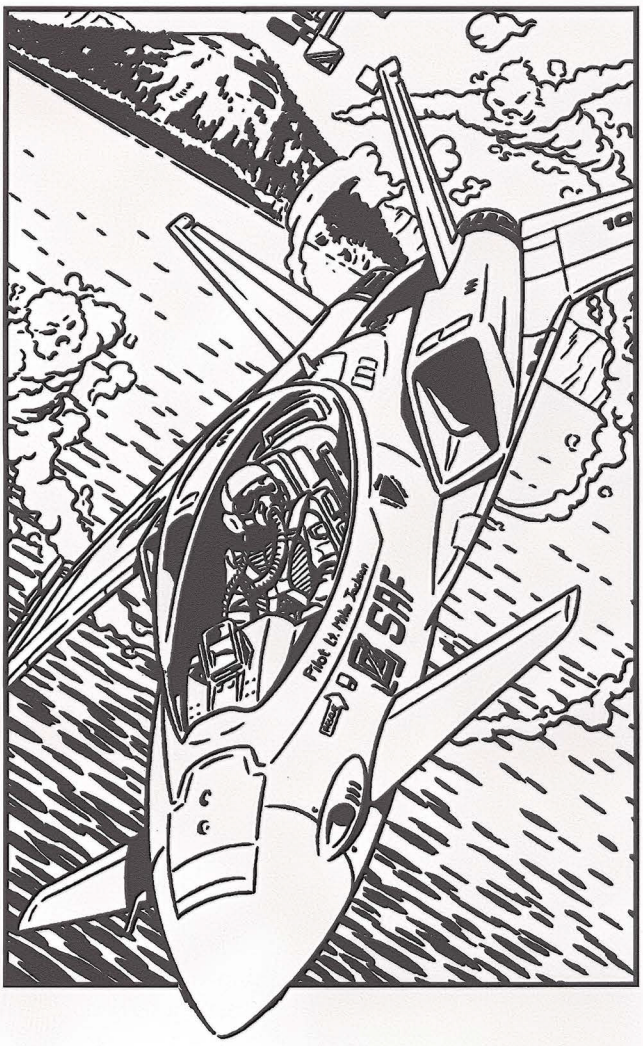
Les elfes illuminent également les vols suborbitaux et semi-balistiques qui passent en altitude, sachant bien à quel point il est facile de monter une nacelle de senseurs sous le fuselage des appareils. Quel que soit le problème, ils ne prennent aucun risque.]<<<<<

- Genghis (23:49:24/06-05-54)

>>>>>[Flash de dernière minute ! Un appareil immatriculé dans la nation Sioux s'est écrasé dans la région de Crater Lake. Panne de moteur, défaillance des servocommandes, explosion au point d'impact, aucun survivant.

C'est la version officielle pour la presse. En réalité, l'avion était un appareil militaire de reconnaissance sioux qui s'est approché un peu trop de Crater Lake, alors les elfes l'ont allumé à coups de missile. Ni les Sioux ni le Tir n'ont encore fait de déclaration, mais tu peux parier que les tensions entre les deux nations viennent de crever le plafond. Plus de détails dès que j'aurai du nouveau.]<<<<<

- Genghis (00:09:52/08-05-54)



>>>>>[Je me suis approché du lac récemment, et j'ai eu un aperçu de ce qui préoccupe les elfes : de gros trucs - de la taille d'un bloc d'immeubles - en train de flotter dans le putain de ciel au-dessus de l'île centrale. Avec des élémentaires et des esprits qui filent dans tous les sens, un truc dingue.]<<<<<

- Tolly (08:21:45/09-05-54)

>>>>>[Ça m'a *effectivement* l'air d'une histoire complètement dingue.]<<<<<

- Brewster (13:12:56/09-05-54)

>>>>>[Alors quoi, pas de commentaires inspirés de la part de nos initiés Aegis et The Laughing Man ? Ho, les gars ! Vous dormez ?]<<<<<

- Bleys (12:54:19/10-05-54)

>>>>>[Je pourrais faire un commentaire judicieux ici...]<<<<<

- The Big "D" (02:51:56/11-05-54)

>>>>>[*Sae'retar ?*]<<<<<

- The Laughing Man (04:09:39/11-05-54)

>>>>>[Excellent. Ne change rien.]<<<<<

- The Big "D" (07:34:18/11-05-54)



HISTOIRE

LE CADRE HISTORIQUE

Inutile de revenir sur les événements qui se sont déroulés entre 2009 et 2018. Chacun aujourd'hui connaît l'histoire de l'incident du Lone Eagle, de la déportation des Amérindiens dans des "camps de rééducation" qui s'en est suivie, de la Campagne du Génocide, de la Grande Danse Fantôme et du Traité de Denver. Chacun sait comment les États-Unis et le Canada se sont effondrés puis consolidés, et comment se sont formés les Nations des Américains d'Origine.

Beaucoup moins nombreux sont ceux qui connaissent les événements ayant conduit à la création de Tir Tairngire. Et pour cause, la plupart de ces derniers se sont déroulés derrière un voile impénétrable de mystère qui attend encore d'être levé. La majorité des citoyens du Tir en connaissent les grandes lignes, mais même eux restent dans le vague. Les personnes impliquées ont pris grand soin de ne pas dévoiler les éléments les plus délicats et continuent à cacher l'étendue exacte de leur responsabilité.

La région de l'actuel Tir Tairngire appartenait à l'origine au Conseil Salish-Shidhe. Depuis sa formation en 2018 jusqu'aux alentours de 2023, le Conseil fut moins une véritable nation qu'une confédération mal soudée de tribus distinctes - les Makahs, les Salish, les Crows des Cascades et bien d'autres. Dans sa partie méridionale, correspondant à l'ancien Oregon, les tribus reconstituées des Modoc et des Shoshone prédominaient. Elles demeuraient cependant inférieures en nombre à leurs cousines du nord, et le programme de déportation U.S. les avaient gravement affaiblies.

>>>>>[En fait, la plupart des chefs shoshone et modoc ont trouvé la mort dans un "tragique accident" au camp de rééducation de Warm Springs. Putains d'Anglos. 'Se sont bien marrés pendant la Campagne du Génocide, hein ?]<<<<<

- Shoshone Warrior (10:52:48/01-03-54)

>>>>>[Lève un peu le pied là-dessus, bonhomme. D'abord, ça s'est passé il y a longtemps, et les membres du "personnel éducatif" de Warm Springs purgent des peines de prison pour crimes de guerre. Ensuite, l'incendie qui a causé la mort des chefs était accidentel, et personne n'a jamais pu prouvé le contraire. C'est la faute à pas de chance. Ça arrive.]<<<<<

- Martha (21:05:22/14-03-54)

>>>>>[C'est tout pour les conneries touristiques, sauf quelques articles plus détaillés sur les grandes villes du Tir un peu plus loin. À partir d'ici, l'essentiel des données provient des fichiers envoyés par Spes. Lisez, et amusez-vous bien.]<<<<<

- Captain Chaos (13:51:54/04-02-54)

Ces deux facteurs limitaient sérieusement l'influence réelle des Shoshone et des Modoc dans le gouvernement de la nation Salish-Shidhe. Par ailleurs, le pouvoir politique, social et économique reposait principalement entre les mains des tribus de la partie nord du pays, qui occupaient l'ancien État de Washington. Ce déséquilibre s'est encore aggravé après les deux vagues d'épidémie de SIVTA, qui ont dépeuplé de manière dramatique toute la région de l'Oregon : 90 % de la population locale se trouvait en effet concentrée dans la "ceinture urbaine" reliant Portland au nord à Eugene dans le sud. Le renvoi de la plupart des Anglos hors des frontières de la nation n'a fait qu'exacerber la situation.

Les représentants tribaux véritablement influents au Conseil Salish-Shidhe durant les années de formation de la nation étaient Harold Jim (Salish), Martin Strong (Makah), George Moosejaw (Nookta) et Walter Bright Water (Crow des Cascades). Ce dernier est certainement le plus intéressant d'entre eux.

Le passé de Walter Bright Water demeure une énigme. Il semble être brusquement apparu à l'âge adulte sur la scène politique. À son arrivée dans le Conseil Salish-Shidhe sur le territoire des Crows des Cascades,

en 2019, l'année qui a suivi la signature du Traité de Denver, il a prétendu avoir été incarcéré au centre de rééducation de Pyramid Lake, dans ce qui était autrefois le Nevada. Selon lui, ses parents, sa femme et ses enfants auraient été détenus avec lui mais seraient décédés à la suite d'une épidémie de choléra en début 2017. Aucun document du centre n'a conservé la trace de son passage, ou de celui de quiconque portant le nom de Bright Water, mais cela n'a rien de surprenant : un attentat terroriste a détruit le système informatique du camp de Pyramid Lake en 2018.

>>>>>[Comme c'est pratique...]<<<<<
- Rex (11:24:47/21-03-54)

>>>>>[Est-ce que tu essaies d'insinuer quelque chose ?]<<<<<
- Planet Janet (23:09:32/26-03-54)

Incapable de retrouver son dossier personnel, Walter Bright Water ne pouvait pas prouver son appartenance à la tribu des Crows des Cascades. Mais les personnes qui lui ont fait passer son entretien d'adoption ont découvert qu'il en savait long sur les traditions, les cérémonies, l'histoire, les rituels, etc. des Crows des Cascades ; plus long, en fait, que bon nombre de ses examinateurs. Dès lors, ils l'ont accepté sans plus de difficultés, encore sous le coup de la joie après le renvoi victorieux des Anglos. Walter Bright Water a rapidement gravi les échelons de la société des Crows des Cascades. Bien qu'inéligible au poste de chef, puisqu'il ne pouvait pas faire la preuve officielle de ses origines, il a été nommé représentant au Conseil Salish-Shidhe en 2021 en reconnaissance des services rendus à la tribu. Il s'est vite affirmé comme un interlocuteur de choc dans les débats et comme un ardent défenseur de la cause des Crows des Cascades au sein du pays. Il a servi au Conseil pendant sept années consécutives - le plus long mandat jamais exercé par un représentant au Conseil. De plus, contrairement à la vogue du moment, il ne semble pas avoir tenu de journal personnel et n'a jamais publié ou diffusé de quelque manière que ce soit ses pensées intimes et ses mémoires.

Tout ce que nous savons sur le Walter Bright Water de 2028 et son action au cours des années qui ont suivi provient des enregistrements des cessions du Conseil. Il constatait la discrimination dont souffraient les métahumains et voyait bien les tentatives infructueuses visant à lutter contre la ségrégation et à intégrer les métahumains dans la société amérindienne. Pourtant, à la surprise générale des citoyens salish-shidhe, aussi bien humains que métahumains, il prenait fréquemment position *contre* la lutte contre le racisme. Bon nombre de ses discours à ce sujet sont conservés sur disques, et ses débats les plus rationnels sont enseignés dans le cadre du système éducatif de Tir Tairngire. Il estimait qu'une intégration complète des races éveillées au sein de l'humanité ne pourrait qu'entraîner des souffrances pour tout le monde. La ségrégation, jugeait-il, constituait le seul choix logique et humanitaire.

Dans le même temps, il encourageait fortement le Conseil Salish-Shidhe et les autres NAO à recevoir les races métahumaines sur leur territoire. À l'époque, ces deux positions divergentes semblaient présenter une étrange contradiction, et aucun des contemporains de Bright Water n'est parvenu à les réconcilier. Pourtant, Bright Water fit tant et tant que, au début 2029, le Conseil Salish-Shidhe acceptait officiellement l'accueil des métahumains comme un principe fondamental de la nation. Plus tard dans la même année, le Conseil Tribal Souverain adoptait la même position et la faisait entrer dans la charte des NAO. Rapidement, bon nombre des elfes EGI de la première génération, devenus adultes au sein du Conseil Salish-Shidhe, sont venus s'installer aux alentours du mont Rainier pour former une tribu distincte qu'ils ont appelée les Sinsearach. Nains, orks et trolls ont également émigrés dans la région, mais en plus petit nombre.

Peu après, Walter Bright Water annonçait sa démission du Conseil Salish-Shidhe, prétextant un cancer en phase terminale récemment diagnostiqué. Dans un grand courant de sympathie et de soutien populaire, il s'est retiré de la scène publique, non sans avoir prononcé un dernier discours. Visiblement affaibli par la maladie, il pressa la population métahumaine du Conseil Salish-Shidhe de s'isoler elle-même dans les régions méridionales du pays. Ce discours inspiré, émouvant, allait avoir de profondes répercussions sociales et politiques pendant plusieurs décennies, et peut-être plusieurs siècles.

Sa mort a été annoncée six mois plus tard, et la ville de Portland lui offrit des funérailles et un service funéraire grandioses. Emportant son mystère avec lui, Bright Water n'a laissé aucune famille et a fait don de tous ses biens à une fondation publique vouée au soutien d'une communauté autonome elfique en Oregon.

L'IMMIGRATION

À l'époque de la mort de Bright Water, les frontières du Conseil Salish-Shidhe et des autres NAO étaient largement ouvertes aux métahumains, quelle que soit leur origine raciale. Si les Salish-Shidhe s'opposaient farouchement au retour des Anglos humains, les non-Amérindiens métahumains étaient toujours bien accueillis.

Beaucoup ont saisi l'occasion d'émigrer, fuyant la discrimination anti-métahumaine des pays à prédominance anglo. La plupart provenaient de ces pays où la différence raciale était le moins acceptée : les États Américains Confédérés, l'État Libre de Californie et le Québec, quoique beaucoup venaient également des UCAS. Les nouveaux immigrants ont répondu en masse à "l'appel du clairon" de Walter Bright Water - comme l'ont désigné certains des datafaxes les plus lyriques - et se sont dirigés vers l'Oregon. Les orks et les trolls ont été moins nombreux à suivre son conseil, leur nature raciale les poussant davantage vers des zones plus urbanisées. Bien que Portland et les autres villes de l'ancien Oregon existaient toujours, leur population était si maigre que la région était devenue essentiellement rurale.



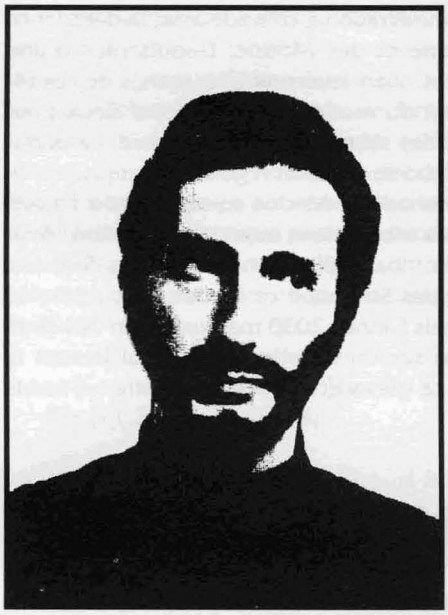
Cette vague d'immigration a coïncidé avec la décadence finale des Shoshone et des Modoc. Depuis plus d'une décennie, lentement, silencieusement, les jeunes de ces tribus se détournaient du mode de vie de leurs aïeux pour répondre au chant des sirènes des villes du nord. La population humaine du sud se réduisait régulièrement jusqu'à ce que, en 2030, Shoshone et Modoc se résignent à l'inévitable. Leurs conseils tribaux sont montés vers le nord pour intégrer les régions tribales plus dynamiques des Salish et des Makah. Quelques Shoshone et Modoc sont restés en arrière, bien sûr, mais l'année 2030 marquait la fin des deux tribus en tant que sociétés distinctes. Ce qui laissait la majeure partie de ce qui avait été l'Oregon entre les mains des métahumains.

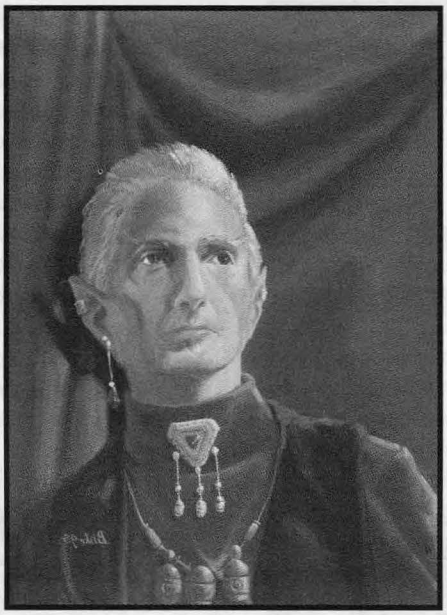
LA PROMESSE

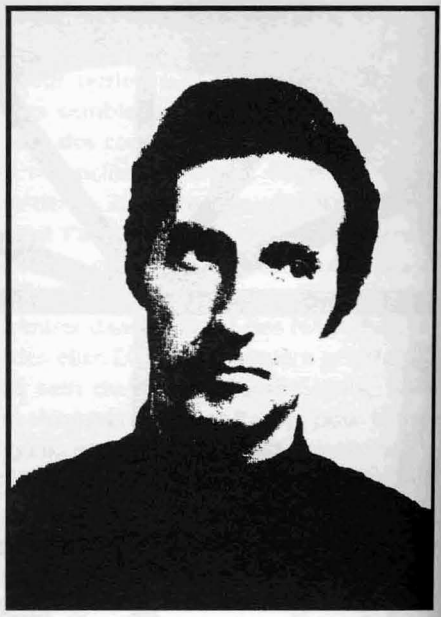
D'autres individus charismatiques sont passés à l'avant-plan après la mort de Walter Bright Water, espérant remplir le vide laissé par sa disparition. Parmi eux se trouvaient trois jeunes elfes qui sont devenus par la suite des personnalités très importantes de Tir Tairngire : Aithne Oakforest, Sean Laverty et Lugh Surehand. À l'instar de Bright Water, ces hommes semblent avoir surgi comme par magie. À ce jour, on ne sait ni où ils sont nés ni ce qu'ils ont fait avant 2030, même si les spéculations foisonnent (j'examinerai plus loin plusieurs des théories en vogue). Lorsqu'on considère le nombre d'enfants abandonnés après les premières manifestations d'EGI en 2011, l'absence d'informations sur leur enfance ne prouve rien. Néanmoins, le fait que les médias n'ont jamais fait la moindre enquête sur leur passé est remarquable. Ce document procure la première étude approfondie sur l'histoire et l'action de ces trois hommes et de leurs compatriotes.

Oakforest et Laverty ont été les principaux instigateurs du mouvement de 2031 pour réoccuper les villes du sud du Conseil et les transformer en zones urbaines pleines de vitalité. Ils ont contacté des ingénieurs, des scientifiques et des techniciens d'autres nationalités - presque exclusivement des elfes, même si personne n'y a prêté attention à l'époque - et les ont invités à faire partie d'un "grand dessein" : la renaissance du sud du Conseil Salish-Shidhe. La plupart des personnes conviées ont finalement répondu présent, apportant avec elles un haut niveau de compétence technique et une grande détermination.

Surehand, à l'inverse, a concentré ses efforts sur l'aspect social de ce groupe disparate de métahumains, travaillant à faire des émigrants une communauté soudée. Plusieurs ouvrages informatifs couvrent cette période, fournissant davantage de détails que je ne peux en inclure ici. Les personnes intéressées par le sujet se reporteront avantageusement à *Une Nouvelle Aube* de Marion Fitzwalter, à *Renaissance* de Dannen Imbrahay et à *La Promesse*, les propres mémoires que Lugh Surehand a consacrés à cette tranche de son histoire. Il faudra revenir, et ce sera fait, sur la construction et les origines de la culture et de la société que Surehand a élaborées pour le







Tir. Pour l'instant, il suffit de savoir que Surehand est devenu le premier maire de Portland après les bouleversements suscités par la déclaration d'indépendance de la nation, et le dirigeant officieux de toute la région de l'Oregon. Il n'a maintenu aucun contact direct avec le Conseil Salish-Shidhe durant la renaissance, préférant envoyer un représentant de la "tribu du sud" pour tenir le Conseil informé. Ce représentant - une certaine Mealla Oakforest, épouse d'Aithne Oakforest - ne s'est pas révélé très bavard et n'a rien dit au Conseil de ce qu'il lui aurait fallu savoir. D'une manière générale, les membres du Conseil, aveuglés par leur mépris des métahumains et des Anglos, n'ont pas prêté grande attention à ce qui se déroulait dans le sud.

C'est autour de ce moment-là qu'un autre elfe de marque a fait son apparition sur la scène. Son arrivée, d'abord passée inaperçue, a pris beaucoup plus d'importance par la suite. Cet individu mystérieux se fait appeler Ehran le Scribe. Aucun document n'a conservé la moindre trace de sa naissance ou de son passé, et les raisons de son apparition à Portland demeurent inconnues. Ceux qui ont entendu parler de lui savent simplement qu'il est l'un des plus proches conseillers et amis de Lugh Surehand. Sa principale particularité à l'époque est d'être resté loin des feux de la rampe.

>>>>>[Alors pourquoi faire tout ce mystère ? Ehran n'est qu'un écrivain scientifico-humaniste. J'ai lu son *Origine de l'Humanité* quand la première édition est sortie en 2043 (son argumentation comporte des trous assez gros pour laisser passer un panzer, soit dit en passant). Il garde probablement son passé secret parce que ça lui donne une aura de mystère qui l'aide à mieux vendre son bouquin.]<<<<<

- Rankin (10:05:57/16-02-54)

>>>>>[Attends de lire la suite, Rankin, et tu me diras si tu es toujours de cet avis.]<<<<<

- Broadbent (03:18:34/19-02-54)

Aujourd'hui, tout le monde à Tir Tairngire - et beaucoup de monde à l'étranger - connaît l'apparence d'Ehran : un elfe de grande taille, mince, rasé de près, avec des cheveux blonds et un regard perçant comme celui d'un aigle. Et si quelqu'un a jamais remarqué sa ressemblance avec Walter Bright Waters, il a préféré garder le silence... *jusqu'à maintenant.*

Examinez je vous prie les photos ci-dessus. La première montre Walter Bright Water en 2027. Il porte une épaisse chevelure noire ainsi que sa célèbre barbe.

La seconde, scannée à partir d'un datafax de Tir Tairngire, est un élargissement d'une photographie d'Ehran le Scribe. Une comparaison minutieuse révèle la similitude entre les deux images, mais la barbe et les cheveux la rendent difficile à constater.

Observez maintenant la troisième photo. Il s'agit d'une retouche informatique de la première, montrant Walter Bright Water sans barbe et portant la coupe de cheveux plus courte adoptée par Ehran le Scribe. Les similitudes dans la forme et la structure du visage, les yeux et le nez sont manifestes, et tellement prononcées qu'il devient immédiatement évident qu'Ehran et Bright Water ne sont qu'une seule et même personne !

>>>>>[Conneries. Ils se ressemblent, mais à mon avis, *tous* les bouffeurs de pissenlits se ressemblent.]<<<<<

- Masher (14:00:15/11-03-54)

>>>>>[Espèce d'enfoiré de crapaud sectaire...]<<<<<

- Laertes (18:01:56/13-03-54)

>>>>>[Bon, que dit Spes en fait ? Ehran, le gros bonnet du Tir, aurait fait semblant d'être Bright Water pour encourager le Conseil Salish-Shidhe à ouvrir ses frontières aux métahumains... afin qu'il puisse rassembler tous les elfes et finalement constituer Tir Tairngire ? C'est ridicule... non ?]<<<<<

- Opus (14:42:41/14-03-54)

>>>>>[Pas forcément. Les elfes ont tendance à miser sur le long terme. C'est ce qui les rend particulièrement dangereux.]<<<<<
- Toshisue (20:11:12/14-03-54)

>>>>>[Sauf que Bright Water n'était pas un elfe. Ça se voit tout de suite sur la photo incluse dans ce fichier. En plus de ça, je l'ai rencontré en personne une fois, et sa carrure n'avait rien à voir avec celle d'Ehran. C'est débile.]<<<<<
- Opus (12:54:42/15-03-54)

>>>>>[Sans compter que, si Ehran était Bright Water (eh ! et pourquoi pas l'inverse ?), il avait déjà une trentaine d'années à l'époque où il bossait avec les Salish. Aucune chance qu'il ait pu naître en 2011.]<<<<<
- Gavim (03:15:51/20-03-54)

>>>>>[Eh bien, tu as probablement lu le reste de ce fichier maintenant, Gavim, alors tu sais comment c'est possible.]<<<<<
- Spes (01:17:02/21-03-54)

Pourquoi une telle supercherie ? Pourquoi avoir élaboré ce stratagème de transformer Bright Water en Ehran ? La réponse est simple : les fondations de Tir Tairngire avaient besoin d'être creusées bien avant que la population elfique naissante soit en âge de bâtir le pays. Bright Water, étant humain, représentait l'instrument rêvé pour en poser les bases. Qui pourrait imaginer qu'une conspiration elfique prenne un humain pour fer de lance ?

Quant à l'objectif de cette conspiration, là encore la réponse est simple : le pouvoir politique.

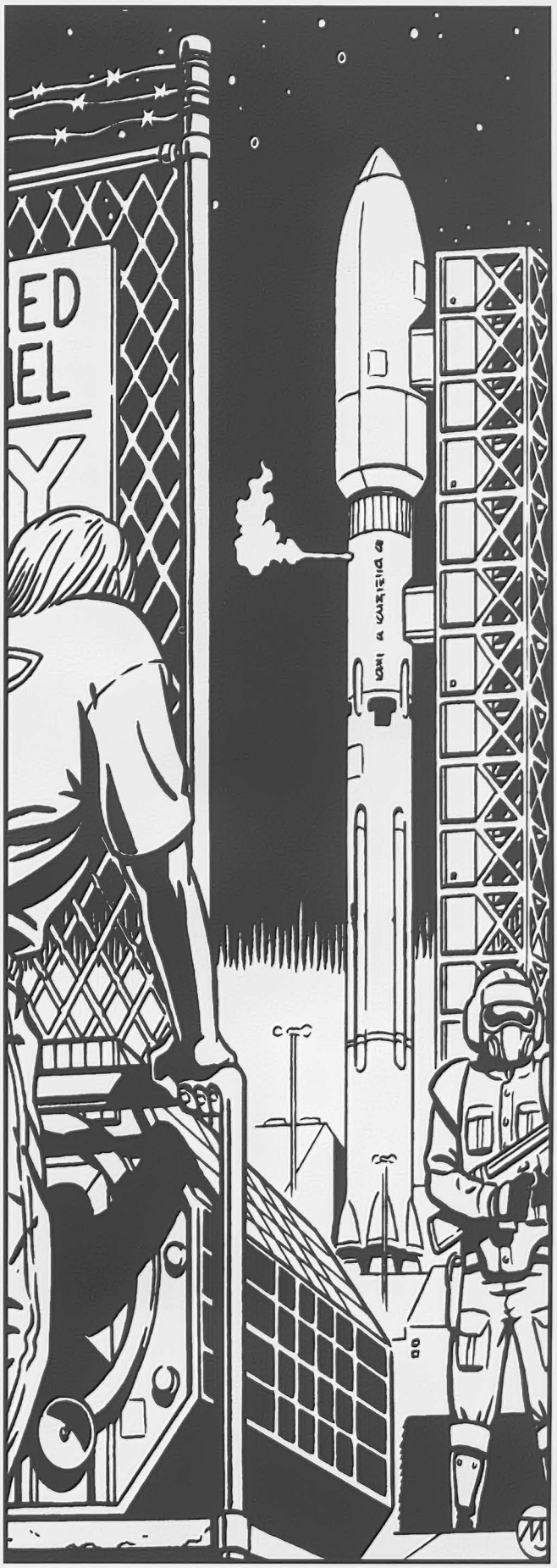
L'INDÉPENDANCE

Sous la conduite d'Oakforest, de Laverty et de Surehand, et discrètement soutenu par le très mystérieux Ehran le Scribe, l'axe Portland-Salem-Eugene a connu une renaissance profonde. En moins de quatre ans, la population de cette bande urbaine est passée de virtuellement rien à près d'un million de personnes.

>>>>>[Impossible.]<<<<<
- Luke (04:05:15/10-03-54)

>>>>>>[C'est pourtant ce qui s'est passé, *omae*. C'est un fait indiscutable.]<<<<<<
- Droog (08:33:00/14-03-54)

Les elfes ont remis en état toute l'infrastructure des villes, le réseau électrique, les réseaux de communications, le système sanitaire, les conduites d'eau, les transports, etc. Les immigrants recrutés par Surehand ont employé les toutes dernières techniques du génie civil pour reconstruire les zones urbaines, en s'appuyant sur la magie à chaque fois que c'était nécessaire ou souhaitable.



Ç'a été une entreprise ahurissante, comme il ne s'en était jamais vu auparavant et comme il ne s'en verra probablement plus jamais.

Alors que les villes refaisaient progressivement surface, Surehand organisait une force de police, nommée les Forces de la Paix de l'Axe de Portland. Les ingénieurs ont établi des relais de communication avec le reste du monde. Officiellement, toutes les communications internationales passaient par le Conseil Salish-Shidhe à Bellingham, mais Surehand avait fait dupliquer en secret tous les éléments du réseau, matériel et logiciels confondus. Ce deuxième réseau fonctionnait en totale indépendance vis-à-vis des installations du nord. Sans qu'aucun membre du Conseil Salish-Shidhe ni personne d'autre au monde ne conçoive le moindre soupçon, en 2034 Surehand et ses associés avaient virtuellement constitué leur propre nation.

Le 1er mai 2035, Lugh Surehand a comblé le fossé entre les apparences et la réalité. À midi, heure du méridien de Greenwich, les "frontières" de Tir Tairngire ont été bouclées. Le centre de communications du gouvernement, situé quelque part dans le centre-ville de Portland, a envoyé un puissant signal codé en direction d'un certain nombre de relais satellites en orbite basse autour de la Terre. Ces relais ont réceptionné le signal de Surehand dans les connexions parallèles du réseau de diffusion normale. Un code prioritaire reproduisant celui du Réseau d'Urgence Publique était attaché au signal, garantissant que les satellites transmettraient le message dans son intégralité sans la plus infime chance d'être interrompus. Partout à travers le monde, le visage et la voix aujourd'hui bien connus de Surehand ont envahi les écrans recevant une chaîne satellite, pour annoncer la formation d'une nouvelle nation : *Tir Tairngire*, la Terre Promise.

>>>>>[Est-ce qu'il y en a un parmi vous, tas de rigolos, qui a la moindre idée de la sophistication de la "piraterie télévisuelle" de Surehand ? Le code prioritaire du Réseau d'Urgence Publique est l'un des secrets les mieux gardés - pour des raisons évidentes. Comment Surehand se l'est-il "procuré" ?

Prenez aussi les relais qu'il a utilisés pour insérer son signal dans le réseau de communications. Il s'est servi de 24 satellites de petite taille, tous placés en orbite par divers lanceurs corporatistes, apparemment sur instructions de différentes mégacorpos. Naturellement, les compagnies de lanceurs n'ont pas discuté les ordres de mission (on ne discute pas une "suggestion" de MCT, particulièrement lorsqu'elle est formulée en nuyens) et ont envoyé les fusées dans l'espace selon le programme indiqué. Ce n'est qu'ensuite, quand elles ont commencé à s'interroger, qu'elles se sont aperçues que les corpos n'avaient jamais commandité les lancers. Les instructions comportaient des codes d'autorisation authentiques, mais qui n'étaient jamais passés devant les gros bonnets... si tu vois ce que je veux dire. Les mégacorpos ont bien été obligées d'admettre qu'elles souffraient d'une grave infiltration - un truc que les costards ne prennent pas à la légère, et pas plus hier qu'aujourd'hui. Des têtes ont roulé, les agences de sécurité corpos ont commencé à recruter, les possibilités d'avancement se sont multipliées comme jamais... et une putain de quantité de gens ont trouvé la mort dans "un tragique accident" (comprenez : pendant un interrogatoire). Personne n'a jamais compris ce qui s'était passé exactement, et les relais, qui auraient constitué les indices les plus révélateurs, se sont auto-détruits aussitôt après la fin du message de Surehand.

Et où se trouve le centre principal de communications de Tir Tairngire ? Toujours quelque part dans le centre-ville de Portland, quoique personne ne sache où exactement. Pourquoi est-il si important de le dissimuler aux étrangers ? Peut-être en prévision du jour où les elfes voudront l'utiliser à nouveau.]<<<<<

- Electron Cruiser (17:35:37/28-02-54)

Le Conseil Salish-Shidhe a réagi vivement pour un système aussi bureaucratique. Il ne disposait pas d'une armée bien imposante à l'époque de la sécession, et la majeure partie était stationnée autour de Seattle pour des raisons évidentes, mais il a envoyé ce qu'il pouvait à Portland. Les troupes avaient ordre d'évincer Surehand, pacifiquement si possible, par la force si nécessaire, et de mettre un terme immédiat à cette absurde sécession. Certaine que la "racaille anglo-gobeline" au sud de la Columbia ne posséderait rien de plus redoutable que des couteaux à découper et quelques fusils de chasse, la première colonne de véhicule militaire a traversé la ville de Vancouver sur la rive nord de la Columbia et s'est avancée sur le pont de la Highway 5.

Quelques instants plus tard, les missiles anti-véhicules frappaient, soutenus par des tirs de mortiers crachant des projectiles à fragmentation. Ce bombardement inattendu a décimé la première colonne, puis la seconde et la troisième. Au cours des jours qui ont suivi, les Salish-Shidhe ont tenté six percées sur le territoire de Tir Tairngire, en différents endroits, pour être repoussés à chaque fois avec de lourdes pertes.

>>>>>[On ignore toujours où et comment le Tir s'est procuré les armes, ou le personnel capable de s'en servir.]<<<<<

- Dingo (10:04:05/14-03-54)

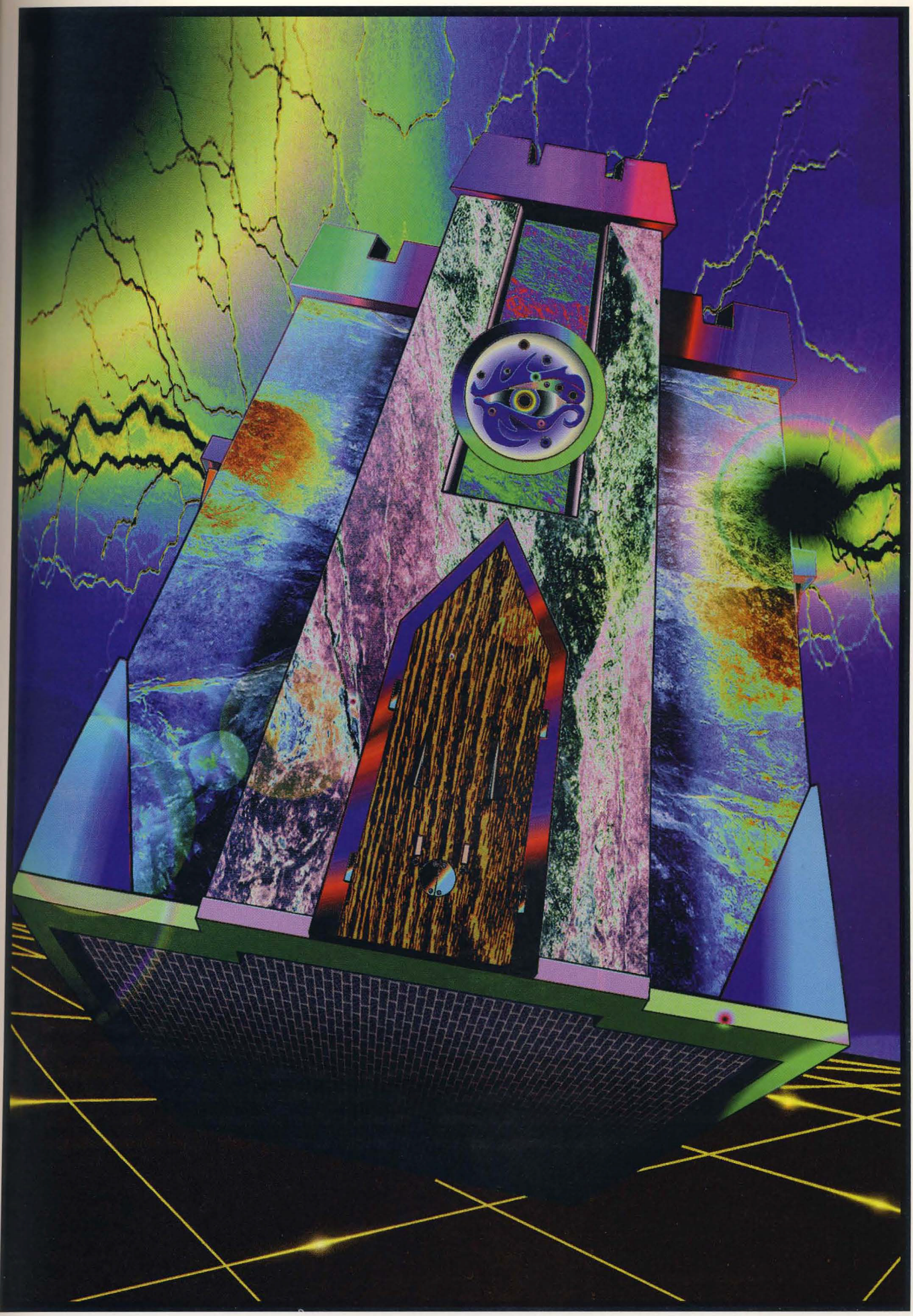
>>>>>[C'est assez évident, non ? Les elfes se sont contentés d'utiliser les mêmes contacts au sein des mégacorpos qui ont fait mettre leurs relais de communications en orbite. Les armes qu'ils ont employées se trouvent toutes dans l'arsenal de n'importe quelle mégacorpo, et les mégacorpos ne se font pas prier pour vendre leurs possessions à ceux qui veulent y mettre le prix.]<<<<<

- Praxis (16:12:18/16-03-54)

>>>>>[C'est pas tout à fait aussi simple, Praxis. Je suis d'accord que les armes proviennent très vraisemblablement d'arsenaux mégacorporatistes, mais toute la question est de savoir où Lugh Surehand a trouvé le fric pour les acheter.

D'après mon enquête, il n'avait tout simplement pas accès à l'époque aux capitaux nécessaires pour se procurer les joujoux qui lui ont permis de défendre ses frontières. Donc cette théorie de l'achat pur et simple ne tient pas.

Il a pu passer un deal avec ses fournisseurs : "Filez-moi des armes, et quand j'aurai constitué mon état indépendant,



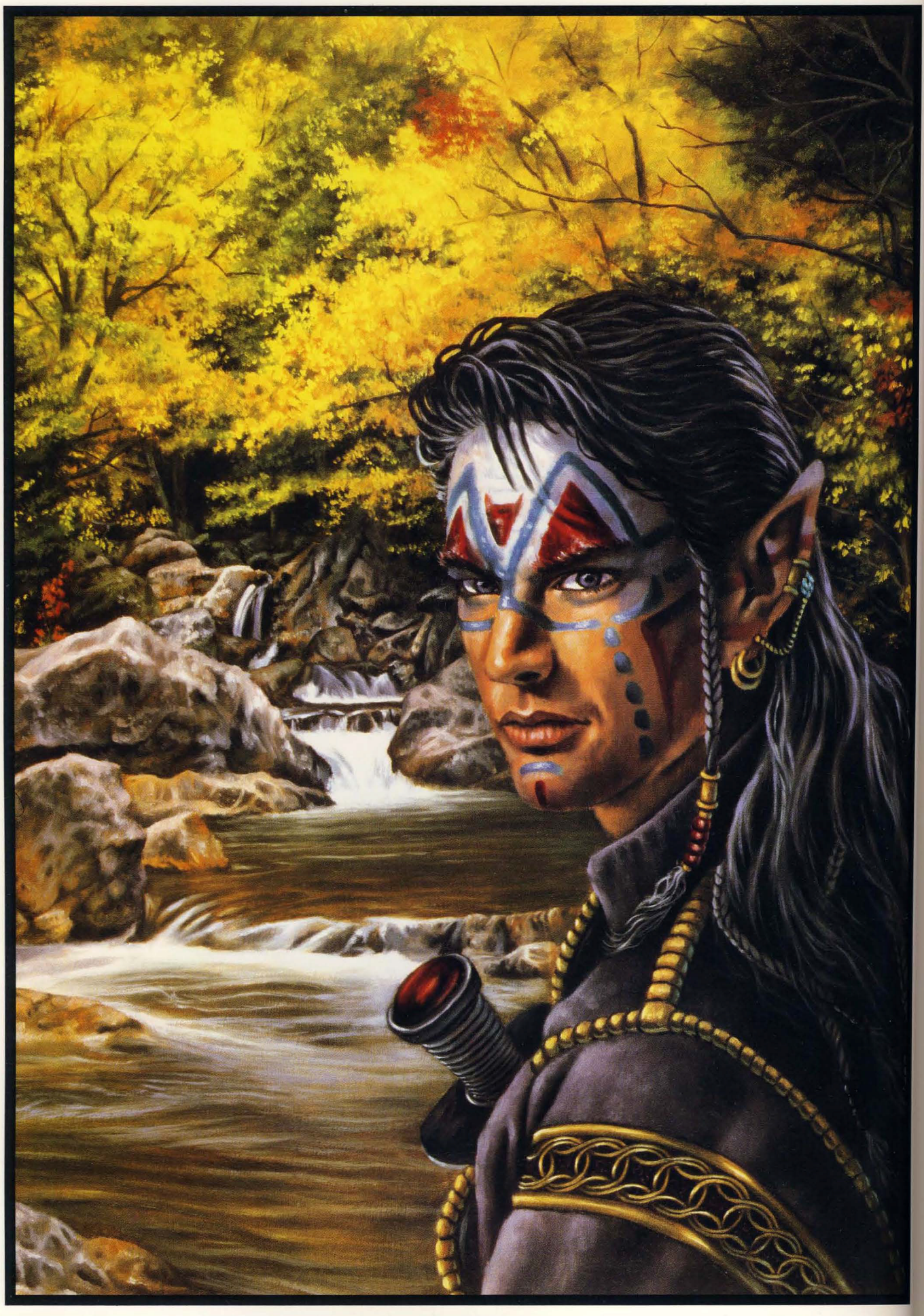
La Matrice de Tir Tairngire, fusion entre la haute technologie et l'esthétique médiévale. Par Mike Nielsen.



Le Haut Prince Lugh Surehand apparaissant avec sa garde pour Secession Day, le 23 février. Par Joel Biske.



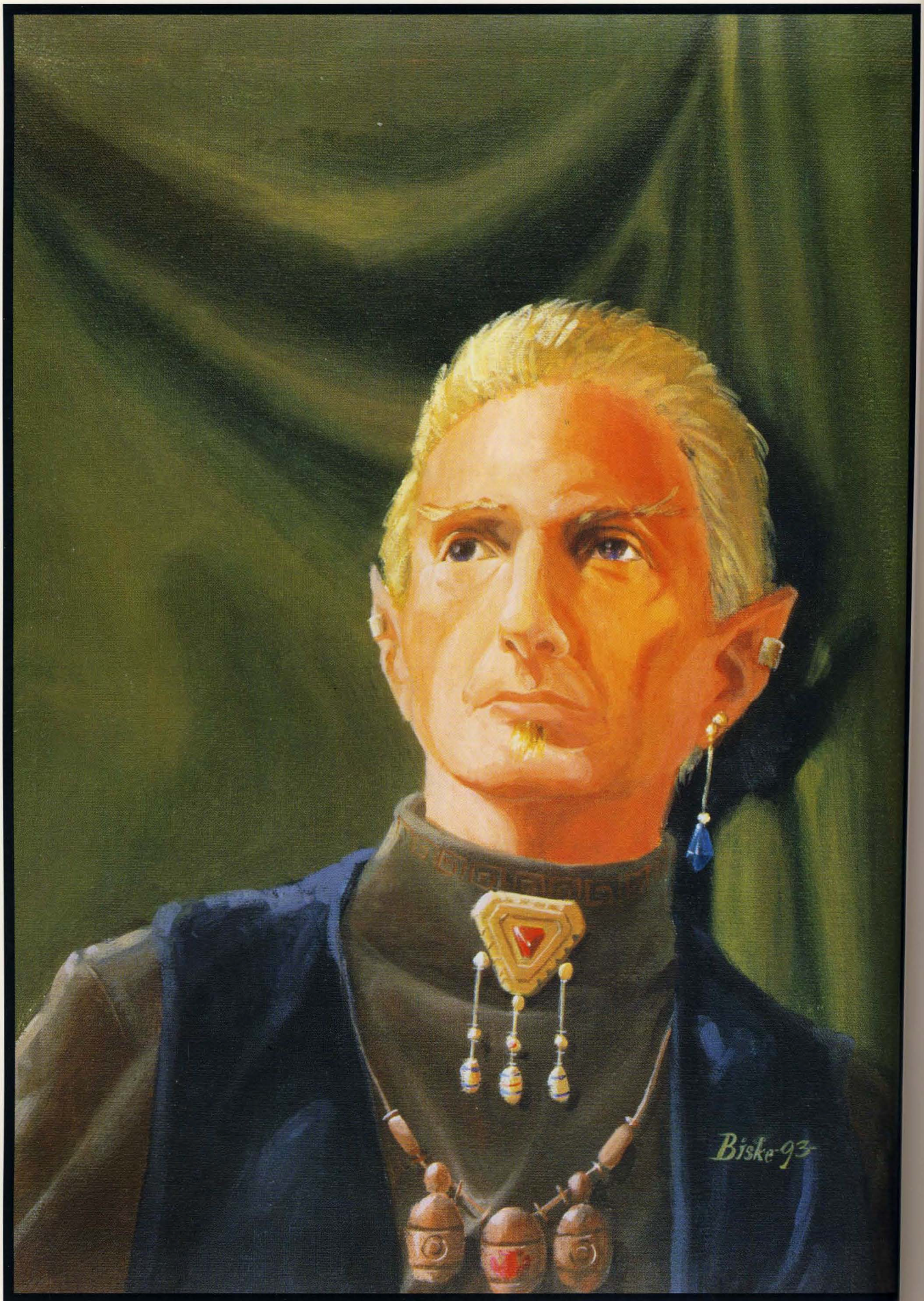
Le Grand Dragon Lofwyr couvant Portland de son regard impénétrable. Par James Nelson.



Le Rite de Passage du Tir fait accéder le jeune elfe à la majorité et à la responsabilité. Par Tony Szczudlo.



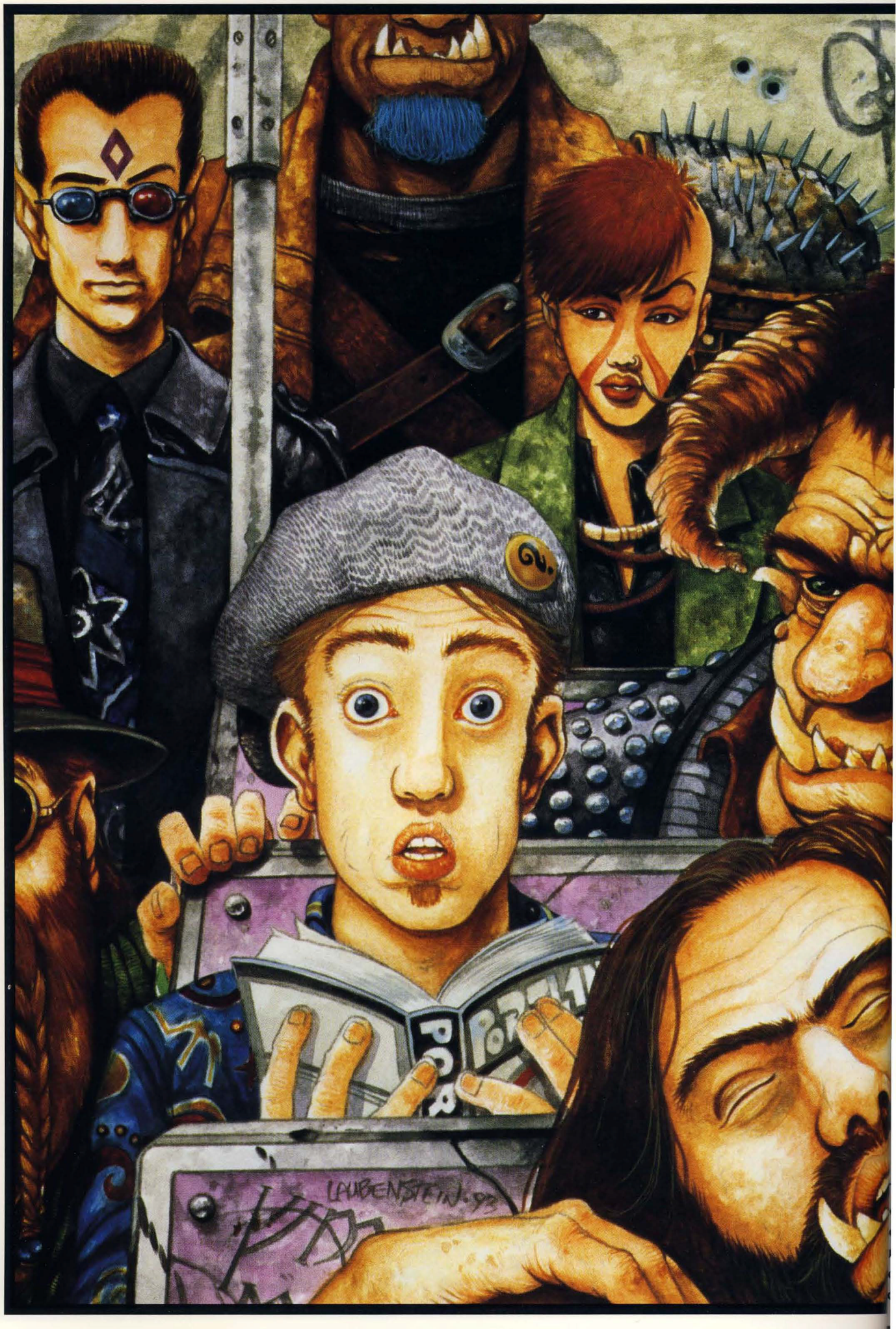
Le long de la frontière, une patrouille du Tir se prépare à une fusillade nocturne. Par Janet Aulisio.



Ehran le Scribe, écrivain et théoricien social, exerce une mystérieuse influence sur Tir Tairngire. Par Joel Biske.



Une compétition d'esprit et de condition physique : des elfes du Tir passent le Rite de Progression. Par Janet Aulisio.



Ligne N° 38 : à Portland - *prenez le taxi !* Par Jeff Laubenstein.

vous bénéficierez d'allégements fiscaux, etc." Si c'est le cas, les mégacorpos l'ont eu dans l'os - leur présence en Tir Tairngire est encore plus faible qu'en Serbie, si tu peux le croire. Plus intéressant : dans les mois qui ont suivi la déclaration d'indépendance de Surehand, les mégacorpos ont mené une vaste purge à propos des relais de communications. Mais pas mal de membres des forces de sécurité et de défense sont également montés dans la charrette, ce qui semble indiquer que les costards essayaient de comprendre où les elfes s'étaient procuré leur armement. Ce qui élimine la possibilité d'un deal au plus haut niveau, à moins que quelqu'un ait fait tout ça pour se couvrir.

Qu'est-ce qui reste ? Un genre de cinquième colonne au sein des mégacorpos, peut-être, des gens qui auraient soutenu la vision d'un "pays elfique" de Surehand. Ce réseau n'aurait pas eu besoin d'être important ; une dizaine de personnes placées au bon endroit aurait suffi à monter le coup.]<<<<<

- Leif (03:17:31/20-03-54)

>>>>>[Je crois que Leif a mis le doigt sur quelque chose. J'ai farfouillé un peu, en me basant sur son idée, et j'ai abouti à une liste de quinze personnes travaillant dans diverses mégacorpos en 2035 qui avaient l'influence nécessaire pour arranger le lancer des relais satellites et procéder au transfert d'armement (ceux qui sont intéressés par cette liste peuvent me contacter hors-fichier et je la leur enverrai).

Ces quinze personnes se sont toutes retirées de la scène dans les deux ans qui ont suivi l'indépendance de Tir Tairngire. Très peu ont été revues depuis.]<<<<<

- May (10:11:41/25-03-54)

>>>>>[Okay, mais quel était leur motif ? Leif prétend que Lugh Surehand n'avait pas les nuyens pour arroser à tout va.]<<<<<

- Wester (23:17:42/25-03-54)

>>>>>[Ouais, c'est là que le bât blesse.]<<<<<

- May (09:41:39/26-03-54)

Voyant avec quelle facilité Tir Tairngire avait repoussé les troupes salish-shidhe à ses frontières, toutes les NAO se sont dépêchées de reconnaître sa qualité d'État souverain.

>>>>>[Évidemment. Tout ce qui pouvait affaiblir le statut et la puissance du Conseil Salish-Shidhe au sein du Conseil Tribal Souverain ne pouvait qu'accroître leur propre influence.]<<<<<

- People Watcher (18:47:55/18-02-54)

LA GUERRE DE CALIFORNIE

En revanche, la Ligue des Caraïbes, les UCAS, les CAS et l'Aztlan ont refusé de reconnaître l'indépendance de Tir Tairngire. Les CAS, qui avaient déjà le problème du Texas et de l'incursion de l'Aztlan sur leur territoire, ont refusé catégoriquement de l'accueillir au rang des nations autonomes, sous prétexte qu'une telle complaisance déclencherait une "fièvre sécessionniste" à travers l'ensemble du continent. L'Aztlan n'a pas fait connaître son opinion, apparemment persuadé qu'une simple réponse accorderait trop d'importance aux prétentions du Tir. L'État de Californie, qui luttait pour sa propre indépendance, a fait connaître publiquement son soutien inconditionnel à la nation elfique naissante, espérant peut-être obtenir de sa part un appui similaire.

Tir Tairngire a réagi au chaos californien, mais pas de la façon dont le gouverneur Treacle l'aurait souhaité. Au début de l'année 2036, le Tir a monté une incursion militaire dans le nord de la Californie. Les forces déployées comprenaient toute une division blindée, soutenue par de l'infanterie et une couverture aérienne limitée ; des VBA Banshee ont conduit la première "vague d'assaut", soutenus par une poignée d'EFA Variants d'attaque au sol et suivis par des véhicules de reconnaissance légèrement blindés et armés.

L'attaque a pris la Garde Nationale de Californie totalement au dépourvu. Le Tir avait agi discrètement, parvenant à empêcher la moindre fuite concernant ses plans. Il a surpris les unités de la GNC hors de leurs positions, aucunement préparées à subir une offensive à grande échelle. À l'issue des six premières heures, les troupes du Tir avaient repoussé les unités californiennes au sud d'Yreka. Renforcée par des créatures paranaturelles, des mages de combat et, selon les témoignages, par au moins deux dragons, l'armée régulière du Tir a déferlé vers le sud jusqu'à Redding, où la GNC s'est préparée à faire front.

La Bataille de Redding a fourni la démonstration parfaite de l'inefficacité des tactiques défensives traditionnelles dans le monde Éveillé. À l'abri de leurs boucliers magiques, les mages du Tir lâchaient impunément boules de feu et



autres sorts plus dévastateurs encore sur les retranchements californiens. Les enregistrements montrent qu'aux moins trois commandants de la Garde Nationale sont tombés sous le contrôle mental de mages elfes. Les soldats qui les entouraient ont réussi à en maîtriser deux et à tuer le troisième de ces renégats involontaires, mais pas avant qu'ils aient fait un carnage dans les rangs des défenseurs.

La Garde Nationale a courageusement tenté une contre-attaque, mais s'est fait taillée en pièces par l'armée du Tir. Il n'y a eu aucun survivant.

>>>>>[Inexact. Certains d'entre nous s'en sont sortis.

Je me trouvais avec le détachement de la Garde Nationale qui a mené la contre-attaque. Enfin, c'était pas vraiment une contre-attaque. On formait une unité de réserve, appelée en renforts. Notre commandant, le lieutenant-colonel Van Roggen, avait reconnu, alors qu'on était encore en route, que la position de Redding était intenable, même avec nous en soutien. Tel qu'il voyait les choses, la seule chance de sauver l'armée californienne était de briser l'avancée du Tir. Et la seule façon de le faire était de l'attaquer par le flanc.

On a quitté la I-5 et on a pris vers le nord-ouest en direction de la côte, à travers champs. Ensuite on a tourné de nouveau vers l'est, sous EMCON total - aucune transmission radio, aucun radar. On s'imaginait qu'on avait une chance d'engager l'ennemi sur le côté avant même qu'il sache qu'on était là.

J'avançais en éclaireur, conduisant un ATV légèrement blindé. Ma mission était similaire à celle de l'homme de tête dans une escouade de bat-la-semelle - m'avancer dans une embuscade et me faire arracher mon casque par une balle, pour que le reste de l'escouade puisse repérer d'où vient le feu de l'ennemi et enlever sa position. Pas la meilleure place, mais un boulot est un boulot.

Donc, on roulait vers l'endroit où on croyait trouver le gros des forces du Tir, espérant que l'ennemi ne se serait pas donné la peine de déployer des éclaireurs ou des sentinelles. Je craignais surtout les mines. On disposait bien de bombes FAE pour dégager un champ de mines si jamais on en rencontrait un, mais je savais que ces petites chéries ne me sauveraient pas la mise. Ce n'est qu'après que j'aurai fait BOOM que mon unité serait avertie de la présence d'un champ de mines.

À une dizaine de kilomètres du gros de l'armée, je ne voyais toujours aucun signe d'activité ennemie. Pas de mines, personne qui me tirait dessus. Tout semblait peinard. Deux cents mètres en arrière, les unités de renforts soulevaient un nuage de poussière en essayant de se régler sur mon allure.

C'est là que c'est arrivé. Le moment d'avant, je ne voyais rien de plus menaçant qu'une paire de lézards. Le moment suivant, le désert était couvert d'une putain de flopée de troupes en défense. Elles étaient là depuis le début, invisibles ou peut-être dissimulée par un genre d'illusion magique. Elles avaient laissé passer l'homme de tête - moi -, attendant pour se montrer que le gros de nos forces soit entré dans leur piège.

Ç'a été un vrai carnage, bonhomme. Nos gars n'avaient pas une chance. Missiles, autocanon, artillerie, magie... les troupes du Tir avaient même un dragon qui combattait avec elles. Les elfes ont massacré mon unité en moins de dix minutes.]<<<<<

- Bushwacker (12:11:54/01-03-54)

>>>>>[Comment tu t'en es sorti, 'wacker ?]<<<<<

- Lady J (20:52:18/03-03-54)

>>>>>[En couchant ma queue entre mes jambes et en me carapatant aussi vite que j'ai pu. Il y avait des paranaturels, ressemblant à un croisement entre un chien et un ours, qui nettoyaient les survivants à pied, mais je conduisais toujours mon ATV. J'en ai écrasé deux et j'ai réussi à rester hors de vue de quelque chose de plus gros. Une sale expérience, Lady J. Dix huit ans plus tard, j'en fais encore des cauchemars.]<<<<<

- Bushwacker (13:19:15/04-03-54)

La Bataille de Redding a duré deux jours, après lesquels la Garde Nationale ne gardait plus qu'un souvenir brisé de son ancienne puissance. Les survivants ont battu en retraite, abandonnant la ville à la merci des forces d'invasion.

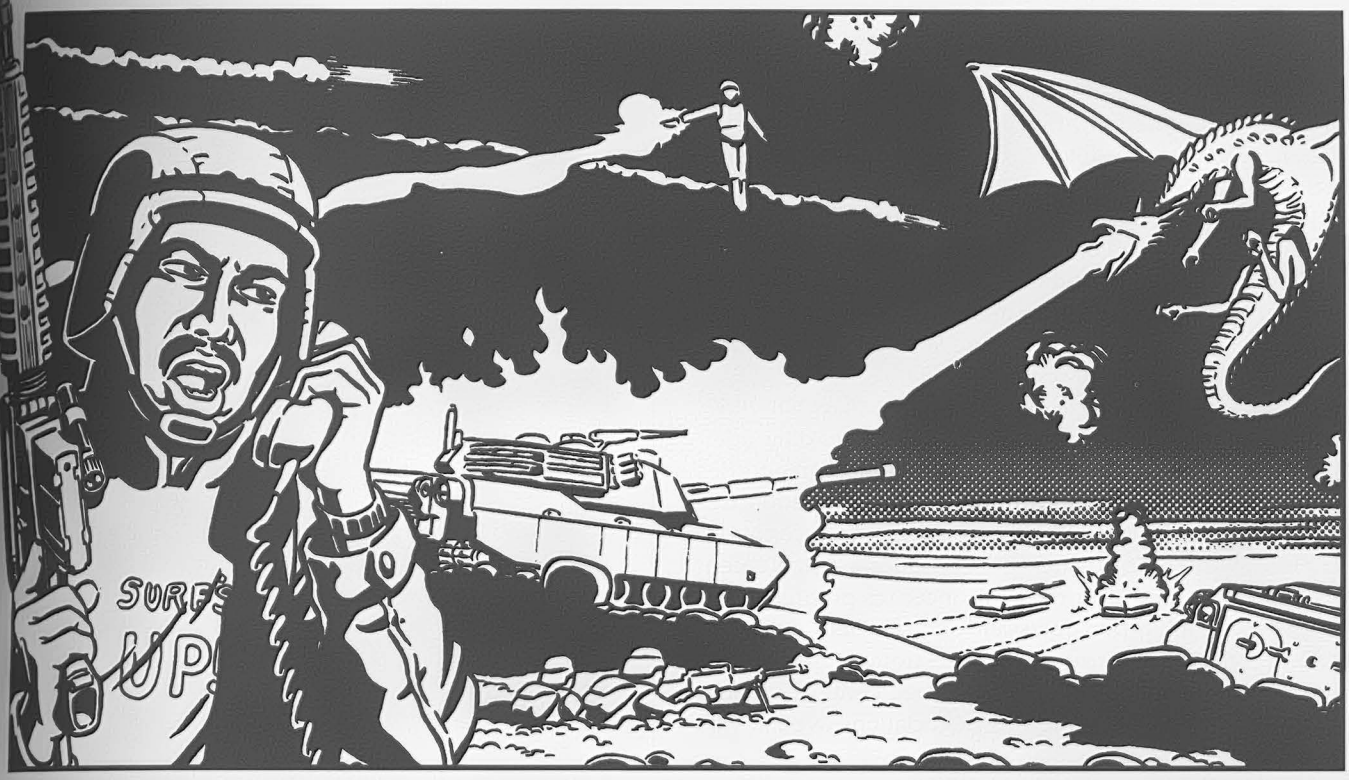
Les généraux du Tir ont rapidement dû admettre qu'ils avaient eu les yeux plus gros que le ventre. Leurs troupes avaient conquis un territoire qui s'étendait dans le sud jusqu'à Redding, mais elles n'étaient pas en position de le tenir. Des mouvements de résistance se sont aussitôt organisés dans les territoires nouvellement occupés : les plus préoccupants menaient des opérations de guérilla contre les lignes d'approvisionnement du Tir. Pendant un temps, on a cru que Surehand et le Conseil du Tir prévoyaient un renforcement de leurs troupes pour tenter de mater la rébellion. Après mûre réflexion, le Tir s'est rendu compte qu'un tel mouvement affaiblirait dangereusement ses défenses le long de ses autres frontières, et son armée d'invasion s'est retirée à Yreka.

La zone entre Yreka et Redding fait désormais office de tampon entre Tir Tairngire et l'État Libre de Californie. Le Tir se retient de monter des incursions militaires dans la région et poursuit une politique non-interventionniste à l'égard de Redding. Cependant, il réplique à toute velléité de la GNC (appelée désormais Garde d'État de la Californie, depuis la sécession californienne) de s'avancer au-delà de Redding par un énorme déploiement de force. Le trafic civil depuis l'ELC dans la zone tampon se poursuit sans entraves.

>>>>>[Officiellement, comme je le disais plus haut, le Tir revendique le territoire qui va jusqu'à Redding, tandis que l'ELC prétend placer sa frontière à Yreka. Ils savent rire, ces politiciens.]<<<<<

- Bung (19:18:11/27-03-54)

Après la démonstration si éclatante que le Tir pouvait défendre et même agrandir ses frontières, apportant ainsi plus de poids à sa déclaration d'indépendance, les autres nations d'Amérique du Nord ont reconnu la souveraineté de la nation elfique, à l'unique exception de l'Aztlan. Ce dernier n'a jamais accordé suffisamment d'importance à Tir Tairngire pour ne serait-ce que rejeter sa déclaration. Néanmoins, certains éléments historiques donnent à penser qu'il



aurait immédiatement monté une tentative secrète d'infiltration du gouvernement elfique, par des agents provocateurs chargés de fomenter une rébellion au sein de la nation naissante. Surehand et son nouveau gouvernement n'ont jamais révélé publiquement les tentatives de déstabilisation dont ils étaient l'objet, et l'Aztlan a fini par renoncer. Le gouvernement aztlan refuse toujours de reconnaître Tir Tairngire comme une nation souveraine, y faisant référence comme aux "colonies elfiques" lorsqu'il est bien obligé d'admettre son existence.

>>>>>[Certains documents internes et diplomatiques top secret "égarés" par l'Aztlan indiquent que le gouvernement centre-américain considère Tir Tairngire (et Tir Nan Og) comme une "puissance inamicale". Les deux pays ont reçu ce statut presque immédiatement après leur fondation. D'autres nations entrant dans cette catégorie comprennent notamment l'Amazonie. La relation ? Toutes sont des nations Éveillées, dirigées par des métahumains ou par de puissants groupes d'influence métahumains. Si la politique intérieure de l'Aztlan à l'égard des métahumains ne compte pas parmi les plus progressistes, ils n'y sont certainement pas plus mal traités que dans les autres nations. Pourquoi l'Aztlan tient-il tellement à faire cette distinction apparemment sans objet ? Ceux qui le savent ne disent rien.]<<<<<<

- World View (18:09:48/15-03-54)

LA NAISSANCE D'UNE NATION

Quand il a déclaré l'indépendance de Tir Tairngire, Lugh Surehand a également annoncé sa position dans le nouveau gouvernement, se donnant le titre de Haut Prince. Les elfes au pouvoir se sont établis comme organe dirigeant du pays sous le nom de Conseil des Princes, au sein duquel Aithne Oakforest, Sean Laverty et Jenna Ni'Fairra, une relative inconnue, étaient les plus influents. Mais si ces Princes jouissaient de la reconnaissance publique, les membres de certains cercles savaient qu'Ehran le Scribe appartenait toujours officiellement, quoique discrètement, au Conseil. Ce sont ces cinq personnes qui détiennent le véritable pouvoir dans le Tir. Un prochain chapitre en révélera plus sur eux et sur la structure du Conseil.

L'une des premières mesures du gouvernement a été d'établir la capitale temporaire de la nation à Salem, principale ville de l'ancien État de l'Oregon. Bien que Portland soit le plus important centre de commerce du Tir, qui en avait fait la première ville du pays, le Conseil a sagement considéré que sa proximité avec la frontière salish-shidhe en faisait un siège moins approprié et certainement plus vulnérable pour le gouvernement.

En 2036, le Conseil a reconnu que Portland était devenu la plaque tournante du commerce entre Tir Tairngire et le reste du monde. La construction du Mur de Portland a débuté la même année et s'est achevée en 2037, dressant une barrière physique entre les négociants internationaux et le reste du pays. Portland accueillait les marchands et hommes d'affaires étrangers, dans d'étroites limites, mais l'espace au-delà de la ville restait zone interdite. Le Tir a tout de suite entretenu des relations commerciales prospères avec ses voisins et avec d'autres pays aux quatre coins du monde. Durant les cinq premières années de son indépendance, il s'est enrichi en exportant ses ressources naturelles et ses matériaux bruts. À cette époque, il s'est senti suffisamment confiant pour déplacer sa capitale dans la région de Portland, établissant Royal Hill plusieurs kilomètres à l'ouest de la ville close.

Lentement mais sûrement, la nature des échanges a évolué. Au fur et à mesure que le Tir développait son industrie secondaire (industrie lourde) et tertiaire (traitement de l'information), il réduisait ses exportations de matériaux bruts pour leur substituer des exportations de technologie et de matériel de pointe. Le commerce des objets d'art était également florissant. Durant les années 2040, l'économie de Portland a explosé tandis que des milliards de nuyens d'importations et d'exportations transitaient entre ses murs. Une vaste infrastructure commerciale s'est développée dans l'enceinte de la ville, et bon nombre de personnes ambitieuses ont fait fortune.

Ce système a fonctionné pendant quinze ans. En 2052, le Conseil des Princes a décidé qu'il était temps d'introduire du changement. Une part de plus en plus grande des impôts de la nation était attribuée à l'amélioration des infrastructures de Portland - ses docks, ses entrepôts et ses installations portuaires. Le Conseil s'est finalement demandé pourquoi le Tir devait financer ses propres installations alors qu'un port jouissant d'un meilleur accès par voie de terre, de mer et des airs se trouvait à moins de 500 kilomètres dans le nord. C'est avec cette question à l'esprit que le Tir a entamé des négociations avec la ville de Seattle.

Le détail des tractations demeure aussi secret aujourd'hui qu'au jour où elles ont été signées. Quels que soient les termes précis de l'accord conclu, Tir Tairngire a bien vite fait basculer un large pourcentage de son commerce international de Portland au port de Seattle.

>>>>>[Le "détail des tractations" n'était rien d'autre que d'importants "honoraires" versés par le Tir sur le compte personnel du gouverneur Schultz.]<<<<<
- Teddy (1:45:35/12-03-54)

>>>>>[Conneries.]<<<<<
- Lax (06:51:02/24-03-54)

Le Tir fait désormais passer toutes ses exportations et importations entre Portland et Seattle par voie terrestre ou maritime. Ses produits s'envolent à bord de transports internationaux depuis l'aéroport de SeaTac ou embarquent dans des cargos dans le port de Seattle. Portland demeure le seul port "d'entrée" du pays, mais son importance a beaucoup diminuée. Seule une infime partie des échanges commerciaux continue à se dérouler dans la ville même. Autrefois plaque tournante du commerce de la nation elfique, Portland s'est vue réduite à un rôle d'escale de marchandises.

>>>>>[Au grand dam de bon nombre d'hommes d'affaires locaux. Voir les chapitres suivants.]<<<<<
- Confidante (16:49:59/10-03-54)

>>>>>[Portland était une ville en plein essor ; aujourd'hui, elle se casse la gueule. Les fortunes réalisées dans les années 2040 se sont épuisées, suite à un nombre impressionnant de faillites. Quelque chose de beaucoup plus fort que le mécontentement plane sur la cité.



Pourquoi le Conseil des Princes a-t-il pris une décision qui faisait passer à la trappe l'une des plus grandes villes du Tir ? Personne ne le sait. Il avait sans doute ses raisons, mais il faut dire que l'homme de la rue n'a jamais beaucoup de succès quand il essaie de lire les pensées des Princes et de comprendre leurs motivations.]<<<<<
- The Chromed Bookkeeper (21:54:53/12-03-54)

>>>>>[Qu'est-ce que tu dis de cette théorie : peut-être que le Conseil voyait d'un mauvais œil ce qui se passait à Portland. Dans les premières années de l'existence du Tir, il avait beaucoup parlé de la "corruption capitaliste" endémique à Seattle et dans d'autres grandes villes, particulièrement celles des UCAS, des CAS et de l'ELC. En faisant de Portland une ville-frontière commerçante, créant de fait une espèce de port franc, surtout en comparaison des restrictions qui planent sur le reste du Tir, il invitait cette corruption capitaliste dans son propre pays. Il n'avait pas le choix, et les avantages contrebalançaient largement les inconvénients, mais dès qu'il a eu la possibilité de modifier la situation, il l'a fait.

Le gouvernement a simplement saisi l'occasion de rappeler à tout le monde, y compris les propriétaires de compagnies florissantes, que Portland appartenait encore à Tir Tairngire et qu'elle était soumise à ses lois et à ses idées. En déplaçant l'essentiel du commerce vers Seattle, il éliminait la "pourriture idéologique" qui infestait Portland - non pas en la réprimant directement ou en la mettant hors-la-loi, mais en se contentant de l'asphyxier.]<<<<<
- People Watcher (15:29:41/18-03-54)

>>>>>[Faut vraiment avoir subi un putain de lavage de cerveau pour supporter ce genre de paternalisme gouvernemental.]<<<<<
- Szaz (00:45:31/20-03-54)

>>>>>[Écoute, Ducon, je ne suis pas en train de dire que c'est bien ; j'essaie simplement de comprendre et d'expliquer ce qui s'est passé, okay ?]<<<<<

- People Watcher (16:00:32/20-03-54)

Aujourd'hui, Tir Tairngire maintient des relations diplomatiques formelles, normales avec toutes les nations d'Amérique du Nord, à l'exception de l'Aztlan, et avec le Japon. Le pays travaille également à établir des liens avec d'autres nations influentes partout à travers le monde, et notamment le Royaume-Uni.

En moins de 20 ans, Tir Tairngire est passé de l'état de nation nouvellement constituée à celui de protagoniste de marque de la scène politique mondiale. Son influence ne peut qu'aller en grandissant au cours des années à venir.

>>>>>[Tu connais celle du vieux nain sur le point de crever ? Un ange descend le voir, vu que c'était un putain de modèle de vertu pendant sa vie, et il lui dit : "Vieux nain, avant que je t'emmène pour le Grand Ailleurs, je suis autorisé à t'accorder un dernier vœu en récompense de tes bienfaits. Que désires-tu ?"

Alors le vieux nain, il réfléchit un coup. Et puis, avec sa vieille voix rauque et sifflante, il dit : "Ange, ma dernière volonté est que l'État Libre de Californie tente d'envahir Seattle par voie de terre, mais qu'il soit repoussé. Et ensuite je veux qu'il essaie à nouveau, et qu'il soit encore repoussé. Et qu'il essaie encore une troisième fois, et qu'il soit encore repoussé."

Alors l'ange, il en reste sur le cul, et il demande : "Mais vieux nain, *pourquoi* ? Tu n'as rien contre Seattle. Pourquoi ces trois tentatives d'invasion ?"

Et le vieux nain répond : "Parce que ça veut dire que l'armée de l'ELC devra traverser Tir Tairngire six fois."]<<<<<

- Blackie (15:06:08/14-02-54)



POLITIQUE

Pour les étrangers, le gouvernement national de Tir Tairngire ressemble à un mariage déconcertant de monarchie héréditaire et de féodalité, avec des bribes de processus démocratiques jetés par-dessus pour faire bonne mesure (ou faciliter le contexte socio-politique). Ceux qui le rencontrent en conservent l'impression générale de quelque chose d'exotique, chargé de mystère et nimbé d'une aura de charme désuet.

Bien entendu, c'est précisément le résultat voulu par les fondateurs de Tir Tairngire. Leur nouvelle nation leur offrait l'occasion de démarrer à zéro ; aucune tradition n'a dicté leurs choix. Ils étaient libres de créer une structure politique inédite, sans être encombrés par les vestiges du passé. S'ils l'avaient désiré, ils auraient pu écrire la première constitution véritablement rationnelle, basée sur une analyse contemporaine de la dynamique sociale, des relations internationales et de la science du gouvernement.

Au lieu de quoi, ils ont adopté un système fondé sur des concepts considérés comme obsolètes depuis des générations : une direction héréditaire, une aristocratie distincte et une stratification sociale rigide.

>>>>>[Ça m'a l'air de ressembler à l'Angleterre.]<<<<<
- Benny (23:15:04/01-03-54)

>>>>>[Ouaip. Comme le mec l'a dit, obsolète. Non ?]<<<<<
- Hayes (02:01:24/10-03-54)

Ils ont également nommé les organes et les postes gouvernementaux de façon à obtenir la plus forte résonance émotionnelle, avec des titres tels que "Haut Prince", "Conseil des Princes", "Chambre de l'Étoile", "Paladins", etc. Surehand, Ehran, Laverty, Oakforest et les autres ont dû faire ce choix délibérément pour investir leur nouveau gouvernement d'une sorte de respectabilité empruntée. Malgré ses vingt ans d'âge, le gouvernement de Tir Tairngire a *l'air* beaucoup plus ancien, et donc plus stable et digne de respect.

>>>>>[Logique et psychologie imparables. Appelle le big boss "leader maximum" ou quelque chose dans ce mauvais goût-là, et tout le monde va te prendre pour une nouvelle république bananière. Mais appelle-le "Haut Prince" et tout le monde va dire "ooh" et "ah".]<<<<<
- Dalton (23:03:49/18-02-54)

>>>>>[Ça veut dire que tu compares Tir Tairngire à une république bananière ?]<<<<<
- Zip (08:07:13/19-02-54)

>>>>>[À ton avis, *omae* ?]<<<<<
- Dalton (01:34:03/20-02-54)

La structure gouvernementale de Tir Tairngire conserve la base reçue lors de sa fondation. L'ajout de la Chambre de l'Étoile en marque le seul changement significatif (pour plus de précisions, voir **La Chambre de l'Étoile**, page 48). Depuis le premier jour de l'existence du Tir, le Conseil des Princes en est l'organe dirigeant, avec le Haut Prince exerçant la fonction de chef de l'État.

>>>>>[Ce qui ne veut pas dire que le Conseil lui-même n'a pas changé, bien évidemment. À la fondation du Tir, il comptait seulement quatre membres : Aithne Oakforest, Sean Laverty et Jenna Ni'Fairra (okay, avec la discrète contribution d'Ehran) avec Lugh Surehand siégeant au poste de Haut Prince. De nouvelles recrues sont venues grossir ses rangs au fil des ans, jusqu'au nombre actuel de onze membres. Dans le même temps, Surehand et ses copains s'instituaient eux-mêmes aristocrates et accordaient ce statut à leur descendance, à perpétuité. Il existe des précédents historiques à ce genre d'autoproclamation, naturellement - il suffit de se pencher sur les assassinats et les courses au trône qui se sont déroulés dans l'Europe médiévale - mais ce comportement est beaucoup plus rare à notre époque soi-disant "éclairée".]<<<<<

- Wagner (06:14:09/20-03-54)

>>>>>[Les Cinq Premiers sont les enfants d'une longue lignée elfique de par leur héritage et leur naissance. En s'instituant Princes, ils n'ont fait que reconnaître cet héritage et cette naissance. Leur acceptation de leur droit à régner n'était que simple admission de la vérité.]<<<<<

- Ariadne (16:41:27/21-03-54)

>>>>>[D'où sort cette grognasse avec son discours ampoulé ?]<<<<<

- Bomber Murphy (06:23:17/24-03-54)

>>>>>[De quel genre "d'héritage et de naissance" on parle ici, bordel de merde ? Le premier elfe ne s'est pas manifesté avant 2011. Des "enfants" d'une "longue lignée" vieille de 42 ans ? J'ai l'impression que l'un de nous vient d'une autre planète, et je ne pense pas que c'est moi, Ariadne, ma vieille.]<<<<<

- Blake (07:07:19/24-03-54)

>>>>>[Tu touches du doigt l'un des grands mystères qui président les interactions entre le Haut Prince et le Conseil : l'âge. Leurs rituels, leurs structures sociales et leurs relations interpersonnelles sont tous empreints de tradition. Leur façon de s'habiller, leurs manières et leurs formules de bienvenue sont hautement ritualisées, particulièrement quand ils se retrouvent entre eux. En plusieurs occasions, lors de débats particulièrement mouvementés, j'ai entendu des membres du Conseil des Princes se parler *dans une langue que je ne comprenais pas*. Je parle le Sperethiel, et ça depuis mon introduction, et même si je parvenais à repérer certains termes qui rappelaient le Sperethiel dans leur échange, ce n'était certainement pas la langue elfique que je connaissais.]<<<<<

- Aegis (20:51:10/21-03-54)

>>>>>[¿ N'e'quea che tsemena mettakas q'en demell ?]<<<<<

- The Laughing Man (09:16:40/22-03-54)

>>>>>[Tu devrais travailler ton accent.]<<<<<

- The Big "D" (03:52:51/23-03-54)

LE CONSEIL DES PRINCES

Le premier organe dirigeant, ou chambre, du gouvernement national de Tir Tairngire est le Conseil des Princes. Depuis le milieu de l'année 2036, il se compose de onze elfes (par tradition, le Conseil n'inclut pas le Haut Prince dans le décompte de ses membres même s'il siège parmi eux et qu'il est choisi dans leurs rangs). Mais en dépit des chiffres officiels, j'ai des raisons personnelles de croire que le Conseil se monte à treize membres, Ehran étant le douzième et un treizième elfe - une femme - la dernière. Cependant, je ne sais rien de cette mystérieuse inconnue et je n'ai rien pu récolter sur elle.

>>>>>[Moi non plus je ne sais rien sur elle, même si je fais partie des rares (heureux) élus à l'avoir rencontrée. J'assistais à une série de réunions à Royal Hill un après-midi de l'année dernière quand j'ai croisé Lugh Surehand et une femme dans l'un des couloirs privés. Un signe de tête poli ou même une indifférence marquée auraient été parfaitement corrects de la part du Haut Prince rencontrant une personne de mon rang, mais pour une raison inconnue il a hésité et a donc rendu nécessaire une présentation formelle. Il m'a salué, j'ai retourné le salut et puis il s'est légèrement effacé pour me présenter sa compagne sous le nom de Sósan Naerain (j'ai trouvé l'orthographe correcte sur un document que j'ai vu par la suite). J'espère que ma femme ne lira jamais cette confession, mais elle était et demeure à ce jour la plus belle femme que j'ai jamais vue. Elle était de petite taille, sans être pour autant fluette, avec des traits fins et délicats et des yeux clairs d'un bleu-vert lumineux. Sa chevelure longue et opulente avait l'éclat de l'or rouge. Une impression de force et de pouvoir dans ses manières et dans ses yeux démentaient sa petite stature.

Elle m'a adressé un signe de tête quand le Haut Prince lui a dit mon nom et m'a complimenté d'une belle voix de gorge pour un de mes travaux. J'étais stupéfait et incapable de proférer un mot, et dès que c'est devenu évident, le Haut Prince m'a encore salué de la tête et s'est éloigné avec la femme.]<<<<<

- Aegis (02:46:50/17-03-54)

Les trois membres originaux du Conseil étaient Aithne Oakforest, Sean Laverty et Jenna Ni'Fairra, avec Ehran comme quatrième membre secret. Selon des documents officiels, le Conseil a élu Surehand Haut Prince "par acclamation". Dès août 2035, trois Princes supplémentaires siégeaient au Conseil : Jonathon Reed, Maria Cinebal et Dar Varien. Les nouveaux venus jouissaient d'un statut élevé dans la communauté elfique et, à la différence des Princes originaux, leur passé avant la fondation de Tir Tairngire est facile à reconstituer. Reed et Varian sont nés tous les deux en Europe durant la première manifestation d'EGI et ont émigré en Tir Tairngire à l'âge adulte. Le passé de Maria Cinebal s'est révélé plus problématique, mais les dossiers publics l'accepte aujourd'hui comme l'une des bébés-pointes.

>>>>>[Okay, fais comme si on était des ignares. Qu'est-ce que c'est qu'un bébé-pointe ?]<<<<<

- Roz (15:13:22/16-02-54)

>>>>>[C'est un terme forgé récemment. Il fait référence à une personne - ou un animal - exprimant le phénotype des loci initiés par la mana *avant* que le niveau de magie n'atteigne le seuil normalement requis pour la manifestation. Tout ce concept de "bébé-pointe" n'est accepté que depuis peu par la communauté scientifique.]<<<<<

- Genebender (13:07:26/17-02-54)

>>>>>[...???

Je répète la question. Qu'est-ce que c'est qu'un bébé-pointe (en français, cette fois) ?]<<<<<

- Roz (12:15:08/18-02-54)

>>>>>[Selon une théorie actuelle d'explication de l'EGI, ou Éveil, certaines portions particulières d'ADN, les "loci", sur plusieurs chromosomes, ne "s'activent" pas ou ne "s'expriment" pas avant que le niveau de magie dans le monde n'atteigne un certain seuil. Une fois ce seuil franchi, les gènes en question s'activent et produisent des enzymes spécifiques, qui provoquent à leur tour des modifications corporelles. Ces dernières comprennent les oreilles pointues, les nodules osseux et toute autre caractéristique métahumaine que tu veux bien nommer.

Pour des raisons qui restent à déterminer, ces portions d'ADN se réveillent chez certains individus plus tôt qu'elles ne devraient, avant que le niveau de magie n'ait atteint le seuil minimal. Certains animaux, le furet du siècle par exemple (*Mustela millenniæ*), se sont Éveillés très tôt (bien avant la majorité des animaux paranaturels). Ce phénomène se produit rarement chez les humains, mais il n'est pas inconnu. Des documents indiquent que des "bébés-pointes" - presque exclusivement des elfes - se sont déclarés plusieurs années avant le début de l'Éveil général ; par conséquent il est possible que des bébés-pointes soient nés plusieurs décennies ou même plusieurs siècles avant l'Éveil. Ces malheureux ont probablement été rejetés comme anormaux de naissance, sans qu'on aille chercher plus loin la cause de leur "difformité".]<<<<<

- Doc (17:21:40/21-02-54)

>>>>>[Donc, il y a peut-être des elfes qui sont nés avant l'Éveil ? Intéressant. Tout ça semble lié à la question du niveau de mana/magie ambiante, exact ? Et on sait que ce niveau varie d'un endroit à un autre (champs magiques, loci, etc). Est-ce que certaines régions auraient produit plus de "bébés-pointes" que d'autres ?]<<<<<

- Deep Though (09:21:20/01-03-54)

>>>>>[Je ne me suis jamais penché sur la question, mais ça paraît vraisemblable.]<<<<<

- Doc (18:02:12/03-03-54)

Malgré la présence au Conseil de Jenna Ni'Fairra et de Maria Cinebal, rejointes plus tard par plusieurs consœurs, il a été décidé très tôt que les membres féminins porteraient le titre de "Prince" et non celui de "Princesse".

>>>>>[Une décision prise par les mâles, sans l'ombre d'un doute.]<<<<<

- Lysistrata (16:02:52/25-02-54)



>>>>>[En fait, c'est Maria Cinebal qui a proposé la motion. Elle considérait que la connotation négative de faiblesse traditionnellement associée au terme de "Princesse" était insupportable.]<<<<<

- Zarathustra (03:36:09/27-02-54)

OÙ LE DRAGON FAIT SON ENTRÉE

La huitième personne à rejoindre le Conseil a surpris la plupart des sujets de Tir Tairngire et la totalité des observateurs étrangers. Le Conseil des Princes a en effet accueilli dans ses rangs Lofwyr, le grand dragon, en lui accordant toutes les responsabilités et l'autorité associées à sa charge. Même à l'intérieur du pays, on sait peu de choses des raisons qui ont amené son élévation à ce rang prestigieux. Toujours est-il que la décision a suscité de vifs remous au Conseil. Le Haut Prince Surehand avait apparemment décrété, contre l'avis de la plupart des

Princes, que Lofwyr devait devenir membre du Conseil. Selon des fragments d'enregistrements reconstitués à grand peine, Jenna Ni'Fairra et Aithne Oakforest se sont catégoriquement opposés à sa nomination, de même qu'Ehran le Scribe. Sean Laverty désapprouvait, mais s'est contenté de formuler son désaccord. Les nouveaux Princes, Reed, Cinebal et Varien ont soutenu le Haut Prince. Comme il semble peu probable qu'ils aient connu les motivations de Surehand dans cette affaire, leur appui venait probablement en paiement d'une dette politique quelconque.

Oakforest a demandé au Conseil d'opposer son veto au décret du Haut Prince. Il est difficile de dire ce qu'il estimait obtenir par ce vote. Trois des six Princes soutenaient ouvertement Surehand et, à l'époque, il lui fallait une majorité absolue (pas une majorité aux deux tiers) pour contrer le Haut Prince. Un ballottage - trois voix pour et trois contre - aurait remis la décision finale entre les mains de Surehand. Peut-être espérait-il que, au dernier moment, les nouveaux Princes renonceraient à rembourser la dette qu'ils avaient pu contracter vis-à-vis de Surehand et soutiendraient le veto pour éviter le moindre mal.

Quelles qu'aient pu être les motivations d'Oakforest, le résultat du vote a dû constituer pour lui une désagréable surprise. En vote à main levé, seuls lui, Ehran et Jenna Ni'Fairra se sont opposés à la nomination au Conseil de Lofwyr. Sean Laverty a voté avec les nouveaux Princes *contre* le veto. Ehran a menacé de démissionner du Conseil pour protester, mais Surehand ne s'est pas laissé impressionner. Lofwyr est devenu Prince et Ehran est resté au Conseil.

>>>>>[Probablement parce qu'il savait que Lugh Surehand tenait un remplaçant sous le coude - un certain Reiner Graff, un elfe européen et un partisan déclaré du Haut Prince.]<<<<<
- Artemetra (10:19:00/20-02-54)

>>>>>[C'est incroyable que je ne sois jamais tombé sur la moindre allusion à tout ce micmac au cours de mes études. Le Tir est passé maître dans l'art de présenter au reste du monde une façade paisible et unie, sans jamais laisser soupçonner le remue-ménage qui se déroule sous la surface.]<<<<<
- People Watcher (19:05:50/23-02-54)

>>>>>[Qu'est-ce que c'est que cette histoire avec Lofwyr et les elfes ? Je croyais que les elfes ne pouvaient pas sentir les dragons, et réciproquement ?]<<<<<
- Gorgon (07:08:08/26-02-54)

>>>>>[Attention aux généralisations, Gorgon. Est-ce que les humains détestent les nains ? Non. *Certains* humains peuvent détester *certains* nains, et vice versa. C'est la même chose pour les elfes et les dragons. De toute évidence, Lugh Surehand est l'un de ces esprits éclairés qui ne sont pas obscurcis par la xénophobie et la haine inconsidérée.]<<<<<
- Wu (15:53:01/27-02-54)

>>>>>[Oh, merci, merci. Ça faisait longtemps qu'une pareille crise de fou rire ne m'avait pas fait tomber de mon fauteuil.]<<<<<
- The Laughing Man (09:20:01/11-03-54)

>>>>>[Soupir.]<<<<<
- The Big "D" (19:50:51/15-03-54)

>>>>>[Peut-être simplement qu'il trouvait un gros bénéfice à se mettre dans les petits papiers d'un grand dragon.]<<<<<
- Reality Czech (21:41:27/17-03-54)

>>>>>[Surehand voulait voir un dragon au Conseil. Oakforest et Ehran s'y opposaient. En tant que Haut Prince, Surehand a forcé la décision et Oakforest n'avait plus qu'à la boucler. Ça m'a tout l'air du début d'une grande rivalité. Ou bien de la dernière étape d'une longue offensive...]<<<<<
- Norman (06:21:19/18-03-54)

>>>>>[À moins que l'affaire n'ait été montée de toutes pièces - préparée et conçue à l'avance.]<<<<<
- Lilo (23:10:18/18-03-54)

>>>>>[Pour le bénéfice de qui, bordel ? Pour quel public et pour quel profit ?]<<<<<
- Barc (18:26:10/19-03-54)

>>>>>[Je ne suis pas certaine que ces questions soient vraiment pertinentes dans le Tir, mon vieux Barc. J'ai parfois l'impression que ces mecs tissent des intrigues seulement pour le plaisir. Un peu comme un hobby, une habitude prise depuis longtemps ou un exercice. De la façon dont je vois les choses, ils le font sans même y penser.]<<<<<
- Lilo (23:09:27/20-03-54)

>>>>>[Bien vu, ma dame.]<<<<<
- Spes (18:24:53/21-03-54)

Le choix des quatre derniers membres du Conseil semble être la conséquence de la pression populaire. Car si la majeure partie des étrangers considèrent Tir Tairngire comme une nation "elfique", elle accueille également d'autres espèces Éveillées. Des représentants des minorités raciales, principalement nains et orks, ont commencé à manifester auprès du gouvernement pour obtenir une représentation dans les affaires de l'État. Beaucoup d'elfes, étroitement concernés par le problème du droit de vote pour en avoir été eux-mêmes privés dans d'autres pays, soutenaient leur mouvement. Surehand et le Conseil se sont assez vite rangé à leurs arguments. Dans l'été 2036, le Conseil nommait les quatre derniers Princes de Tir Tairngire : Black Ladner et Garth Stone, deux nains ; Larry Zincan, un ork ; et "Rex", un sasquatch (les sasquatch n'ont pas la même conception du nom que les humains : "Rex" est "l'étiquette verbale" que le Prince sasquatch a pris pour référence personnelle).

Les quatre nouveaux Princes possèdent officiellement les mêmes droits, responsabilités et pouvoirs que les autres membres du Conseil. Ils n'en exercent pratiquement aucun,

cependant, font rarement entendre leur voix dans les débats et conservent d'une manière générale un profil bas.

>>>>>[Des chauffe-sièges mis en place par Surehand, avec la garantie qu'ils appuieront ses moindres décisions ?]<<<<<
- Luke (18:04:29/10-03-54)

>>>>>[Possible.]<<<<<
- Reality Czech (16:22:39/14-03-54)

Les Princes sont, de par leur position, de rang "royal" ; leur descendance bénéficie automatiquement de la même distinction, à perpétuité. Ce système n'est pas sans entraîner une certaine confusion autour du terme de "Prince". Ainsi, Aithne Oakforest est Prince parce qu'il siège au Conseil des Princes ; il l'est également en tant que personne de rang royal. Ce qui fait de son fils Glasgian un Prince en tant qu'héritier de rang royal, mais pas au titre de membre du Conseil des Princes. Cette absence de distinction entre membres du Conseil et personnes de rang royal est rarement source de problèmes dans le Tir. Au dernier recensement, on dénombrait seulement quelques centaines de personnes de rang royal, et toutes se connaissent entre elles. Au sein de ce groupe social relativement modeste, les risques de confusion sont nuls. Quant aux individus de rang social inférieur, ils doivent observer un protocole tellement strict lorsqu'ils s'adressent à un Prince que l'origine de ce titre importe peu.

>>>>>[Pigé ? Glasgian Oakforest est Prince et fils de Prince, mais il n'appartient pas au Conseil des Princes... pour le moment.]<<<<<
- People Watcher (18:18:46/02-03-54)

Lorsqu'au Conseil un siège devient vacant, suite à la retraite, à l'invalidité ou au décès de son occupant, chaque membre du Conseil peut choisir un postulant parmi les personnes de rang royal. Le nouveau Prince est alors démocratiquement élu par le Conseil entre tous ces prétendants. Bien que le Haut Prince ne *puisse pas* proposer un candidat, sa voix compte pour *cinq* dans ce vote.

>>>>>[De sorte qu'il est dans l'incapacité de faire élire une personne de son choix. Bah, n'importe quel politicien digne de ce nom saurait comment contourner cette petite restriction. Et vu que le vote du Haut Prince compte pour cinq, il ne lui faudrait pas grand-chose en matière d'intrigues et de pots-de-vin pour assurer la nomination de son fiston chéri.]<<<<<
- Auntie Social (03:24:50/03-03-54)

>>>>>[Eh, qu'est-ce que vous savez sur ce bouffeur de pissenlits qui se fait appeler Urdli ? Son nom pèse sacrément lourd dans le milieu, il est supposé être un gros bonnet mais personne n'est foutu de me dire quoi que ce soit sur lui.]<<<<<
- Praxis (17:42:50/06-03-54)

>>>>>[Premièrement, c'est un Australasien - un aborigène, un bamboula, un boong ou quel que soit le nom que tu veuilles lui donner (mais pas devant lui). Il est apparu dans le Tir voilà quelques années et il s'est établi dans le coin. Ce n'est pas un Prince. Tout ce que j'ai pu déterrer sur lui indique qu'il est entré dans le pays par la grâce du Haut Prince ou par une combine quelconque, si bien que ce n'est pas un sujet à proprement parler - plutôt un résident. Toute ascension sociale lui est interdite, vu qu'il n'a pas suivi le Rite de Progression, et je ne crois pas que Surehand puisse se permettre de le pistonner (le Conseil des Princes essayerait presque certainement d'y mettre son veto, et il pourrait bien y parvenir). Alors, qu'est-ce qu'il fabrique dans le Tir ? Je n'en sais rien. Il semblerait que lui et son excellent pote Glasgian Oakforest soient en train de concocter quelque chose, mais personne ne sait quoi.]<<<<<
- Tangent (23:28:52/06-03-54)

>>>>>[Je ne dirais pas que Urdli et Glasgian sont des potes. Glasgian considère Urdli comme un fossile pédant, et ce que Urdli pense de Glasgian ne peut pas être imprimé ici. Mais tu es dans le vrai, Tangent, ils *sont* en train de concocter un truc ensemble. Urdli, Ehran et Sean Laverty déploient également une activité inhabituelle, mais je n'arrive pas à en connaître l'objet.]<<<<<
- Aegis (21:18:29/08-03-54)

LE HAUT PRINCE

Le Conseil des Princes choisit le Haut Prince parmi ses membres, chacun d'eux étant éligible. Comme le vote s'effectue en secret, le mode de scrutin exact - vote ouvert ou à bulletin secret, nombre de reconductions en cas de ballottage, etc - demeure inconnu. D'après les dossiers publics, le vote doit être unanime ; une seule voix en désaccord suffit à reconduire les élections. Il en ressort que tout Prince convaincu d'avoir une chance d'être élu parmi ceux qui occupent le haut du panier doit déployer une influence, une persuasion ou une capacité d'intimidation particulièrement forte, voire même recourir à la corruption, pour s'assurer un vote unanime.

>>>>>[C'est une méthode complètement débile. Imagine un peu qu'à la minute où un brave type va exprimer une opinion tranchée, tu peux être raide certain qu'il y aura au moins *un* crétin pour le désapprouver... et voilà ta voix en désaccord. Ce qui ne laisse que le candidat médian, l'homme des compromissions - quelqu'un d'assez fade pour ne choquer personne. Et le gars élu doit encore marcher sur la corde raide s'il veut garder le soutien de toutes les voix. J'ai pas raison ?]<<<<<
- Shaky (12:44:54/27-02-54)

>>>>>[Ça me fait penser à l'élection du pape.]<<<<<
- Luce (17:16:53/01-03-54)

Une fois nommé, le Haut Prince conserve sa position à vie. Il peut volontairement abdiquer à tout moment, mais perd alors son droit de siéger au Conseil ; il garde néanmoins son rang royal. Comme indiqué plus loin, le Conseil

peut aussi déposer le Haut Prince en lui refusant son soutien lors d'un vote de confiance. Lugh Surehand, premier Haut Prince de l'histoire du Tir, est toujours en place après avoir obtenu à plusieurs reprises la confiance du Conseil des Princes.

Le Haut Prince est le chef de l'État de Tir Tairngire, détenant à la fois le pouvoir exécutif et législatif, et le commandant en chef des Forces de la Paix aussi bien dans leur rôle militaire que policier.

LE HAUT PRINCE ET LE CONSEIL

Contrairement à la croyance populaire, le Haut Prince ne détient pas le pouvoir d'un monarque absolu. Sa parole n'a pas nécessairement force de loi. Il peut donner des ordres à n'importe quel département de son gouvernement, créer ou supprimer une loi, modifier les privilèges accordés aux sujets du Tir, déclarer une guerre et régner sur virtuellement tout le reste. Néanmoins, le Conseil des Princes peut s'opposer à ses décisions.

Le Conseil peut opposer son veto à n'importe quel décret proposé par le Haut Prince. Il doit pour cela obtenir un vote de majorité aux deux tiers (il suffisait autrefois d'une majorité simple). Le veto ne peut pas être décidé par un quorum : la totalité du Conseil doit être présente au vote. Il suffit qu'un seul Prince réclame un vote de veto pour que le décret concerné soit gelé jusqu'à ce que le Conseil puisse se réunir. Le Haut Prince est ainsi dans l'incapacité de faire passer une loi "à la hussarde" en la proposant alors que des membres du Conseil sont retenus au loin.

>>>>>[Ça autorise aussi un ou deux Princes à faire traîner une loi indéfiniment, non ? Mettons que le Prince A et B n'aiment pas le décret, mais doutent de pouvoir obtenir une majorité aux deux tiers pour y mettre le veto. Le Prince A part alors en voyage d'agrément prolongé tandis que le Prince B demande un vote. Ça gèle le décret jusqu'à ce que le Prince A daigne revenir de son petit coin de paradis. Je dirais que ça ouvre la porte à toutes sortes de manœuvres machiavéliques, et que ça permet à une minorité de Princes de prendre le Conseil en otage.]<<<<<

- Lincoln (23:58:12/25-02-54)

>>>>>[Yup, mais un décret n'est gelé que pendant 72 heures au maximum - suffisamment longtemps pour que les Princes absents reviennent et fassent connaître leur opinion. Passé ce délai, les votes des Princes qui manquent à l'appel sont enregistrés comme défavorables au veto. Le Conseil estime qu'un de ses membres qui se sent suffisamment concerné pour voter pour le veto fera l'effort de se montrer.]<<<<<

- Spes (13:00:55/26-02-54)

>>>>>[Ça paraît okay pour la plupart des situations. Mais pour certaines questions - comme par exemple celle d'une réponse militaire à une provocation - on ne peut pas attendre 72 heures. Qu'est-ce qui se passe dans ce cas ?]<<<<<

- Lincoln (00:01:15/28-02-54)

>>>>>[Eh bien, le Haut Prince fait de son décret une "question d'urgence nationale". Le Conseil ne peut pas réclamer le vote d'un veto, mais peut automatiquement mettre aux voix sa confiance envers le Haut Prince à la première occasion. Le Haut Prince ne va pas risquer de se voir refuser la confiance du Conseil en recourant au prétexte de l'urgence nationale pour faire accepter une politique impopulaire... à moins qu'il n'accorde plus d'importance à son décret qu'à sa carrière à ce poste. De toute évidence, Surehand est parvenu jusqu'ici à mener à bien son programme sans recourir à de telles extrémités.]<<<<<

- Spes (14:40:30/28-02-54)

Le Conseil peut révoquer le Haut Prince à l'occasion d'un vote de confiance. Il doit obtenir pour cela une majorité aux trois quarts, la totalité de ses membres devant prendre part au vote. On ne peut laisser passer que 72 heures entre la demande d'un vote de confiance et sa tenue effective. La voix des Princes absents après ce délai est enregistrée comme un vote défavorable envers le Haut Prince, selon le principe qu'une personne fortement opposée à la révocation aurait fait l'effort d'être présente. Dans des circonstances normales, il ne peut y avoir qu'un seul vote de confiance par an. Le 1er mai, date anniversaire de la fondation de Tir Tairngire, n'importe quel membre du Conseil peut réclamer la tenue d'un tel vote pour déposer le Haut Prince.

Un vote de confiance doit être demandé par le Conseil à chaque fois qu'il parvient à mettre son veto à un décret du Haut Prince, ou que le Haut Prince impose une loi en invoquant l'urgence nationale ou encore que le Haut Prince met son veto à un décret avancé par le Conseil (voir plus loin).

De plus, tout membre du Conseil peut réclamer ce vote à n'importe quelle occasion autre que celles stipulées ci-dessus, *à condition d'avoir l'accord du Haut Prince.*

>>>>>[Quoi ? C'est complètement débile ?]<<<<<

- Lincoln (00:21:53/26-02-54)

>>>>>[Exact. Cette clause crée l'illusion d'une liberté de révocation du Haut Prince qui ne correspond à aucune réalité.

Le Haut Prince ne va pas accréditer la demande d'un vote de confiance spécial s'il n'est pas certain d'obtenir la confiance du Conseil. C'est pourquoi aucun Prince ne réclame jamais un tel vote à moins de détenir des informations inconnues du Haut Prince.

Naturellement, quand un membre du Conseil demande un vote spécial, le Haut Prince est instantanément prévenu qu'il se prépare quelque chose d'inhabituel et refuse donc d'autoriser le vote. Cette clause n'a jamais servi... pour des raisons évidentes.]<<<<<

- Spes (13:15:42/26-02-54)

En plus de son droit de veto, le Conseil dispose également de pouvoirs législatifs et exécutifs. Il peut soumettre un décret sur les mêmes sujets que le Haut Prince. Ses propositions doivent être ratifiées par une majorité aux deux tiers ; les Princes absents disposent de 72 heures pour venir voter. La voix des absents est enregistrée en faveur du décret. Le Haut Prince peut mettre son veto à n'importe

quel décret ratifié par le Conseil, mais en faisant ça il appelle automatiquement un vote de confiance.

Un vote de confiance peut également permettre de révoquer un Prince, à la demande de n'importe quel membre du Conseil, y compris le Haut Prince. Une majorité simple emporte la décision. Dans ce cas, le Haut Prince peut également prendre part au vote ; sa voix compte pour cinq. Le Prince mis en cause ne vote pas, ce qui veut dire que le Haut Prince et cinq autres membres du Conseil peuvent obtenir la révocation d'un Prince.

>>>>>[Oh, Seigneur - machiavélique et baroque en diable ?]<<<<<

- Lycra Goddess (13:24:38/01-03-54)

LES PALADINS

En Tir Tairngire, le terme de paladin recouvre actuellement trois significations. La première et la plus courante est le rang social, devenu synonyme de "parrain". On devient ainsi le Paladin d'une cause spécifique, ou d'une organisation culturelle ou caritative. Aucune condition particulière ne définit qui peut devenir un Paladin de ce genre ; il suffit de faire connaître son intention dans ce domaine. À la suite de quoi, il faut consacrer à la cause choisie toute l'énergie et les ressources dont on dispose. Assumer le paladinat d'une cause devient une affaire d'honneur, une responsabilité qui ne se prend pas à la légère. Pour des raisons d'argent, d'influence et de temps, seules des personnes de la noblesse ou de rang supérieur acceptent habituellement un paladinat.



La seconde signification du terme dérive d'un usage moins académique, apparemment institué par Ehran le Scribe et repris ensuite par d'autres. Bon nombre de personnes de rang royal entretiennent une suite d'individus qui ont juré de les servir, devenant ainsi leurs paladins personnels. Ce serment entraîne de sérieuses obligations : celui qui le prononce accepte une responsabilité similaire à celle associée à un serment de féauté. Dès son investiture, le paladin va vouer sa vie au service de son seigneur ou de sa dame, qui seul peut briser ce lien. La plupart des paladins sont les cadets et benjamins de diverses familles de rang royal, qui jouissent d'un niveau social élevé mais qui n'ont qu'une chance infime de jamais siéger au Conseil des Princes. En créant la fonction de paladin, Ehran a reconnu leur mécontentement et leur volonté de faire quelque chose et leur a fourni un débouché utile. Ces paladins font office d'assistants, exécutent différentes missions - aussi bien dans le Tir qu'à l'extérieur de ses frontières - et accomplissent d'autres tâches variables, généralement mineures, au service de leur seigneur. Avec l'encouragement d'Ehran le Scribe, ils participent également à cette activité qu'on appelle la Chasse.

Voilà plusieurs années qu'Ehran a conçu cette idée de la Chasse. Par tradition, la branche des Forces de la Paix assignée à la patrouille des frontières peut accepter l'assistance volontaire de n'importe quel sujet du Tir de rang comtal ou supérieur. Le principe original de cet arrangement consistait à permettre aux "enfants" de Tir Tairngire de vérifier personnellement que les frontières de leur pays étaient suffisamment protégées contre la "contamination étrangère". En imaginant la Chasse, Ehran a détourné ce privilège à ses propres fins.

À un moment, il a introduit dans l'esprit de ses paladins l'idée de partir de temps en temps chasser "l'envahisseur" le long de la frontière pour l'amour du sport. Immédiatement séduits par le concept, les enfants de la noblesse ont bien vite commencé à patrouiller le long des frontières au côté des Forces de la Paix. Si Tir Tairngire défend férocement l'intégrité de son territoire, il répugne à l'idée de devoir disposer du corps de chaque intrus. Les patrouilles frontalières se contentent donc généralement de rendre leurs prisonniers amnésiques par la chimie avant de les relâcher. Les nobles paladins préfèrent, quant à eux, tirer à vue sur les intrus.

>>>>>[Autrement dit, Ehran a un groupe de jeunes nobles sanguinaires à sa disposition ? Intéressant, mais est-ce important ?]<<<<<

- Jacques (10:58:26/27-02-54)

>>>>>[En tout cas, ça n'a rien de nouveau. Au Moyen-Âge, en Europe, les fils des familles nobles menaient une existence sordide ; aucun projet, aucun devoir, aucune responsabilité. Pour tromper leur ennui, ils foutaient un bordel monstre - quelquefois même ils se livraient au brigandage (un genre d'activité de gangster, pour ceux qui ne savent pas ce que ça veut dire) simplement pour rigoler. Voilà à quoi on assiste ici.]<<<<<

- Abbra (15:00:11/01-03-54)

>>>>>[Peut-être bien. Mais ce qui me dérange, c'est cette histoire de "Chasse" d'Ehran. C'est comme s'il dressait une meute. Il commence par constituer une bande de chiens courants. Pour en faire les tueurs qu'il souhaite, il faut qu'il teste leur caractère, qu'il les mette à l'épreuve, qu'il leur fasse goûter le sang. Certains d'entre eux ont tué, à présent, non ? Et ne dit-on pas que le deuxième meurtre est toujours plus facile que le premier... ?]<<<<<

- People Watcher (02:58:18/08-03-54)

>>>>>[Les deux paladins que les autres considèrent comme leurs chefs - les plus grandes gueules, issues des familles les plus importantes - sont Rory Donally et Bran Glendower.]<<<<<
- Max (01:04:49/10-03-54)

Par une triste déformation de l'ancienne notion chevaleresque des paladins, la majorité des sujets du Tir et des nations étrangères associent aujourd'hui ce terme à la police secrète. Cette réaction de crainte provient probablement de la Chasse et des activités des paladins de Lord Shen Tathern, chef du Secrétariat aux Renseignements, le corps gouvernemental responsable de la sûreté intérieure. Les paladins de Tathern aiment faire étalage de leur puissance et, d'une manière générale, prennent leur mission et celle du Secrétariat beaucoup trop au sérieux.

Dans sa troisième acceptation, le terme de paladins fait référence à la garde prétorienne du Haut Prince - une petite unité de soldats d'élite d'une loyauté à toute épreuve à l'égard du Haut Prince pour lequel ils font office de gardes du corps.

>>>>[Et d'exécuteurs des basses œuvres. Voir mon commentaire plus loin.]<<<<<
- Midnight Rocker (13:31:31/08-03-54)

Les Paladins se composent de 24 soldats bien entraînés et choisis individuellement au sein des forces spéciales des Forces de la Paix du Tir. Le Haut Prince est toujours accompagné d'au moins huit d'entre eux dans tous les événements officiels. Leur uniforme de parade pour ce genre d'occasion est une armure caractéristique, constituée d'une armure lourde partielle, sculptée à l'image des armures de plates médiévales de campagne noir mat. Ils portent également des épées nues.

>>>>>[Des elfes portant des armures et des épées ? Qu'on me fasse marcher de temps en temps, okay, mais il ne faudrait pas en faire une hobbitude... (ouaf ! ouaf !).]<<<<<
- Bung (20:35:32/02-03-54)

>>>>>[Je sais que ça paraît un peu... eh bien, *surfait*. Mais celui qui n'a pas vu un détachement de Paladins en armure noire comme la nuit n'a aucune idée du putain de spectacle qu'ils constituent - un truc qui force le respect, pour sûr.]<<<<<
- Suzanne (15:32:37/04-03-54)

En guise d'uniforme de combat, les Paladins portent une armure militaire légère ou moyenne standard, en fonction de leur mission. Lorsque les circonstances l'exigent, ils substituent des mitraillettes ou des armes plus sérieuses (comme des shotguns d'assaut) à leurs épées. Les Paladins en uniforme standard se distinguent aisément des autres agents des Forces de la Paix par l'absence de tout insigne, barrettes ou emblème de régiment, de division ou d'unité sur leur gilet noir. Leur seule marque distinctive est une unique broche blanche rectangulaire à chaque revers.

>>>>>[On repère également ces rigolos à l'aura de danger presque palpable qu'ils dégagent.]<<<<<
- Suzanne (15:34:59/04-03-54)

>>>>>[Des elfes avec des épées ? Une "aura de danger presque palpable" ? Assez, assez, je meurs... (ouaf ! kof gurgl !)]<<<<<
- Bung (19:37:41/07-03-54)

>>>>>[Va te faire voir, Bung, la dame a raison.

Jamais vu un Paladin, hm ? Bon, imagine un elfe ordinaire. Okay. Maintenant, élargis-le aux épaules pour lui donner la carrure d'un ork de base. Donne-lui une musculature d'acier, une grâce féline et un regard empli d'une arrogance parfaitement justifiée, et t'auras ton Paladin.

Enfile-le maintenant dans une armure militaire (okay, façon sculptée pour épater le péquenaud, mais grave, tu vois ? Place un coupe-coupe dans sa main - oh, ai-je précisé qu'il s'agissait d'une monolame avec monofilament sur le tranchant ? Installe suffisamment d'électronique de pointe dans son casque pour qu'il puisse voir et entendre *tout* ce qui se passe autour de lui. Et, pour faire bonne mesure, équipe-le d'une mitraillette dernier modèle et d'un assortiment de grenades dans des compartiments dissimulés dans son armure.

Ajoute-lui encore la vitesse, la puissance et l'agilité d'un adepte physique de grade indéterminé - *mais probablement foutrement élevé*. Et voilà ton Paladin de base. Tu ris tous jours, Bung ? Non ? C'est bien ce que je pensais.]<<<<<
- Sidewinder (22:38:47/07-03-54)

>>>>>[Bien dis, 'winder. Mais il existe aussi certains Paladins atypiques. Mages de combat et mecs-rasoirs tellement câblés qu'ils donnent l'impression de se téléporter quand ils se déplacent.

Heureusement pour le reste du monde, ces massacreurs fonctionnent principalement comme forces de l'ordre - gardes du corps, ce genre de merde. Mais parfois le Haut Prince les envoie en mission en dehors du Tir - opérations secrètes, tout ça. Je peux rien garantir, mais j'ai entendu raconter en plusieurs occasions que des Paladins auraient exécuté une passe à Seattle pour un boulot de récupération il y a quelque temps.]<<<<<
- Midnight Rocker (13:11:10/08-03-54)

>>>>>[Tu as manqué une sacrée expérience, Sidewinder. Pour ma part, j'ai eu ce plaisir douteux d'affronter un Paladin en armure de cérémonie dans une arrière-cour désert un beau soir, avec lui entre moi et l'endroit où j'aurais donné n'importe quoi pour me trouver (c'est-à-dire, évidemment hors de la cour). J'ai rassemblé tout ce que j'avais dans mon sort d'éclair de force et je le lui ai balancé dans le buffet. Le sort a simplement glissé sur son armure. Il ne lui a même pas causé une égratignure (j'ai réussi à me carapater d'une autre façon, mais la question n'est pas là). Une analyse astrale m'a appris que le mec dans l'armure était normal, mais que l'armure elle-même comportait un gros juju. Je n'ai pas eu le temps d'examiner de quoi il s'agissait exactement, mais à vue de nez je dirais qu'il devait y avoir un genre de barrière personnelle anti-sorts liée à un focalisateur intégré dans

l'armure. Souviens-toi de cette histoire en cas d'accrochage avec l'un de ces enfoirés.]<<<<<
- Sal E (18:58:31/11-03-54)

Les Paladins reçoivent leurs ordres du Haut Prince, *pas* du Conseil. Le Haut Prince porte la responsabilité de toutes leurs actions, si bien que leur utilisation à bon escient comme leur comportement général affectent fortement le résultat du prochain vote de confiance.

>>>>>[Tas de rigolos, vous avez rien compris. Les Paladins en armure ciselée, c'est pas les mêmes que les tueurs en uniformes. Ceux-là, c'est pas des pixies. C'est des cybercheva-liers, bonhomme, kif kif les Chevaliers d'Harlech sur le Vieux Continent. Comme je te le dis.]<<<<<
- Puddle Jumper (14:47:28/17-03-54)

>>>>>[De la merde. Cybernétisés, je dis pas. Mais c'est des êtres de chair et sang, pas des putains de robots.]<<<<<
- Link (15:20:41/18-03-54)

>>>>>[Qu'est-ce que t'en *sais* ? T'en as déjà vu un enlever son casque ? *Non* ! Parce qu'il n'y a rien en dessous, seulement des microcircuits et ce genre de trucs.]<<<<<
- Puddle Jumper (14:55:10/19-03-54)

>>>>>[Tu te trompes. Il y avait un homme dans l'armure que j'ai affrontée dans la cour, je l'ai perçu astralement. Je ne pense pas qu'il était cybernétisé du tout. Mais il avait *quelque chose* de bizarre.]<<<<<
- Sal E (19:04:23/20-03-54)

>>>>>[Quoi exactement, Sal ? Nous laisse pas la langue pendante...]<<<<<
- Doc Dicer (23:51/43/20-03-54)

>>>>>[Son aura ne me donnait pas *l'impression* d'être celle d'un homme ou d'un elfe ordinaire. Modifiée par magie ? Peut-être. Ou par autre chose.]<<<<<
- Sal E (21:03:41/21-03-54)

>>>>>[Par une manipulation génétique ?]<<<<<
- Sagan (03:36:31/22-03-54)

>>>>>[Possible.]<<<<<
- Sal E (20:29:57/22-03-54)

>>>>>[Une seconde. Avant qu'on aille plus loin : Spes travaille à partir d'une hypothèse incorrecte. Les soldats en armure noire ne *sont pas* des Paladins, mais des membres de la *Bratach Gheal*, la Bannière Blanche, la garde et, à l'occasion, la force de frappe personnelle du Haut Prince. Les Paladins sont une autre unité.]<<<<<
- Aegis (14:50:12/23-03-54)

>>>>>[Gneh ? Alors qui sont les Paladins, et pourquoi est-ce que personne n'y comprend rien ? Ils existent, au moins ?]<<<<<
- Johnny (11:59:02/25-03-54)

>>>>>[Oui, Johnny, les Paladins existent, mais ils ne sont qu'une poignée, peut-être cinq ou six. Tu ne les verras jamais. Ils seront là, mais tu ne le sauras pas. La façon la plus simple de les décrire, à défaut d'être la meilleure, est de parler de "ninjas elfiques". Je sais que la comparaison semble un peu grosse, mais je ne fais pas référence à l'image d'Épinal du maître en arts martiaux qui affronte seul une armée d'adversaires. Vois plutôt le ninja comme un expert en *ninjutsu*, ces techniques silencieuses et mortelles. Le parfait assassin, espion et saboteur. Cette description correspond davantage aux Paladins de Tir Tairngire, qui sont sans aucun doute sur les traces de Spes en ce moment même.

Qui les commande et devant qui répondent-ils de leurs actes demeure un objet de conjecture. L'histoire la plus intéressante que j'ai entendue à ce sujet est qu'ils ne dépendent de personne *au sein du gouvernement de Tir Tairngire*. Selon mes sources - en état de légère ébriété - ils formeraient un groupe méta-mystique d'adeptes physiques qui offrirait ses services au Haut Prince pour honorer quelque pacte ou tradition antique. Ils feraient preuve envers lui d'un dévouement fanatique aussi longtemps qu'il respecte sa part du pacte. C'est l'explication la plus étonnante qu'on m'a servie, et je me dois de préciser que mon interlocuteur était ivre quand il me l'a donnée.]<<<<<
- Aegis (12:02:15/27-03-54)

>>>>>[Okay, les gars, voilà la façon dont je vois les choses : tout se résume en fait à une passe d'armes entre Ehran et Surehand (et je crois que ça se passe uniquement entre eux deux, même si c'est Oakforest qui essuie le feu de l'opinion). Ma théorie se fonde sur l'histoire du Prince dragon, sur ces conneries de Paladins/paladins, sur ce que dit Spes et sur une grande partie de ce qu'il ne dit pas. Essaie de me contredire si tu l'oses, Spes.

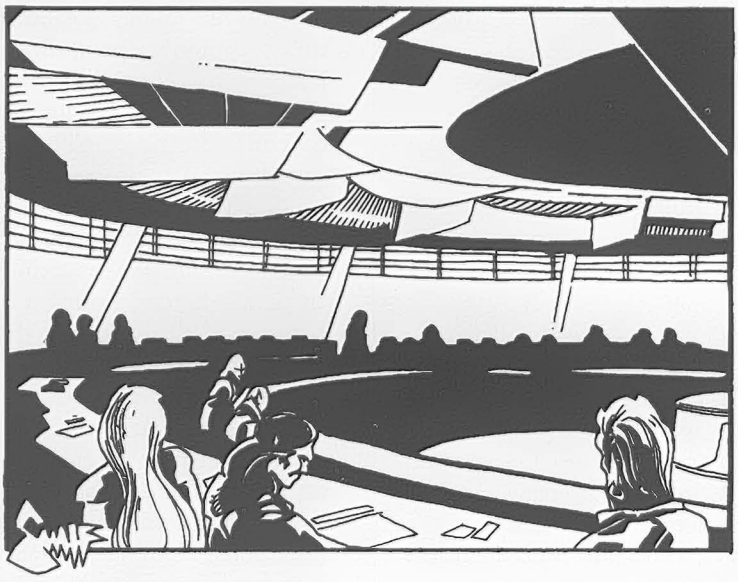
À mon avis, donc, c'est Ehran et Aithne Oakforest qui ont mis sur pied tout ce concept du Tir. Ils ont décidé de la forme pseudo-féodale, se sont assurés le soutien des corpos (j'ignore comment) et ont orchestré la sécession. Pour compléter le tableau, ils avaient besoin d'une figure de proue sur le trône, quelqu'un qui occupe le devant de la scène. Pour une raison quelconque, aucun d'eux ne voulait le poste ; peut-être qu'ils n'avaient pas envie d'être sous le feu des projecteurs (des squelettes dans les placards ?). Alors ils ont pris Lugh Surehand et ils l'ont mis sur le trône, en pensant qu'ils pourraient tirer les ficelles dans l'ombre (hop, un coup et il relève la tête, un autre et il ouvre la bouche, ce genre de choses).

Donc, Surehand devient Haut Prince, et voilà que son appétit s'éveille. Pendant ce temps, Oakforest et Ehran ont d'autres chats à fouetter, ou peut-être qu'ils ne s'entendent plus aussi bien. À un moment où ils ne font pas attention, Surehand s'empare des rênes et d'ici qu'ils s'aperçoivent que leur pantin pour ventriloque possède un cerveau indépendant, il est trop tard pour reprendre le contrôle. Fort du soutien d'au moins un des Princes originaux - Laverty -, Surehand remplit le Conseil d'hommes de paille et autres types à sa solde. Ehran et Oakforest ne peuvent plus le débarquer. Vert de rage à l'idée que son grand dessein repose désormais

entre les mains d'un bouffon, Ehran vole dans les plumes de Surehand à la moindre occasion.

Alors ? Qu'est-ce que vous en pensez ?]<<<<<

- Willy (12:11:52/12-04-54)



>>>>>[Va mourir, Willy mon gars. Je ne marche pas. Je veux bien accepter "Ehran l'éminence grise" ou "Ehran le vieux fou enthousiaste". Mais réconcilier les deux représente une trop grande gymnastique mentale pour moi. Retourne à tes chères études, bonhomme (oh, mais tu auras un E pour tes efforts).]<<<<<

- Zen Mover (15:03:17/14-04-54)

>>>>>[Je soupçonne que la véritable réponse est beaucoup plus simple (souviens-toi que Surehand a dirigé Portland pendant un certain temps avec une grande compétence, Willy. Je le vois mal en homme de paille. Pour l'avoir rencontré assez souvent, je sais que sa forte personnalité rend peu probable ce genre de subordination). Les gros bonnets - Ehran, Surehand, Oakforest, Laverty et certains des nouveaux Princes - doivent parfois agir comme des alliés, mais ce ne sont pas nécessairement des amis.]<<<<<

- Aegis (02:19:12/16-04-54)

LA CHAMBRE DE L'ÉTOILE

Les fondateurs du Tir n'ont pas conçu le pays comme une démocratie ; sa population n'avait pas son mot à dire pour ce qui regarde son gouvernement. Dans les premières années, cet état de fait n'a paru gêner personne. Les sujets de Tir Tairngire semblaient satisfaits de leur nation indépendante ; l'absence de représentation démocratique ne les troublaient pas outre mesure. Si certains manifestaient en faveur d'une participation populaire au gouvernement, ils ne formaient qu'une faible minorité.

Au fur et à mesure que le système des couches sociales se stratifiait et s'implantait dans la culture du Tir, les personnes des rangs inférieurs - conscientes d'avoir de moins en moins de chance de jamais pouvoir grimper sur l'échelle hiérarchique - ont commencé à protester plus fort et plus souvent. Au début, le Conseil et le Haut Prince ont ignoré les jérémiades de la base. Mais ensuite, le bruit et la fureur les ont forcés à tendre l'oreille.

En 2043, le gouvernement répondait aux exigences d'une représentation démocratique par la création d'une Chambre des Représentants, plus communément appelée la Chambre de l'Étoile.

>>>>>[Encore une tentative de conférer une certaine respectabilité à un nouveau gouvernement en "empruntant" un nom à consonance historique.]<<<<<

- Compton (15:02:46/16-02-54)

Tir Tairngire a été divisée en 128 circonscriptions électorales, chacune élisant un représentant pour défendre ses intérêts auprès du Conseil. Les 128 représentants siègent à la Chambre de l'Étoile, située à Salem.

>>>>>[Ça se trouve à un petit paquet de kilomètres du véritable siège du gouvernement sur Royal Hill, non ?]<<<<<

- Lupo (14:01:10/24-02-54)

>>>>>[C'est probablement exactement ce que voulaient les Princes, bonhomme.]<<<<<

- Garnet (06:31:48/02-03-54)

Selon un ensemble de lois rigides élaborées par les Princes, les représentants élisent un président parmi eux et débattent des mêmes problèmes que le Conseil des Princes. Ces derniers prétendent tenir la Chambre de l'Étoile au courant de toutes les informations qu'ils reçoivent à l'exception de celles qui relèvent de la "sécurité nationale" qu'ils retirent expressément de leurs communiqués pour éviter d'affoler l'opinion publique. La Chambre examine les problèmes, discute des diverses options et fait passer ses conclusions au Conseil des Princes avec les recommandations des représentants. Ceux-ci prennent leurs responsabilités très au sérieux et le fait d'avoir l'oreille du Conseil les procure une grande fierté.

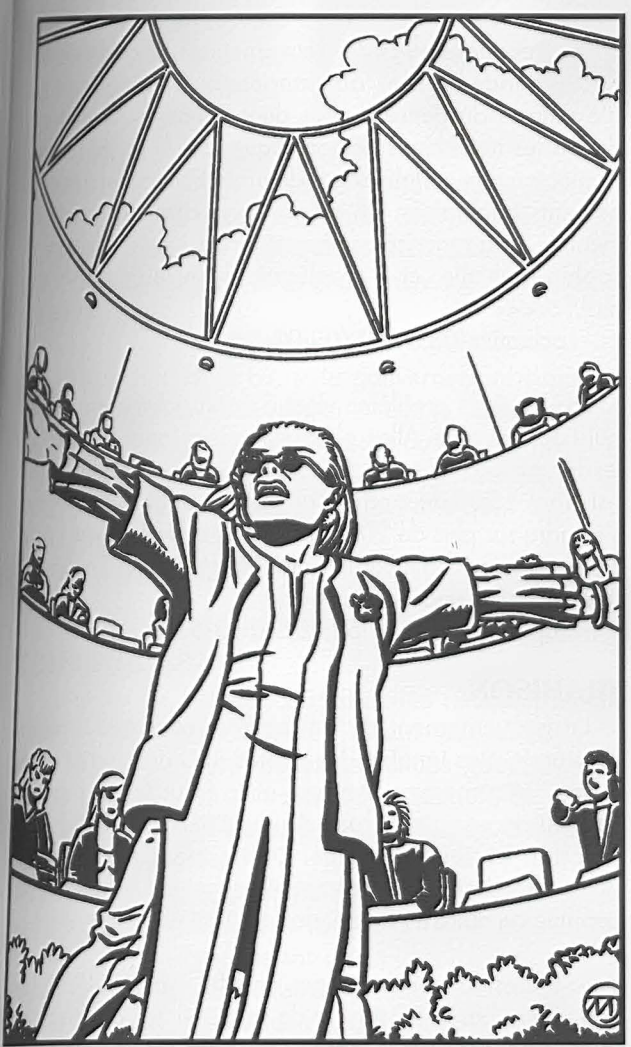
Naturellement, la Chambre de l'Étoile n'est qu'un trompe-l'œil complexe, élaboré pour apaiser le souci d'une représentation démocratique. Officiellement, le Conseil des Princes doit la tenir informée des moindres développements quotidiens, y compris les rapports et comptes-rendus qui lui sont adressés par les différentes branches du gouvernement. Et bien entendu, il manque régulièrement à son devoir. Il transmet parfois à la Chambre des informations sans importance, pleinement conscient que le débat - avec 128 représentants - saura l'occuper un bout de temps. La Chambre se réunit de 9h à 15h30 du lundi au vendredi, du 1er septembre au 30 avril. Ses membres ont ainsi tout juste le temps de discuter des quelques points triviaux soumis à leur attention par le Conseil. Même lorsqu'ils parviennent à proposer une solution dans les délais, les Princes n'ont aucune obligation légale d'en tenir compte ou même d'examiner leurs propositions. Les querelles incessantes des représentants ont autant d'influence

l'administration de Tir Tairngire que les miaulements d'un panier de chatons.

>>>>>[Les gens doivent sûrement se rendre compte de la situation. Pourquoi est-ce qu'ils acceptent ça ?]<<<<<
- Red Flag (15:15:25/14-03-54)

>>>>>[En général, les gens refusent de reconnaître les vérités qui dérangent tant qu'on ne leur fourre pas le nez dedans, Red, vieille branche. Qu'est-ce que tu préférerais croire : que cette magnifique Chambre de l'Étoile si bien conçue sert véritablement à quelque chose, ou que ton propre gouvernement est en train de perpétrer une arnaque de dimension épique ? (Okay, tas de schizophrènes paranoïaques, je sais ce que *vous* répondriez. Mais mettez-vous une seconde dans la peau du Joe de base, conditionné depuis son enfance à croire que l'expression "assistance du gouvernement" n'est pas un oxymoron, et que "je suis du gouvernement je suis là pour vous aider" n'est pas le troisième mensonge de la création.)]<<<<<
- Broghan (19:15:08/16-03-54)

>>>>>[Les représentants aussi ont envie de croire qu'ils font quelque chose d'utile. Et même s'ils ne le croient pas, ils



tiennent à ce que leurs *électeurs* en soient persuadés, pas vrai ? Leur position leur rapporte beaucoup en matière de statut, plus un traitement d'environ 22.000 ¥ par an, *plus* quatre mois de vacances en été pour faire encore plus d'argent par n'importe quelle magouille sortie de leur petit cerveau tortueux (pas de règles de conflits d'intérêts pour la Chambre de l'Étoile, bonhomme).]<<<<<
- Lindsay (06:19:49/18-03-54)

>>>>>[Ah, mais rends-toi compte que le citoyen moyen de Tir Tairngire n'a pas envie de se plaindre. Il vit confortablement, croit faire partie d'une élite culturelle et idéologique et, d'une manière générale, il est pleinement satisfait de la vie. La Chambre de l'Étoile, un trompe-l'œil ? Bizarre, tout semble se dérouler sans problèmes.]<<<<<
- Devom (02:13:52/20-03-54)

Tout habitant permanent d'une circonscription électorale peut être élu représentant, quel que soit son rang social. Tout habitant permanent possède une voix.

>>>>>[Ce système de "un elfe-une voix" commence à fatiguer sérieusement les rangs supérieurs, qui voient leurs candidats régulièrement battus par ceux des castes inférieures, plus nombreuses. Attends-toi à ce qu'on annonce très bientôt l'instauration d'un système de coefficient de voix.]<<<<<
- Jacko (08:44:53/19-03-54)

Les représentants servent pendant un mandat de quatre ans, qui peut être renouvelé trois fois au maximum.

>>>>>[Ce qui veut dire qu'ils ne disposent que d'une douzaine d'années pour se remplir les poches.]<<<<<
- Lindsay (04:55:30/19-03-54)

>>>>>[Malgré ce qu'ont dit Broghan et Lindsay le 16/03 et le 18/03 respectivement, je pense que les gens commencent à voir à travers le subterfuge. Oh, ne t'attends pas à entendre parler de la "tea party" de Portland ni rien de ce genre. Mais il circule des rumeurs selon lesquelles tout n'irait pas si bien sur la Terre Promise. Reste à l'écoute des nouveaux développements.]<<<<<
- Tagline (17:32:38/24-03-54)

>>>>>[Ah, être en mesure de voir et d'entendre les querelles, trahisons, alliances et renversements d'alliances qui se déroulent au Conseil des Princes ! Si Machiavel pouvait assister à ça, il reléguerait ses grandes machinations au rang de simples bagatelles et s'inclinerait avec un respect mêlé de stupéfaction devant les coups vicieux, ténébreux et tordus concoctés par les Princes.]<<<<<
- Zeppo (21:00:29/25-03-54)

>>>>>[Putain, il n'y a pourtant pas de quoi s'exciter comme ça. Ce n'est pas comme si ces magouilles internes avaient quelque chose de nouveau. Relis un peu ton histoire, cervelle de clebs. Et le Politburo soviétique ? Et le Parlement/Sénat canadien ? Et les querelles Sénat/Congrès des

États-Unis ? Ou n'importe quelle réunion du Conseil Tribal Souverain des NAO ? Les Princes n'ont pas le monopole de l'éthique fluctuante et du coup de poignard dans le dos.]<<<<<

- Hank Ford (07:01:38/30-03-54)

SITUATION INTÉRIEURE

Jusqu'ici, j'ai décrit ce que je savais de la structure du gouvernement de Tir Tairngire. Le passage suivant s'intéresse à la question vitale de l'interaction de la population avec ce gouvernement. La façon dont la bureaucratie rigide, égoïste et autocratique du Tir affecte la vie et la liberté de ses sujets soulève d'importantes questions.

DROITS CONTRE PRIVILÈGES

Un aspect par lequel Tir Tairngire se distingue radicalement des UCAS et de la plupart des autres nations d'Amérique du Nord est les droits et privilèges qu'il accorde à ses habitants. Les natifs légalement enregistrés sont des *sujets* (comme dans le Royaume-Uni) plutôt que des citoyens, et la distinction reflète une profonde divergence de philosophie. Être un citoyen implique une certaine forme de participation au pays et à son gouvernement - "le gouvernement du peuple, par le peuple et pour le peuple", etc. Être un sujet suggère une idée de soumission à l'autorité.

Les citoyens des nations telles que les UCAS possèdent certains droits, garantis par une Constitution et autres documents similaires. Ces droits sont inaliénables, et même le gouvernement est tenu de les observer sauf en cas de crises extrêmes comme en cas de guerre, de loi martiale ou autre situation équivalente. La plupart des pays démocratiques imposent des contrôles stricts à la liberté du gouvernement d'invoquer de telles mesures.

Les sujets de Tir Tairngire, au contraire, ne possèdent aucun droit. Ce que la majeure partie des habitants considère comme tels sont en fait des privilèges accordés par le Haut Prince et le Conseil, qui peuvent les révoquer à volonté sans avertissement. Ces privilèges correspondent dans l'ensemble aux droits dont jouissent les citoyens des UCAS : liberté d'expression, de religion, de réunion et ainsi de suite. Cependant - je n'insisterai jamais assez là-dessus - le gouvernement peut à tout moment leur retirer le bénéfice de ces privilèges, en redéfinir les termes, limiter leur application, etc., *sans préavis et sans avoir à justifier ses actions*. Ces changements peuvent être génériques ou spécifiques, à l'appréciation du Conseil. Un individu peut ainsi se voir soudainement privé de sa liberté d'expression sans espoir de pouvoir la regagner.

>>>>>[Légalement ?]<<<<<

- Armbuster (17:24:16/15-02-54)

>>>>>[Oui. Légalement.]<<<<<

- Spes (21:41:12/26-02-54)

>>>>>[C'est déjà arrivé ? Je veux dire, que le gouvernement annonce comme ça à quelqu'un : "Tu sais, ces droits que tu croyais avoir ? Eh bien, t'as tout faux !" ?]<<<<<

- Gallagher (03:42:26/02-03-54)

>>>>>[Oui. À ma connaissance, plus souvent que je n'aimerais m'en rappeler.]<<<<<

- Spes (21:01:55/04-03-54)

>>>>>[Ça t'est arrivé à toi, Spes, pas vrai ? C'est pour ça que tu fais ça ?]<<<<<

- Holly (13:17:03/06-03-54)

>>>>>[Oui.]<<<<<

- Spes (23:41:01/06-03-54)

>>>>>[Je ne vais pas me faire des amis en disant ça, mais, et alors ? Le Tir assure la santé et la sécurité de ses sujets et leur demande en retour d'observer la loi. Ceux qui le font bénéficient de certains droits et privilèges. Les autres deviennent des criminels et perdent ces privilèges. Chacun fait son choix, non ?]<<<<<

- Aegis (19:51:39/08-03-54)

>>>>>[Dans un monde idéal, le système pourrait fonctionner. Mais il ouvre un champ hallucinant aux abus de toutes sortes. Les sujets du Tir n'ont aucune possibilité de défense ou de recours contre le gouvernement, si ce dernier les déclare indésirables ou dangereux. L'histoire regorge d'exemples du genre d'abus dont je parlais. Ce n'est que depuis les révolutions démocratiques que le citoyen ordinaire a obtenu un certain degré de protection contre les gouvernements totalitaires. En créant son système de gouvernement, le Tir a renoncé carrément à cette idée et à cette philosophie nouvelle, et il a relégué l'homme au rang d'animal.]<<<<<

- Locksmith (08:51:31/09-03-54)

>>>>>[Mais le problème vient-il de la politique ou de ceux qui l'appliquent ? Allez plutôt poursuivre cette discussion sur les forums politiques et philosophiques. Je ne dis pas qu'elle est hors contexte, mais j'ai vu des débats de ce genre s'étendre sur plus de 200 Mp de fichiers en quelques heures. Si vous voulez continuer la partie de ping-pong, trouvez-vous une table plus appropriée.]<<<<<

- Captain Chaos (17:52:40/10-03-54)

TRAHISON

Le gouvernement de Tir Tairngire considère la trahison comme le plus ignoble des crimes. Il la définit d'ailleurs en termes extrêmement vagues, et le Haut Prince comme le Conseil ne se privent pas de modifier cette définition en fonction de leurs besoins. D'une manière générale, la notion de "trahison" recouvre toute action nuisible ou susceptible de nuire à l'État nation de Tir Tairngire.

>>>>>[C'est foutrement vague, en effet. Dans les UCAS, avec une affaire basée sur un truc de ce genre, je pourrais bloquer la cour pendant des années *et* ridiculiser le gouvernement à

l'échelon international rien que pour avoir tenté le coup.]<<<<<
- Legal Beagle (17:54:43/03-03-54)

>>>>>[D'après cette définition, ce que tu es en train de faire est une trahison, pas vrai, Spes ?]<<<<<
- Holly (13:21:39/06-03-54)

>>>>>[Oui. Même chose pour Aegis.]<<<<<
- Spes (23:42:05/06-03-54)

Une personne jugée coupable de trahison risque la prison à vie ou la peine de mort, la condamnation la plus courante.

La définition de la trahison et les peines qui l'accompagnent est directement liée à la question des privilèges parce que, selon la disposition du gouvernement au moment des faits, agir comme si l'on possédait encore un privilège révoqué par le Conseil peut être considéré comme un acte de trahison. Une pareille situation illustre bien le contrôle physique et intellectuel, aussi arbitraire que total, exercé par le gouvernement du Tir sur les habitants du pays.

>>>>>[Alors comme ça, si le gouvernement supprime d'un seul coup la liberté de religion et que je continue à adorer le Grand Ghu (ou mon pied gauche ou Dieu sait quoi) en violation de ce décret, je me rends coupable de trahison et je suis passible de la peine capitale ? De quoi fiche les jetons...]<<<<<
- Linebacker (22:05:49/02-03-54)

CONTESTATION

À la différence de beaucoup d'autres nations autocratiques, Tir Tairngire a créé des canaux par lesquels ses sujets peuvent contester certaines actions gouvernementales spécifiques. Mais à l'instar de la Chambre de l'Étoile, ces canaux procurent davantage une illusion d'influence qu'un véritable pouvoir.

Un sujet du Tir qui s'estime lésé par le gouvernement peut porter l'affaire devant la Chambre de l'Étoile par l'intermédiaire du représentant de sa circonscription. Si ce dernier considère que l'affaire mérite d'être suivie, il la porte à l'attention des autres représentants. Si la Chambre est en mesure de régler seule le différend, elle le fait, mais



cela se produit rarement tant il est vrai que son influence est minime. Elle peut également choisir de transmettre le dossier au Conseil des Princes, mais seulement pour les cas d'importance. Une fois l'affaire entre les mains du Conseil, les Princes décident s'il convient ou non de prendre des mesures.

>>>>>[Et vu que c'est eux, le gouvernement qui a lésé le pauvre connard au départ, ils foutent le dossier au panier et retournent à leurs gâteaux et à leur bière, c'est ça ?]<<<<<
- Verity (17:59:49/18-02-54)

>>>>>[Pas toujours. Des fois, le Conseil ou même le Haut Prince déterre un dossier et fait un gros battage médiatique en jouant les redresseurs de torts. Coup de pub, purement et simplement, mais vachement efficace.]<<<<<
- The Big Eye (01:06:10/21-02-54)

>>>>>[Alors, bordel, à quoi sert ce foutu système de contestation ? Les représentants eux-mêmes enterrent probablement la plupart des affaires, pour se bouger uniquement sur celles qui peuvent faire du bien à leur image de marque (ou bien est-ce trop cynique de penser ça ?). Même chose pour la Chambre de l'Étoile : elle sait bien que les Princes ne prêtent aucune attention à ses récriminations. Quant aux Princes, ils n'en ont absolument rien à foutre. Alors pourquoi gaspiller son temps et son souffle à débattre de la question ?]<<<<<
- Verity (15:03:16/22-02-54)

>>>>>[Parce que la population a besoin de croire que son gouvernement est à l'écoute de ses problèmes. Elle voit une ou deux fois par an le Haut Prince accorder un appel à grands renforts de publicité et elle se sent tout chose parce que les Princes se préoccupent sincèrement des misères des petites gens. Pauvres dupes.]<<<<<
- The Big Eye (17:30:04/24-02-54)

RELATIONS EXTÉRIEURES

Les relations diplomatiques entre Tir Tairngire et les autres nations d'Amérique du Nord sont, en un mot, tendues. Le Tir a une manière de poursuivre ses propres buts

qui lui attire la réputation bien méritée de réclamer des concessions astronomiques sans rien céder en contrepartie. Par exemple, quand une nation étrangère autorise le Tir a établir un consulat chez elle, le Tir lui demande fréquemment de lui céder une partie de son territoire à cette fin. Les pays désireux de commercer avec le Tir doivent lui abandonner un espace dans leurs aéroports, leurs installations portuaires et ainsi de suite pour qu'il y installe ses bureaux des douanes et de l'immigration. Le Tir demande habituellement à ce que son consulat soit considéré officiellement comme rattaché à son territoire national et, à ce titre, soumis *exclusivement* à ses lois. Si la pratique est courante dans le cas des consulats, le Conseil des Princes réclame toujours la même concession pour ses installations des douanes et de l'immigration.

>>>>>[Faites attention ici, amis Shadowrunners. Disons que vous vous pointez au guichet des douanes/immigration du Tir à SeaTac avec votre VAV falsifié du-feu-de-Dieu. L'abruti derrière le guichet l'examine et s'aperçoit que vous passez des mauvaises données - que vous tentez de vous introduire dans le Tir avec une fausse autorisation. "Et alors," vous pensez. "Je suis toujours à Seattle. Qu'est-ce qu'il peut faire ? Me tenir la main jusqu'à ce qu'un agent de la Lone Star se ramène pour me serrer ?"

Pas exactement. Tout Shadowrunner à la page sait que le Tir revendique l'extraterritorialité (et fait aussi ses propres lois) : vous êtes officiellement sur le territoire de Tir Tairngire et vous relevez de ses lois (plutôt sévères) pour ce qui concerne l'entrée illégale dans le pays. Autrement dit, vous êtes dans de sales draps.]<<<<<

- Mimosa (11:48:02/08-03-54)

Avant que *Cinanestial*, la compagnie aérienne nationale de Tir Tairngire, accepte d'établir une route vers un autre pays, le gouvernement dudit pays doit accéder aux exigences de Tir Tairngire concernant l'extraterritorialité de ses douanes et de son consulat. Actuellement, le Tir maintient cet agrément avec les pays suivants : les UCAS (Seattle et Chicago), le Japon, la Grande-Bretagne et le Conseil Algonkin-Manitou. Les relations apparemment réciproques qu'il entretient avec Tir Nan Og sont traitées plus loin dans un passage distinct.

>>>>>[À une époque, le Tir était à deux doigts de parvenir à un arrangement douanes/consulat similaire avec le Conseil Salish-Shidhe. Mais ce dernier a eu vent des intentions du Tir de faire transiter l'essentiel de son commerce par Seattle, traitant ainsi les Indiens comme de la merde. Le conseil tribal a essayé de mettre en balance leur demande de consulat et de territorialité de l'immigration et l'annulation du deal avec Seattle, mais les Princes lui ont répondu en substance : "Va te faire foutre, et bien des choses à ton cheval", et les choses en sont restées là.]<<<<<

- McD (12:04:19/21-03-54)

>>>>>[Le Conseil S-S s'en est bien sorti. Aujourd'hui, il s'en met plein les poches en taxant les marchandises qui transitent à travers son territoire entre Seattle et Portland. Et c'est le deal avec Seattle qui a rendu tout ça possible.

Ma question, c'est : vu que le Tir et le Conseil S-S ne s'entendent pas des masses, comment ça fonctionne ? Pourquoi le Tir donne-t-il au Conseil la possibilité de le couper de Seattle, sa principale source commerciale ? Est-ce que quelqu'un a une idée ?]<<<<<

- Querent (07:28:51/13-04-54)

Depuis le début de l'année 2037, le Tir a, régulièrement et à plusieurs reprises, agité un rameau d'olivier symbolique en direction du gouvernement de l'État Libre de Californie, sous forme d'un développement des relations économiques entre les deux nations. Sacramento accepte le principe d'un accroissement des échanges mais continue à refuser d'autoriser l'ouverture d'un consulat ou d'une quelconque installation du Tir sur le territoire californien.

>>>>>[Génial ?]<<<<<

- Redding Vet (12:44:56/24-02-54)

Il n'existe officiellement aucun canal diplomatique entre le Tir et l'Aztlan, même s'il existe très certainement de nombreux échanges officieux.

>>>>>[Tu veux en entendre une vraiment bonne à propos de certains "échanges officieux" ? Écoute un peu : depuis le début, l'Aztlan essaie de déstabiliser le Tir, en recourant aux infiltrateurs, aux agents provocateurs et à tous les coups tordus imaginables. L'histoire raconte que la dernière opération en date était une mission de sabotage, faire sauter une centrale électrique à Portland (tu connais le truc : black-out sur la ville, on n'a plus qu'à observer les citoyens semer le chaos). Bref, les Forces de la Paix ont remonté la piste du saboteur avant qu'il puisse poser les charges et l'ont escamoté.

Tu vas me dire, et alors ? Eh bien, voilà. Les flics ont branché le gars sur une console d'enregistrement simsens avant de le torturer à mort. Ensuite ils ont gravé ses heures d'agonie indescriptible sur puce BTL, en ont tiré plusieurs copies et en ont envoyé un exemplaire personnalisé à chacune des huiles du gouvernement aztlan.]<<<<<

- I Spy (23:41:20/14-03-54)

TIR TAIRNGIRE ET TIR NAN OG

Les relations entre Tir Tairngire et Tir Nan Og (l'ancienne Irlande) semblent contradictoires et incompréhensibles aux yeux des observateurs étrangers. Elles le sont à peine moins pour les sujets du Tir. Et il n'est pas certain que le Conseil des Princes lui-même sache définir la forme exacte de ces relations.

Tir Tairngire possède un service des douanes et de l'immigration à l'aéroport de Shannon et un consulat à Dublin. Tir Nan Og possède un service des douanes à Morningstar Field et des consulats à Portland et à Salem. Ces arrangements réciproques semblent impliquer que les deux pays sont en bons termes.

Mais la vérité est plus complexe. Si le Tir entretient des relations beaucoup plus étendues et des liens diplomatiques beaucoup plus étroits avec son cousin européen

qu'avec n'importe quelle autre nation au monde, la nature de ces relations est loin d'être fraternelle.

Pour des yeux non-elfiques, Tir Tairngire se présente comme un pays mystérieux, étrange et même dangereux. A ces mêmes yeux, Tir Nan Og apparaît comme une version plus sombre encore de Tir Tairngire, un double de cauchemar. En fait, chacune des deux nations voit l'autre comme un reflet perverti de sa propre image. Les Princes de Tir Tairngire considèrent Tir Nan Og comme un lieu de mysticisme débridé où la magie coule sans contrôle. Les enfants de Tir Nan Og, à leur tour, voient en Tir Tairngire une terre promise corrompue par la technologie et la suppression de la magie sauvage. Chaque pays souhaite faire revenir l'autre dans le "droit chemin".

>>>>>[Tir Nan Og serait plus sombre et plus tordu que le Tir ? J'annule mon week-end de pêche...]<<<<<
- Bung (13:16:12/18-02-54)

Chaque gouvernement affiche un profond respect envers l'autre, et on observe un non moins grand respect, à défaut d'affection, entre les membres individuels des conseils régnants.

>>>>>[D'aucuns prétendent qu'Ehran le Scribe aurait des alliés, des confidents et même des amis parmi les dirigeants de Tir Nan Og, même si personne n'a la moindre idée de ses intentions ou des motivations qui se cachent derrière ces alliances.]<<<<<
- Dour (19:14:10/20-03-54)

>>>>>[Encore Ehran le Scribe. Tout le monde n'arrête pas de parler d'Ehran le putain de Scribe. C'est quand même pas le Haut Prince, il ne fait même pas partie du putain de Conseil ; pourquoi est-ce que tout le monde lui accorde autant d'intérêt ?]<<<<<
- Io (21:51:00/22-03-54)

>>>>>[Parce que, en plusieurs sens, Ehran apparaît comme une figure centrale dans les plus importants jeux du pouvoir. Okay, il adopte un profil plus bas que le Prince Aithne et il exerce moins d'influence que le Haut Prince Surehand. Mais le profil n'est pas l'importance, pas plus que l'influence visible n'est le véritable pouvoir. Ehran est une figure clef du Tir, peut-être *la* figure clef de tout le système.]<<<<<
- Dour (20:055/24-03-54)

>>>>>[Juste histoire de clarifier un point qui va se présenter plus tard dans ce document, il importe de préciser ici qu'une bonne part de la nature de Tir Tairngire ne renonce pas seulement aux structures et aux conventions de la société (occidentale) moderne, mais rejette *spécifiquement* les principes fondateurs de Tir Nan Og. Les fondateurs du Tir ont fait des choix, principalement culturels, qui s'opposent délibérément aux coutumes de la nation elfique irlandaise. Cette dichotomie intentionnelle doit remplir une fonction, mais je suis incapable de déterminer laquelle. J'ai toujours pensé que les liens entre les deux pays (au niveau personnel entre les dirigeants) sont beaucoup plus forts (d'un point de vue positif ou négatif) qu'ils ne veulent l'admettre.]<<<<<
- Aegis (03:39:50/27-03-54)

PERSONNALITÉS POLITIQUES

On sait peu de choses des cinq Princes qui détiennent le véritable pouvoir de Tir Tairngire, mais je peux vous proposer ces fragments de biographie, constitués à partir des réseaux d'information publics, de rumeurs et de mes observations personnelles. J'encourage les lecteurs à les compléter avec tous les éléments d'information dont ils disposent.

LUGH SUREHAND

Caractéristiques physiques :

Taille : Supérieure à la moyenne
Date de naissance : Inconnue
Poids : Supérieur à la moyenne pour sa taille
Parents : Inconnus



Cheveux : Roux sombre
Yeux : Verts
Signes particuliers : Barbe brun-roux, une cicatrice ancienne en travers de l'épaule droite et qui monte à mi-chemin sur le côté droit du cou.

Informations personnelles :

Lugh Surehand est le premier et, à ce jour, le seul Haut Prince de Tir Tairngire. Les politologues le considèrent comme un homme de compromis, et cette qualité semble avoir fait de lui la cheville ouvrière qui empêche un Conseil des Princes hautement volatile de voler en éclats. Il se repose beaucoup sur ses conseillers et consulte régulièrement ses fidèles et ses spécialistes avant de prendre une décision.

Célibataire, Surehand n'a aucun enfant connu. La femme avec qui il se montre le plus fréquemment en public est la comtesse Karen Teargan, dont la famille apparaît en bonne place sur le marché boursier. Leur relation exacte demeure un secret, même si la comtesse effectue des séjours prolongés à la résidence de Surehand ou dans les environs de Royal Hill.



>>>>>[Je pense que la réputation qui fait de Surehand le pantin des quatre autres vient de son penchant manifeste pour les compromis. Bien qu'il semble aisément manipulé, en réalité il sait parfaitement ce qu'il fait et comment ses actions sont jugées par les autres.]<<<<<

- Aegis (08:18:12/15-03-54)

>>>>>[Je sais qu'il y a eu au moins une tentative directe d'assassinat contre Surehand. Ça s'est passé en juin 2047, alors qu'il était en déplacement à Eugene (les esprits savent pourquoi). On lui a tiré dessus pendant une visite d'un des bâtiments municipaux. Un joli coup, un tir de professionnel, parfaitement minuté et avec un silencieux, le gros truc. Une fraction de seconde avant qu'il soit atteint par la balle, un bouclier magique s'est déployé autour du Haut Prince et a stoppé la balle comme ça, suspendue en l'air. Sans avertissement, rien. Inutile de dire que son service de sécurité l'a emmené *fissa*, mais tout s'est déroulé si vite que même son entourage ne savait pas avec certitude ce qui s'était passé, si bien que le gouvernement du Tir a pu étouffer l'affaire.]<<<<<

- Darkheart (09:17:59/17-03-54)

>>>>>[À vue de nez, je dirais qu'il s'agissait d'un bouclier physique à déclenchement retardé, probablement bricolé autour de cette nouvelle théorie métamagique de la "fixation" dont on parle tellement ces derniers temps.]<<<<<

- Wizard Walt (12:10:54/19-03-54)

>>>>>[Sûr, mais n'oublie pas que ça s'est passé en *2047*. Le théorème de la fixation n'a pas été publié avant 2053. Intéressant. Ce qui m'intéresserait encore plus, Darkheart, c'est de savoir comment tu as obtenu cette info sur la tentative d'assassinat. Par ton expérience personnelle ?]<<<<<

- Allard (07:17:30/20-03-54)

AITHNE OAKFOREST

Caractéristiques physiques :

Taille : Inférieure à la moyenne
Date de naissance : Inconnue
Poids : Moyen pour sa taille
Parents : Inconnus
Cheveux : Bruns
Yeux : Bleus
Signes particuliers : Bien qu'il porte ses cheveux à la longueur en vogue, tombant sur la nuque, sa mâchoire carrée et ses traits taillés à coups de serpe lui laissent peu de choses de la grâce ou de la délicatesse des *faëls*.

Informations personnelles :

Selon la croyance générale, Aithne Oakforest serait le plus proche ami et conseiller de Lugh Surehand. Très susceptible, il a une langue acérée et semble toujours avoir du mal à se contrôler. Comme on peut s'y attendre, c'est le plus inflexible des cinq principaux Princes.

Sa femme s'appelait autrefois Maria Delmarco, mais elle a pris le nom de Mealla Oakforest lorsqu'elle l'a épousé en 2029. Leur union a produit trois enfants : Glasgian, né en 2030, Tealla, née en 2033 et Elleara, née en 2038. Depuis les trois dernières années, Oakforest et sa femme vivent séparés, même s'ils sont toujours mariés.

>>>>>[L'aîné des enfants Oakforest, Glasgian, s'affirme de plus en plus comme un élément perturbateur. Malgré les efforts de son père pour le faire entrer au gouvernement, voire au Conseil, le gamin semble bien déterminé à s'opposer aux collègues de son père. Il est caustique, impulsif et machiavélique. Un vrai elfe du Tir.]<<<<<

- Brewster (19:25:10/10-03-54)

>>>>>[Plusieurs témoins affirment avoir aperçu Glasgian dans différentes usines Andalusian Light Industry, ce qui accrédite les rumeurs selon lesquelles la famille Oakforest aurait des intérêts dans cette compagnie.]<<<<<
- Glower (10:23:51/12-03-54)

>>>>>[Eh ! Personne n'a rien sur Oakforest senior ?]<<<<<
- Blather (20:16:40/18-03-54)

>>>>>[Si, moi j'ai un truc bizarre à propos d'Aithne. Un jour, sa femme Mealla a transformé le paysage de leur résidence de campagne pour lui faire une surprise alors qu'il était hors du pays. Elle a eu recours à la magie pour faire pousser les nouvelles plantes en une semaine, et le résultat était une démonstration époustouflante de ses talents artistiques. Oakforest a adoré le jardin, jusqu'à ce qu'il découvre que Mealla avait bordé presque tout le fond de buissons de roses rouges et blanches. Oakforest est devenu enragé à la vue des fleurs d'épines et il les a détruites avec sa propre magie. Mealla en a eu le cœur brisé, d'autant que son mari a refusé de lui expliquer pourquoi il avait réagi comme ça. Elle ne lui a jamais pardonné, et l'incident a contribué à leur séparation.]<<<<<
- Aegis (08:27:09/15-03-54)

SEAN LAVERTY

Caractéristiques physiques :

Taille : Moyenne
Date de naissance : Inconnue
Poids : Légèrement supérieur à la moyenne pour sa taille
Parents : Inconnus
Cheveux : Roux sombre
Yeux : Verts
Signes particuliers : À la différence de la plupart de ses contemporains, Laverty se rase la barbe.



Informations personnelles :

Laverty est le moins favorable à la technologie des cinq Princes dirigeants. Son opposition à la politique de développement technologique du Tir confine parfois à la passion. Il accorde un soutien substantiel à diverses organisations de retour-à-la-terre et autres mouvements "verts" du Tir. Ce n'est pas qu'il soit véritablement hostile à la technologie mais plutôt qu'il se préoccupe de la déshumanisation entraînée par certaines de ses applications.

On ne lui connaît aucune famille ni aventure sentimentale pour le moment. Comme Ehran, Laverty s'entoure d'un cercle de fidèles, dont la plupart maintiennent le même profil bas que leur leader.

>>>>>[Pas facile de connaître le passé de Laverty, mais j'y suis arrivé. Un Sean Laverty correspondant au signalement du Prince a vécu dans le Pacifique Nord-Ouest au début du siècle. Il a aidé à organiser et à diriger une certaine Fondation Xavier, qui finançait un pensionnat/orphelinat privé au sud de Portland. La Fondation se présentait comme une association humanitaire, mais en fait ses employés épluchaient les dossiers des services d'assistance publique et de familles d'accueil des États de l'Oregon et de Washington, proposant de s'occuper de certains enfants spécifiques. L'excellente réputation de la Fondation (dans certains milieux) faisait que les services publics refusaient rarement d'accéder à ses demandes. Après tout, de quel droit iraient-ils refuser à ces pauvres orphelins le bénéfice des soins et de l'éducation offerts par la Fondation Xavier ?

D'après certains commentaires introduits plus haut dans ce document, je dirai que Laverty et la Fondation collectionnaient les bébés-pointes du Pacifique Nord-Ouest (et d'ailleurs) avant l'Éveil.]<<<<<
- Ace Detective (23:12:01/20-03-54)

>>>>>[Là encore, ça suppose que certains savaient que l'Éveil viendrait. Pourquoi ne nous ont-ils pas prévenus ? Est-ce qu'ils sont en train de nous regarder en rigolant ? Enfoirés. Tous des enfoirés.]<<<<<
- Wisher (03:02:18/22-03-54)

>>>>>[Pourquoi n'ont-ils rien dit ? Pour le pouvoir, tout simplement. Si tu sais qu'un truc va se produire, tu peux t'y préparer et te débrouiller pour être en position de force à ce moment-là. Laverty et ses copains semblent passés maîtres dans l'art de cette stratégie.]<<<<<
- Keal (13:16:52/25-03-54)

>>>>>[Ne diffame pas ainsi le nom de Laverty. Ses idéaux sont purs et ses buts nobles. Tous les plans, comme tous les hommes, ne sont pas nécessairement mauvais.]<<<<<
- Seer (19:48:34/26-03-54)

EHRAN LE SCRIBE

Caractéristiques physiques :

Taille : Supérieure à la moyenne
Date de naissance : Inconnue
Poids : Supérieur à la moyenne pour sa taille
Parents : Inconnus
Cheveux : Blonds
Yeux : Bleus
Signes particuliers : Ehran porte les cheveux courts, sans tenir compte de la mode, et a une petite cicatrice sur le sourcil gauche.

Informations personnelles :

Plus connu pour ses ouvrages de vulgarisation sociologique, comprenant notamment *Une Nouvelle Magie : la Vie après 2001*, *Métagènes : la Spirale du Futur*, son prix Pulitzer *L'Ascendance de l'Humanité* et sa suite récente, *L'Humanité Révélée*, Ehran est la force sous-jacente de la politique du Tir, et il se trouve fréquemment en porte-à-faux avec ses collègues Princes. Il est fermement convaincu que la culture elfique du Tir doit exploiter et développer les technologies modernes pour prospérer. Dans ce but, il soutient divers groupes professionnels et politiques tels que les Jeunes Technologues Elfiques.

Comme d'autres représentants de sa génération, Ehran ne possède aucune famille connue, bien que des rumeurs sur une hypothétique fille circulent à Royal Hill depuis plus d'un an. On lui prête également de nombreuses maîtresses, la plus en vue étant la comtesse Elizabeth Kay qui représente, avec son frère David, l'une des plus grosses fortunes immobilières de Portland.

>>>>>[Ehran le putain de Scribe. Pourquoi est-ce qu'il n'a pas carrément appelé le pays Ehranland ? Ç'aurait été plus simple.]<<<<<
- Cynic Supreme (08:17:54/12-03-54)



>>>>>[Il voulait le faire, mais les autres ont voté contre.]<<<<<
- Aegis (08:36:12/15-03-54)

>>>>>[QUOI ?]<<<<<
- Cynic Supreme (10:12:45/16-03-54)

>>>>>[Je plaisantais, fils.]<<<<<
- Aegis (09:12:32/18-03-54)

>>>>>[Ehran le Scribe est un homme dangereux. Il détient un grand pouvoir personnel et jouit d'une grande influence politique. Un jour, il en aura marre de tirer les ficelles dans l'ombre. Ce jour-là, ça fera mal.]<<<<<
- Conrad (07:17:15/19-03-54)

>>>>>[On a beaucoup parlé des elfes immortels et tout ça, mais voilà de quoi remettre les choses à leur place : j'ai des chaussettes plus vieilles qu'Erhan le Scribe.]<<<<<
- The Laughing Man (16:51:42/21-03-54)

>>>>>[Ouais, dommage que tu les ais jamais lavées depuis le jour où tu les as achetées.]<<<<<
- The Big "D" (20:16:43/23-03-54)

JENNA NI'FAIRRA

Caractéristiques physiques :

Taille : Supérieure à la moyenne
Date de naissance : Inconnue
Poids : Moyen pour sa taille
Parents : Inconnus
Cheveux : Blond argent
Yeux : Verts
Signes particuliers : Jenna change régulièrement le style de coiffure de ses cheveux longs et touffus.

Informations personnelles :

Même dans un groupe aussi discret que celui des cinq dirigeants, c'est Ni'Fairra qui se montre la plus secrète. Elle maintient un profil bas en public mais parle haut et fort lors des réunions du Conseil. C'est une puissante sorcière, qui passe pour la plus mystique et la plus spirituelle des cinq Princes originaux. C'est la plus ouvertement raciste de tous et elle ne cache pas son mépris pour les humains et les "races inférieures" (les autres métahumains).

Elle ne semble pas avoir de famille. À une époque, on la voyait beaucoup en compagnie d'un certain comte Gerard McCoy, membre civil du Comité des Conseillers Militaires que le Conseil consulte dans les affaires militaires. McCoy a disparu de la scène publique depuis plusieurs mois et une rumeur larvée veut qu'il soit mort en mission secrète pour le Haut Prince.

>>>>>[Ni'Fairra est incontestablement une énigme. Même les nobles du Tir ne savent rien d'elle hormis son nom. D'après ce que je sais, elle serait fréquemment en désaccord avec Ehran dans des affaires de politique et d'État. Ça semblerait la rapprocher de Laverty, mais elle se dispute aussi

avec lui. Comme la plupart des Princes, elle joue un jeu dont elle est seule à connaître les règles.]<<<<<
- Aegis (09:08:12/15-03-54)

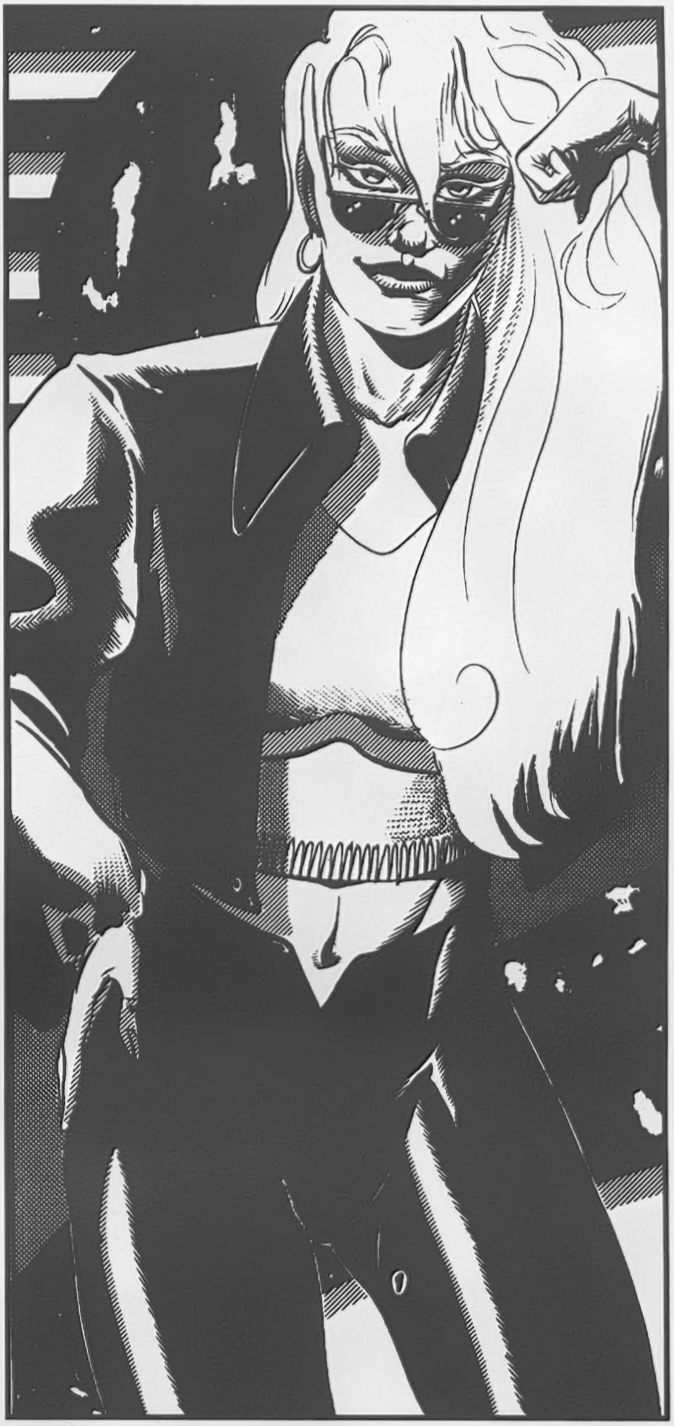
>>>>>[Un jour, je me trouvais chez Ni'Fairra (c'est près de Crater Lake) et j'ai assisté à des trucs surprenants. Une chose en particulier m'avait frappé à l'époque, mais je l'avais oubliée jusqu'à ce que je tombe sur le commentaire d'Aegis, un peu plus haut, concernant la réaction d'Oakforest devant les buissons de roses. C'était un tableau, de près de deux mètres de haut sur un mètre et demi de large, qui dégageait une impression d'incalculable *ancienneté*. Le tableau portait des signes de pourrissement et des craquelures, et il était conservé derrière un cadre de verre connecté à ce qui m'a paru être une pompe à vide. Il représentait une femme, tellement similaire de visage à Jenna Ni'Fairra que je l'ai d'abord pris pour un portrait d'elle, ou d'une proche parente. La femme portait une robe diaphane, faite de plusieurs épaisseurs de soie et de dentelle noire et argent, qui semblait combiner une coupe impeccable et un drapé naturel. Elle était (faut-il le préciser) d'une beauté à couper le souffle - abstraction faite des épines.

Elle ne les portait pas ; les épines faisaient partie d'elle. Elles crevaient sa peau, transperçant la robe ou faisant saillie là où elle était trop épaisse ou trop étroitement tissée. Fines, dégouttant de sang frais, *les épines poussaient de son propre corps*. Au début, cette image m'a révulsé, mais plus je la regardais et plus je me sentais attiré par cette femme magnifique et douloureuse. L'artiste l'avait parfaitement saisie : sereine, d'une beauté poignante et en proie à une éternelle agonie. Cette vision me hante encore aujourd'hui.]<<<<<
- Anonymous (13:53:19/19-03-54)

>>>>>[Ben voyons, notre jolie petite Reine Sanglante. J'aurais un truc à raconter là-dessus.]<<<<<
- The Laughing Man (08:52:41/22-03-54)

>>>>>[Alors accouche.]<<<<<
- The Big "D" (10:12:51/23-03-54)

>>>>>[Chaque chose en son temps.]<<<<<
- The Laughing Man (21:48:30/23-03-54)




DEATH LIVES

SOCIÉTÉ

La structure sociale de Tir Tairngire a été élaborée à partir d'un mélange inégal de traditions culturelles, ce qui la rend unique dans le monde moderne et radicalement différente du climat social des UCAS et de Seattle. Comme il n'est rien à quoi on puisse la comparer, il est presque impossible de la décrire en termes reconnaissables. Ce fichier tente de faire la lumière sur les aspects les plus importants et les plus étonnants de la société du Tir en présentant chaque sujet comme un sous-chapitre. J'essaierai de montrer comment chaque sujet s'imbrique dans le tissu social dans son ensemble, mais j'encourage les lecteurs informés à combler les vides.

RACE

En proclamant l'indépendance de Tir Tairngire, les elfes présentaient leur nation comme un refuge pour tous les métahumains, pour toutes les victimes opprimées de la discrimination et de la xénophobie aveugles des humains. Orks, trolls, nains et elfes - la charte du Tir accueille toutes les races métahumaines avec la même chaleur. En examinant l'état actuel du pays, cependant, on constate que cette charte n'est qu'un leurre.

Différentes facteurs se combinent pour faire du Tir une nation à prédominance elfique, et ils continuent à modeler sa structure sociale. Parce que le véritable "père fondateur" du pays, Ehran le Scribe (alias Walter Bright Water) était un elfe, il a drainé dans la région plus d'elfes que n'importe quel autre métatype. Certains nains se sont joints à lui à l'époque, mais ils n'étaient pas nombreux. Si les immigrants n'ont fait aucune tentative directe pour exclure les orks et les trolls, peu de ces métatypes ont répondu à l'appel du sud, car ils préféraient les grandes villes et se sentaient quelque peu inhibés par ce qu'ils considéraient comme l'arrogance sociale de la majorité elfique.

>>>>>[Il y a eu des tas de préjugés et de racisme "tolérés" répandus un peu partout. Walter (ou quel que soit son nom) lui-même n'a pas initié le mouvement, mais bon nombre de ses putains de copains elfes ont fait le nécessaire pour que les orks et les trolls sachent qu'ils n'étaient pas les bienvenus.]<<<<<
- Bongo (18:41:10/01-03-54)

Par la suite, quand les elfes ont lancé leur invitation internationale aux métahumains à venir vivre dans ce qui deviendrait Tir Tairngire, les offres les plus directes et les plus séduisantes ont été faites à des elfes - et des elfes influents (héritiers de grandes familles, etc.), encore. Bien que les défenseurs des droits des métahumains aient abondamment loué cet appel à tous les métahumains opprimés, rares ont été les vraies victimes à pouvoir s'offrir le voyage vers la Terre Promise. Ce n'est pas que les différents pays d'Amérique du Nord et d'ailleurs n'auraient pas été contents de voir partir leur population métahumaine, mais ils ont été retenus par la bureaucratie et le manque d'argent. Bon nombre de gouvernements, anticipant un gigantesque déficit en matière d'impôts et de financements fédéraux en cas d'émigration massive, ont maintenu leurs restrictions sur l'émigration. Même dans les pays qui ouvraient grand leurs frontières pour autoriser les métahumains à débarrasser le plancher, peu d'Éveillés pouvaient se permettre de plier boutique et bagages pour aller s'installer dans un autre pays, sur un autre continent pour certains, sans aucune garantie de retrouver du travail à l'arrivée. Les personnes riches et influentes n'avaient pas ce problème, et parce que les elfes sont proportionnellement les plus riches et les plus influents des métatypes, ils ont constitué la majeure partie de l'afflux.

>>>>>[Baratin de raciste.]<<<<<
- Ork And Proud Of It (14:31:42/19-02-54)

>>>>>[Une seconde. J'ai vérifié dans les bases de données, et Spes a raison, d'un point de vue statistique. Maintenant, quelle est l'explication du phénomène, je me le demande ?]<<<<<
- Teacher (23:18:24/20-02-54)

>>>>>[Richesse et influence vont de pair avec une bonne alimentation et une santé générale exceptionnelle. Sans déconner : si tu es pauvre, tu ne manges pas aussi bien et tu tombes plus facilement malade, c'est pas vrai ? Et il a été prouvé que le résultat de l'EGI dépendait partiellement des habitudes nutritionnelles du sujet, du fonctionnement de son système immunitaire et ainsi de suite. Les gens bien nourris et en bonne santé donnent plus souvent naissance à des elfes, tandis que les mal nourris donnent plus volontiers naissance à des enfants qui deviendront plus tard des orks ou des trolls. Est-ce que ça ne pourrait pas expliquer pourquoi il existe davantage d'elfes riches ? Ils étaient - eux ou leur famille - déjà riches et influents avant de s'Éveiller.]<<<<<
- Connie (06:48:06/25-02-54)

>>>>>[Ça se pourrait, Connie, si cette étude n'avait pas été discréditée plusieurs mois auparavant. Il s'est avéré que le labo était financé par le policlub Humanis et que les deux responsables de recherche avaient leur carte de membre.]<<<<<
- Slats (14:41:00/25-02-54)

>>>>>[Mais le résultat semble raisonnable. Où sont les conneries anti-métahumaines habituelles de l'Humanis ?]<<<<<
- Connie (06:12:49/26-02-54)

>>>>>[Dans la deuxième série de résultats, qui prétend que, si tu es mal nourri, tu deviens un ork ou un troll, ou un elfe si tes parents vivent dans de meilleures conditions, mais que si tu es totalement sain - "pur de corps et d'esprit" - tu n'es pas gobelinisé du tout ! Tu reconnais le poison de l'Humanis, maintenant ?]<<<<<
- Slats (17:21:52/26-02-54)

Déjà avant la fondation officielle de la nation, les elfes constituaient, de peu, le métatype le plus couramment rencontré dans la région de Tir Tairngire. Pas étonnant, dès lors, que ces conditions de départ aient influencé par la suite les chiffres de l'immigration et de l'émigration. Comme la plupart des gens se sentent plus à l'aise parmi leurs semblables, les elfes ont été proportionnellement plus nombreux que les autres métatypes à venir en Tir Tairngire. En conséquence, ces derniers ont fini par se sentir en état d'infériorité numérique et sont partis vers d'autres horizons.

La situation s'est polarisée davantage encore en 2036, avec l'invasion du nord de la Californie par Tir Tairngire. Après la Bataille de Redding, le Conseil des Princes a demandé aux non-elfes de quitter le terrain conquis aux dépens de la Californie.

>>>>>[Quoi ? Les autres métatypes aussi ? Qu'est-ce que devient la tradition d'accueil de *tous* les métahumains dans le Tir ?]<<<<<
- B-Boy (04:18:58/19-02-54)

>>>>>[Bof, cette politique n'a jamais été qu'une belle fiction. Bright Water/Ehran, Laverty et le reste savaient exactement quel genre de nation ils voulaient bâtir. Le Conseil a très bien justifié la situation californienne : il a prétendu détenir des preuves que les autres métatypes exerçaient une activité subversive et qu'ils travaillaient déjà à ruiner le tissu social californien de l'intérieur. Il refusait donc d'accepter ce genre de fauteurs de troubles dans la nouvelle Terre Promise. Quelle bonne blague.]<<<<<
- Zoner (15:08:41/26-02-54)

Les elfes vivant dans les territoires nouvellement occupés ont eu le choix entre devenir des sujets de Tir Tairngire ou s'en aller. La plupart ont choisi de rester, séduits par le discours du Haut Prince parlant d'un pays purement métahumain.

>>>>>[Tu peux parier que ces elfes californiens savaient de quoi il voulait *vraiment* parler - d'un pays purement *elfique*.]<<<<<
- Zoner (15:10:02/26-02-54)

Les rares elfes à rejeter l'offre du Tir sont partis vers le sud, hors de la zone occupée (et contestée par la suite). Haïssant le Conseil et le Tir pour avoir joué sur les préjugés raciaux, ils sont rapidement devenus leurs adversaires les plus véhéments en Californie.

Depuis cette époque, l'immigration elfique en direction de Tir Tairngire s'est ralentie - principalement à cause du resserrement des restrictions gouvernementales - mais ne s'est pas interrompue. Quelques représentants des autres métatypes continuent à entrer dans le pays par différents moyens, quoiqu'ils soient beaucoup plus nombreux à se faire refouler. En fait, pour les métahumains non-elfes, l'émigration dépasse l'immigration. La proportion d'elfes dans le Tir demeure élevée et ne cesse pas de s'accroître.

DISCRIMINATION

Selon les termes de la constitution, la discrimination à l'encontre de n'importe quel métatype est illégale au sein de Tir Tairngire. Lorsqu'un sujet mécontent ou n'importe qui accuse le gouvernement d'entreprendre une action raciste, il lui suffit de désigner les lois anti-discriminatoires du Tir, rappelant à juste titre qu'elles sont les plus sévères et les plus étendues de tout le continent. Cependant, le gouvernement fait rarement appliquer ces lois admirables et uniquement au bénéfice des elfes.

D'un point de vue légal, aucune forme de discrimination n'est tolérée en matière d'emploi, de logement, d'entrée au sein d'un club, de transports publics, de restauration, d'immigration, d'émigration, d'imposition, de prix, de fonction publique et de progression sur l'échelle sociale (voir **Rang social**, page 65). La réalité, très différente, est à vous glacer le sang. Voici quelques exemples évidents de la facilité avec laquelle les sujets du Tir contournent ces lois.

Emploi : Tir Tairngire n'a aucun programme de "répartition active" et de quota de représentation des différents métatypes dans le monde du travail. Selon la loi, tout poste à pourvoir fait l'objet d'une annonce publique, puis il est

attribué au meilleur candidat. Si un postulant malheureux réussit à établir que l'employeur a fondé son choix sur d'autres éléments, tels que la race, le gouvernement peut condamner l'employeur à une amende astronomique. Naturellement, c'est au candidat malheureux d'apporter la preuve de ce qu'il avance, et la formulation ambiguë définissant le "meilleur" candidat rend pratiquement impossible la preuve d'une discrimination raciale.

Logement et appartenance à un club : Dans les deux cas, "l'honorabilité" et la "solvabilité" sont la clef de tout, d'un point de vue légal. Un propriétaire ou un comité d'examen peut rejeter un candidat jugé "non-convenable" sans le moindre risque, sauf si ce dernier parvient à prouver que son rejet a été motivé par une raison d'ordre racial.

Vie quotidienne : Peu d'elfes de Tir Tairngire affichent une impolitesse caractérisée ou autre mauvais comportement à l'égard des non-elfes. Ils adoptent plutôt un genre d'insolence larvée ou de fausse indifférence.

>>>>>[Ah ! Écoute plutôt. Je suis allée à Portland l'année dernière pour affaires, et pendant que j'étais sur place je suis allée à ce super resto dont on m'avait dit qu'il servait une nourriture du tonnerre. Je suis humaine, le type avec qui je suis est humain et je me disais que le maître d'hôtel nous causerait des problèmes. Mais il nous a laissé entrer sans sourciller. On a même obtenu une bonne table. Bon, on s'assied et on regarde les elfes entrer et s'installer. Et recevoir un menu. Et des boissons. Et se faire servir. Et on est toujours là comme des cons, en train d'attendre que le serveur veuille bien s'apercevoir de notre existence. Finalement, je pique une gueulante et le serveur s'approche pour prendre notre commande.

Et tout va de travers. Martini-gin au lieu de vodka. Steak bien cuit au lieu de saignant. Câpres supplémentaires au lieu de sans câpres. Le tout servi avec la politesse la plus exquise.

On rame comme ça jusqu'à la fin du repas, et je me dis que je ne vais pas laisser le moindre pourboire, ou peut-être un zloti polonais sous un verre renversé. Et je découvre sur la note que le service est compris. HU-MI-LIÉE.]<<<<<

- Millicent (16:29:43/10-03-54)

>>>>>[J'ai un pote qui a vécu un moment à Portland, et ces petites vexations l'ont tellement exaspéré qu'il a décidé de prendre des mesures. Il s'est pointé dans son restaurant raciste préféré et il a enregistré intégralement le scandale avec ses implants. Il a amené l'enregistrement aux flics et il a porté plainte.

Pour faire court, disons simplement qu'il a fini par emporter le morceau. Le restaurant a dû verser une amende de 1.000 ¥ plus les frais de justice de mon pote. *Mais* il a fallu que mon pote consacre un total de 50 heures à cette histoire, sur une période de six semaines. À combien tu estimes la valeur de *ton* temps, bonhomme ? Mon pote a calculé qu'il avait perdu dans l'histoire près de 4.000 ¥ en efforts gaspillés, sans que rien n'ait vraiment changé au bout du compte. Ça n'en vaut *pas* la peine.]<<<<<

- Randy (11:32:02/27-02-54)

Fonction publique : Dans le Tir, occuper un poste dans la fonction publique signifie siéger à la Chambre de l'Étoile. Chaque circonscription élit un représentant au cours d'un vote démocratique. Presque toutes les circonscriptions du Tir, sauf deux, ont une population à prédominance elfique. Les deux autres, Hells Canyon et Malheur, se trouvent loin de l'axe des grandes villes et ne sont guère écoutées dans les grandes décisions. Aucune circonscription à prédominance elfique n'a jamais élu un représentant non-elfe, et il est peu vraisemblable que les choses évoluent dans un avenir prévisible.

>>>>>[Ces commentaires ne reflètent qu'une partie de la réalité. En tant que représentant de la circonscription de Clackamas, je connais au moins une exception à ce racisme implicite. Ma circonscription n'a jamais élu de représentant non-elfe parce qu'aucun non-elfe n'a jamais présenté sa candidature.]<<<<<

- Sean Fitzgibbons (09:31:33/14-03-54)

>>>>>[Tu ne crois pas que c'est parce que les non-elfes savent parfaitement qu'ils n'auraient pas une chance de gagner... ?]<<<<<

- Willis (21:19:41/19-03-54)

>>>>>[Examinons un peu une autre question ici : celle des prix. Dans beaucoup d'endroits - particulièrement dans les grands magasins - attends-toi à tout payer beaucoup plus cher si tu ne possèdes pas ces élégantes oreilles en pointes si précieuses. Ce n'est pas que les magasins *augmentent* leurs tarifs pour les humains et les autres métatypes ; ça serait *illégal* (mon Dieu !). Non, ils se contentent simplement d'augmenter de 10 à 25 % les prix affichés. Si tu n'es pas un elfe, tu payes le prix indiqué sur l'étiquette (et pas la peine de marchander). Pour les clients elfes, les magasins baissent les prix de sorte qu'ils payent le prix normal. *Ça*, ce n'est pas illégal : aucune loi n'interdit de consentir une remise aux "clients réguliers". Futé, non ?]<<<<<

- Margo (23:47:28/19-03-54)

>>>>>[J'en ai une qui n'est pas mal non plus. Tu sais à quel point tout le monde à Seattle se plaint sans arrêt de la difficulté de remplir sa feuille d'impôts sans se mélanger dans ses mensonges (pour les pauvres abrutis qui payent vraiment leurs impôts, je veux dire). La justification du gouvernement pour obliger le contribuable à calculer lui-même ses impôts - c'est un peu comme si le bourreau demandait à sa victime de resserrer lui-même ses poucettes, si tu veux mon avis - c'est que a) ça évite de payer un comptable avec l'argent public, et que b) ça donne au contribuable le sentiment de participer au processus (je ne te mentirais pas... pas là-dessus).

Dans le Tir, le gouvernement a carrément renoncé à l'idée de faire participer le contribuable. Il calcule directement le montant de tes impôts - en se basant, apparemment, sur une formule d'une complexité tortueuse, une poignée de dés et une cible de fléchettes - et il t'envoie simplement la facture (qui reflète uniquement tout ce qu'il a pu oublier de retenir à la source, naturellement). Il n'y a aucun recours en appel possible ni aucune manière de déterminer comment a été remplie au juste ta feuille d'impôts.

Est-ce que ce n'est pas amusant de constater qu'un ork ou un troll faisant le même boulot qu'un elfe, avec le même niveau de vie, payera toujours plus que son collègue aux oreilles pointues ?]<<<<<

- The Chromed Bookkeeper (09:59:49/22-03-54)

>>>>>[Je ne peux pas croire ça. Tir Tairngire était censée être un sanctuaire pour toutes les victimes du racisme. Maintenant, on nous la présente comme un *bastion* des mêmes préjugés contre lesquels elle prétendait lutter. Où est la justice dans tout ça ?]<<<<<

- Latimer (10:41:26/25-03-54)

>>>>>[J'imagine que les elfes, s'estimant couillonnés partout ailleurs dans le monde, se donnent le droit de couillonner tout le monde chez eux (ça ne te rappelle pas un autre pays dans une autre partie du monde ?).]<<<<<

- Jacob (07:04:12/27-03-54)

MAJORITÉ

Une des dates marquantes de la vie d'un sujet du Tir est le passage de l'enfance à l'âge adulte, ou l'accession à la majorité. Cette dernière est fixée à 18 ans (les fondateurs du Tir l'avait établie à l'origine à 16 ans, quelques années de moins que n'en avait la majeure partie des elfes à l'époque. Le Conseil l'a officiellement fait passer à 17 ans en 2045 et à 18 ans en 2052). À moins de 18 ans, une personne est mineure devant la loi et donc traitée comme un enfant. Un mineur ne peut pas voter, s'exprimer devant la Chambre de l'Étoile ou le Conseil des Princes, posséder quelque chose en propre (quel que soit son rang social), acheter ou consommer de l'alcool ni émigrer hors du Tir. De plus, une personne mineure peut voir n'importe lequel de ses privilèges de sujet révoqué à tout moment par ses *parents*, sans aucune possibilité de recours légal. Les deux parents doivent se mettre d'accord avant de pouvoir révoquer un privilège de leur enfant.

Ces lois s'appliquent de la même façon à tous les sujets du Tir.

>>>>>[Attends-toi à ce qu'on te demande ton ID à chaque fois que tu entreras dans un bar ou que tu achèteras une bouteille de bière dans un magasin de spiritueux. Oh, tu n'as pas d'ID ? Ça *risque* de poser un problème...]<<<<<

- Bacchus (20:10:34/08-02-54)

>>>>>[Beurk, quel endroit collet-monté ça doit être, où les parents sont susceptibles de mater leurs gosses à tout moment *et avec tout le poids de la loi.*]<<<<<

- Wendy (19:59:23/11-02-54)

>>>>>[J'aimerais voir mes vieux essayer un coup comme ça...]<<<<<

- Sixteen Forever (12:31:59/12-02-54)

>>>>>[Ça doit pousser un tas de mineurs à la rue.]<<<<<

- Davey (17:53:12/13-02-54)

>>>>>[Tu parles. Surtout parmi les orks et les trolls, bien sûr.]<<<<<

- Socio Pat (10:27:48/14-02-54)

>>>>>[C'est un commentaire raciste que je viens de lire ?]<<<<<

- Big Tully (10:28:32/14-02-54)

>>>>>[Non, espèce de crétin. Examine les chiffres. Combien de temps vivent les elfes ? Bon, on n'en sait rien, mais leur code génétique indique que ça doit être plus de 100 ans exact ? Qu'est-ce que c'est que 18 ans pour un type qui sera encore debout dans un bon siècle ? Maintenant, combien de temps vivent les orks et les trolls ? Et quel pourcentage de leur durée de vie représentent 18 ans ? Tu comprends en quoi la question est beaucoup plus préoccupante pour ces métatypes ? Ce n'est pas du racisme, seulement une logique brutale qui fait froid dans le dos.]<<<<<

- Socio Pat (10:30:25/14-02-54)

>>>>>[Les elfes vivent 100 ans ? Ha ?]<<<<<

- K-Bar (15:21:54/16-02-54)

>>>>>[Alors comme ça, les elfes vivent vachement longtemps, 100 ans et plus... Et certains bébés-pointes elfes auraient pu naître avant 2011... donc...]<<<<<

- Bongo (09:13:42/12-03-54)

LE RITE DE PRONONCIATION

Dans les trois mois qui suivent la naissance d'un enfant, la loi impose aux parents de célébrer une cérémonie publique connue sous le nom de Rite de Prononciation pour annoncer l'événement à la nation et donner un nom à l'enfant. En marge de cette cérémonie, ils doivent également remplir les papiers adéquats mais le Rite lui-même, et tout spécialement l'octroi du nom, revêt une profonde signification. Le nom est très important dans le Tir.

Une majorité d'elfes possèdent ce que le reste de la société considère comme des noms "non-traditionnels". Un rapide regard sur le Conseil des Princes, où prédominent des noms tels que Ehran, Surehand et Oakforest (Sean Laverty étant l'exception), confirme cette opinion. Ces hommes, comme la plupart des elfes du Tir, ne sont pas connus sous le nom qu'ils ont reçu à la naissance mais sous un autre qu'ils choisissent.

Pour la quasi-totalité de la population, ce choix intervient lors du Rite de Passage, ou à la majorité (voir plus bas). Pour les fondateurs du Tir, en revanche, il a apparemment eu lieu bien avant que le Rite de Passage soit institué ou même seulement imaginé. Pourtant, certains indices donnent à penser que le Conseil des Princes n'a fait qu'institutionnaliser une tradition déjà adoptée par bon nombre d'enfants elfes (et d'autres métahumains). Abandonnés aux mains des orphelinats et autres systèmes d'assistance publique, ces enfants Éveillés se donnaient des noms qui reflétaient la transformation de leur corps et de leur vie, en s'inspirant de la mythologie traditionnelle et de la culture populaire. Dans le Tir, le nombre autrefois important d'enfants elfes qui choisissaient le nom de "Legolas" ou



d'enfants nains qui prenaient celui de "Thorin" s'est finalement réduit à quelques derniers romantiques, mais les noms mythologiques traditionnels demeurent populaires. Ceux dérivés de substantifs ou de descriptifs sperethiel se font plus fréquents, et beaucoup de sujets adoptent des noms signifiant "cheveux d'or", "aurore", "brave cœur", et ainsi de suite.

Cette explication ne répond pas à la question de savoir pourquoi les fondateurs du Tir ont voulu changer de nom. L'ont-ils fait uniquement pour initier les Rites de Prononciation et de Passage ? Ou bien des rites de ce genre existaient-ils depuis le début ? Était-ce simplement un moyen commode de se créer une seconde identité, accordant aux elfes une plus grande liberté dans le monde moderne ?

>>>>>[Waouh ! Spes commence à partir très loin dans la théorie de la conspiration. Je pense qu'on devrait laisser tomber les spéculations pour en revenir aux infos certifiées.]<<<<<
- Jack Be Careful (04:13:30/15-03-54)

>>>>>[Eh bien, si on accepte comme valide l'information contenue dans le chapitre sur la politique, on sait que Sean Laverty utilisait ce nom avant 2011, ce qui fait probablement de lui un bébé-pointe. Ehran devait en être un aussi, s'il était bien Walter Bright Wtaer (ou vice versa). Si deux des fondateurs originaux étaient des bébés-pointes, il n'y a qu'un petit pas à franchir pour imaginer que *tous les cinq* peuvent l'avoir été. Dans ce cas, ils auraient délibérément dissimulé leur nature elfique avant 2011. La question devient alors de savoir quand (et comment) ils se sont retrouvés et ont décidé ce grand plan pour créer Tir Tairngire. Et si toutes ces préparations ont eu lieu avant 2011, *comment savaient-ils que l'EGI allait se produire ?*]<<<<<
- Man of Many Questions (08:12:56/17-04-54)

LE RITE DE PASSAGE

Le dix-huitième anniversaire d'un elfe marque l'un des événements les plus importants de sa vie : la transition entre l'enfance et l'appartenance pleine et entière à la société de Tir Tairngire.

>>>>>[Au sein des familles de rang royal, les réceptions officielles organisées en l'honneur d'un Rite de Passage font passer la plupart des bals de promotions pour des fêtes de banlieue au Stuffer Shack du coin.]<<<<<
- Ballard (23:41:03/18-02-54)

>>>>>[Et les célébrations officieuses qui leur succèdent sont des trucs à vous griller les neurones ! Il n'y a qu'à voir les cadavres de bouteilles et les puces mortes qui jonchent le sol le lendemain matin. Waouh ?]<<<<<
- Raver (15:35:11/24-02-54)

Jusqu'à ce que Tir Tairngire la ressuscite, la coutume du Rite de Passage n'était connue que de certaines tribus amérindiennes. Le rituel est une étape facultative de l'accession à la majorité, mais la plupart des elfes - notamment ceux d'un rang social élevé - estiment qu'une personne se diminue en se dérobant au Rite. Ceux qui ont choisi cette option l'admettent rarement, du moins pas lorsqu'ils sont en bonne société, même si certains iconoclastes brandissent leur objection comme une marque de gloire. La rumeur générale veut que le gouvernement enregistre les noms de ceux qui refusent d'observer le Rite, pour utiliser ensuite cette omission contre eux lors de leur prochain Rite de Progression (voir **Rang social**, page 65).

>>>>>[C'est probablement des conneries. Le gouvernement ne va pas tabler sur un truc aussi personnel.]<<<<<
- Slater (15:51:34/19-02-54)

>>>>>[Je ne parierais pas là-dessus, *droog moi*.]<<<<<
- Reprobate (20:11:33/24-02-54)

Le Rite de Passage se décompose en deux étapes, le Franchissement et l'Attribution du nom. Le Franchissement prend place au dix-huitième anniversaire ou peu après pour

un elfe du Tir. La famille du candidat le conduit dans une région totalement sauvage et l'y abandonne seul. Soixante-douze heures plus tard, elle revient le récupérer au même endroit. Le candidat met à profit le temps écoulé pour réfléchir et considérer l'orientation qu'il souhaite donner à sa vie. Cette réflexion lui inspire le nom qu'il portera désormais pour le restant de sa vie. Le Franchissement exige du candidat qu'il survive par ses propres moyens en pleine nature (généralement dans la forêt) pendant 72 heures en n'employant que l'équipement et les fournitures qu'il peut porter sur lui.

>>>>>[Comme un gros créditube bien gras et un téléphone portable pour commander une pizza ?]<<<<<
- Bung (22:46:07/05-03-54)

>>>>>[Certains candidats adoptent en effet cette attitude. Mais l'immense majorité de ceux qui suivent le Rite le prennent *foutrement* au sérieux. À moins d'être un ami intime, évite de te moquer du Rite de Passage d'un elfe du Tir.]<<<<<
- Toni (15:03:56/07-03-54)

>>>>>[Ça m'a tout l'air de ressembler à une quête spirituelle.]<<<<<
- Eagle (16:42:04/09-03-54)

>>>>>[Moins les drogues et la composante spirituelle, précisément.]<<<<<
- People Watcher (23:32:11/09-03-54)

>>>>>[Ne néglige pas l'élément spirituel. Il fait partie intégrante du Rite, mais il est si intensément personnel qu'il ne peut pas être abordé en public sans être dévalorisé.]<<<<<
- Spes (15:51:34/10-03-54)

Les familles procurent toujours au candidat un moyen d'appeler au secours en cas d'urgence, mais par fierté, les participants préfèrent généralement serrer les dents plutôt que de réclamer de l'aide. Chaque année, une poignée d'entre eux meurent ou sont blessés - généralement à la suite d'une rencontre avec des animaux paranaturels, même si la stupidité entre également en ligne de compte - mais personne n'a jamais sérieusement suggéré de proscrire le Rite.

Une fois le Franchissement effectué avec succès, vient la cérémonie de l'Attribution du nom.

Celle-ci voit le candidat se dresser devant sa famille, ses amis et autres invités de choix et réciter un long monologue en sperethiel, la langue elfique de Tir Tairngire. Ce discours complexe est en substance un texte standard par lequel le candidat accepte les responsabilités d'un sujet adulte de Tir Tairngire, prête serment d'allégeance au pays et au Haut Prince, et remercie officiellement ses parents pour l'avoir protégé et guidé tout au long de son enfance.

>>>>>[Ça a l'air incroyablement crétin.]<<<<<
- Miniato (16:12:04/19-02-54)

>>>>>[Va donc dire ça à un grand Israélien baraqué des forces spéciales. Compare ensuite la cérémonie à sa bar mitzvah (il y a une corrélation directe). Mais parle vite, avant qu'il te réduise en bouillie.]<<<<<
- Ben (21:11:41/21-02-54)

>>>>>[Qu'est-ce que c'est que cette connerie de sperethiel, de toute façon ? C'est la langue officielle de Tir Tairngire, ou quoi ? Et si oui, alors pourquoi est-ce qu'une partie seulement de la population semble la comprendre ?]<<<<<
- Phillip D (14:55:08/29-02-54)

>>>>>[Le sperethiel représente notre héritage racial.]<<<<<
- Ariadne (20:02:31/29-02-54)

>>>>>[Vieux d'une vingtaine d'années, ben voyons. Et j'imagine que c'est sans importance si une poignée d'elfes seulement est capable de parler ce baragouin "traditionnel"...]<<<<<
- Darnell (19:04:14/04-03-54)

>>>>>[Rien d'étonnant à ce que ce langage soit parlé ou compris par aussi peu de monde. C'est peut-être le plus complexe qui existe sur terre, avec de multiples codes de protocole (montant et descendant) et des niveaux de subtilités émotionnelles bien supérieurs à ceux de n'importe quelle langue, *plus* un transfert d'informations remarquablement efficace. Une phrase de sperethiel permet de synthétiser des idées qui réclameraient en anglais plusieurs phrases complexes.]<<<<<
- Noam (22:04:20/06-03-54)

>>>>>[Tu parles la langue, Noam ?]<<<<<
- Dinsdale (23:34:46/06-03-54)

>>>>>[Moi-même, non. Heureusement, il n'est pas nécessaire de savoir parler une langue pour en étudier la structure.]<<<<<
- Noam (23:00:11/07-03-54)

>>>>>[Je ne suis pas d'accord, mais poursuivons plutôt cette discussion hors-fichier. Ou plus loin, dans le passage sur le langage. Entendu ?]<<<<<
- Bowers (23:44:53/07-03-54)

Après les proclamations et lectures d'usage, l'elfe parvient au cœur du rite, l'acte de se donner son nom. Ce moment, quoique étant le plus important, se déroule dans la plus grande simplicité. Le candidat salue en sperethiel toutes les personnes présentes ainsi que ses frères elfes et sujets du Tir en général, avant de se présenter sous le nouveau nom qu'il s'est choisi.

À partir de cet instant, l'individu connu sous le nom reçu à l'occasion du Rite de Prononciation cesse officiellement et légalement d'exister. L'elfe qui achève son Rite de Passage intègre la société elfique en tant qu'individu nouveau. Ses péchés et ses crimes antérieurs lui sont pardonnés et il débute une nouvelle vie, lavé de toute culpabilité. En principe, la loi impose au gouvernement d'effacer tous les dossiers ou

enregistrements (autres que généalogiques) se rapportant à l'ancien prénom, mais cela se produit rarement.

Traditionnellement, tous les elfes suivent le Rite de Passage immédiatement après avoir atteint l'âge de dix-huit ans. Cependant, beaucoup de sujets du Tir nés à l'étranger ou ayant émigrés dans le Tir à un âge supérieur accomplissent la cérémonie pour mieux se fondre dans leur nouvelle culture. Peu de spectacles au monde touchent davantage le public que la vue d'un elfe d'âge mûr, arrivé récemment sur la Terre Promise, récitant le discours de l'Attribution du nom avec des larmes dans les yeux.

>>>>>[Je me marre...]<<<<<
- Slug-Boy (16:32:53/28-02-54)

Les personnes de rang royal invitent fréquemment les membres du Conseil des Princes à leur cérémonie d'Attribution du nom. Que cette invitation soit ou non acceptée par un ou plusieurs Princes, le participant augmente son statut simplement pour l'avoir proposé. Il confirme ainsi au Conseil qu'il a suivi le Rite de Passage et se considère comme un digne sujet de Tir Tairngire.

>>>>>[Et les autres métatypes ?]<<<<<
- DJ (15:28:55/04-03-54)

>>>>>[J'imagine que DJ veut dire Doux Jésus. Le Rite de Passage est un truc strictement elfique. Je connais un humain qui a annoncé son intention d'accomplir les deux cérémonies du Passage - un geste courageux, et je l'ai admiré pour ça. Quand il est parti dans les bois pour le Franchissement, un groupe de jeunes elfes l'a pratiquement tabassé à mort.]<<<<<
- Mary J (22:15:31/05-03-54)

>>>>>[Je suis au courant de cet incident. Ces jeunes faisaient partie des paladins d'Ehran, et le passage à tabac s'est déroulé avec son approbation tacite.]<<<<<
- Spes (20:54:12/07-03-54)

>>>>>[Pour qui il se prend, ce salopard d'Ehran ? Le gardien de la pureté idéologique ou une connerie du même style ?]<<<<<
- Norman (14:35:40/08-03-54)

>>>>>[Oui.]<<<<<
- Spes (22:04:22/08-03-54)

RANG SOCIAL

La société stratifiée du Tir maintient une distinction de "castes" plus stricte que n'importe quel autre pays au monde. Le rang social détermine beaucoup d'avantages et de désavantages de la vie quotidienne : l'accès à certaines catégories de logements et de services, le niveau d'imposition, l'éducation, l'accessibilité à certaines carrières, la faculté de sortir du pays et ainsi de suite.

>>>>>[Spes n'est *pas* en train d'exagérer. Certains "quartiers" - tels que Royal Hill en dehors de Portland - n'autorisent même pas les sujets de basse extraction à emprunter leurs rues. Les personnes de haut rang payent moins d'impôts - elles sont en effet supposées apporter leur contribution à la nation par d'autres moyens - et n'ont pas besoin de franchir autant de barrages bureaucratiques si elles désirent voyager en dehors du pays. Certaines écoles et universités refusent d'inscrire ou même de laisser visiter le campus aux postulants incapables de prouver qu'ils appartiennent à une caste suffisamment élevée. Cette restriction sociale imprègne tous les aspects de la vie quotidienne.]<<<<<
- Jojo (12:03:18/18-02-54)

>>>>>[Et si tu es né dans une caste particulière, tu es condamné à y rester toute ta vie ? C'est comme en Angleterre, quoi...]<<<<<
- Duff (17:04:58/19-02-54)

>>>>>[En fait, non. Tu *peux* changer de rang. Voir plus loin.]<<<<<
- Jojo (12:01:32/20-02-54)

Le Tir reconnaît six rangs sociaux distincts (sept en incluant le Conseil des Princes).

ARISTOCRATIE

Comprenant l'immense majorité des sujets ordinaires, l'aristocratie forme le rang le plus bas. Les aristocrates, hommes et femmes confondus, ont titre de squire. Ce sont eux qui payent le plus d'impôts et qui subissent le plus de contraintes. Les jeunes aristocrates doivent servir un an dans les Forces de la Paix, s'enrôlant immédiatement après leur Rite de Passage (ou dès leur dix-huitième anniversaire s'ils refusent d'exécuter le Rite).

>>>>>[Il existe de nombreux motifs d'exemption reconnus par le gouvernement : emploi dans une industrie nationale sensible, inaptitude physique, charge familiale et ainsi de suite. Par ailleurs, il est parfaitement légal d'acheter son exemption. Attends-toi à devoir payer autour de 22.000 ¥. Si tu n'es ni exempté ni enrôlé en temps et en heure, tu risques de vivre au moins trois ans aux frais de la princesse.]<<<<<
- Lacey (10:51:12/02-03-54)

CHEVALERIE

Le nombre de sujets appartenant à la chevalerie est approximativement égal à un cinquième du nombre d'aristocrates. On s'adresse à eux en disant Sir ou Demoiselle.

>>>>>[Une minute. Est-ce que les gens utilisent vraiment ces titres ridicules ? Où est-ce qu'ils se contentent de signer comme ça au bas de leur courrier pour impressionner les ringards ?]<<<<<
- Nuke (13:12:17/19-02-54)

>>>>>[Il est presque toujours de bon ton d'utiliser ces titres. S'adresser à quelqu'un en lui donnant un rang inférieur à celui

qu'il possède est une insulte terrible, et une personne qui attribue à son interlocuteur un rang trop élevé passe pour un inculte. Les gens font très attention à déterminer le rang social des personnes qu'ils rencontrent. Heureusement, la tâche est facilitée par le fait que les membres des différents rangs sociaux ont chacun un style d'habillement qui leur est propre.]<<<<<

- Mondo Angeles (21:14:31/21-02-54)

Les jeunes chevaliers doivent également servir dans les Forces de la Paix. Cependant, ils débutent généralement au grade de sous-officier alors que les aristocrates commencent en tant que simples troufions. D'un point de vue légal, un sujet de rang inférieur à celui de chevalier n'a pas le droit de posséder un cheval (d'où le nom).

>>>>>[Qu'est-ce que ça peut foutre ?]<<<<<

- Nadya (20:51:43/27-02-54)

>>>>>[Le rang entraîne ses privilèges - même s'ils sont sans objet.]<<<<<

- D'Artagnan (13:24:31/01-03-54)

NOBLESSE

Les personnes de rang supérieur ont titre de lord ou de lady. La noblesse est le premier rang à partir duquel les sujets du Tir peuvent posséder un terrain. Les membres de l'aristocratie et de la chevalerie peuvent seulement en *louer* un, même s'ils ont le droit de posséder les bâtiments qui se trouvent dessus.

>>>>>[Ça vaut la peine d'être mentionné. Il est plus fréquent de posséder sa maison ou son appartement dans le Tir qu'à Seattle, où la location est la norme. Pour les gens des rangs inférieurs, posséder un chez-soi signifie détenir le titre de propriété de son appartement.]<<<<<

- Martin (10:18:13/19-02-54)

Néanmoins, les nobles ne peuvent pas posséder de terrains qui produisent des revenus - des immeubles d'appartements, par exemple. Ce privilège est réservé aux rangs supérieurs. Les jeunes nobles doivent servir un an dans les Forces de la Paix, où ils reçoivent automatiquement le grade d'officier. Ils peuvent se faire exempter presque naturellement ; seuls les volontaires sont enrôlés.

RANG COMTAL

Jouissant du titre de comte ou de comtesse, les sujets de rang comtal possèdent la majeure partie des terrains producteurs de revenus (loyers) du pays. Si on se fie à une stricte lecture de la loi, ils ont le droit de demander une audience au Conseil des Princes. En pratique, néanmoins, il leur faut généralement attendre plusieurs mois que se présente un trou dans le "programme surchargé" du Conseil.

>>>>>[À moins que le comte qui fait la demande ne dispose d'un moyen de pression - genre savoir où les cadavres sont enterrés, détenir les négatifs ou encore avoir les bonnes relations ; tu connais la musique.]<<<<<

- Cato (10:29:31/04-03-54)

La loi du Tir impose aux jeunes comtes de faire leur service dans les Forces de la Paix. En pratique, cette loi est rarement appliquée.

>>>>>[Ce qui ne veut pas dire que certains comtes et comtesses ne se portent pas volontaires pour le service, en particulier ceux qui sont loin dans l'ordre de naissance ou qui veulent réussir dans le Tir autrement que par la progression du rang. Ces jeunes demeurent une espèce rare, mais ils existent.]<<<<<

- Raffi (03:10:45/02-03-54)

>>>>>[La plupart des salopards de ce rang et des rangs supérieurs consacrent beaucoup trop de temps à la politique pour se préoccuper de quoi que ce soit d'autre. Ils passent des alliances, se disputent les postes, élaborent machinations et trahisons et tentent de s'élever au rang supérieur... de préférence en s'appuyant sur la tête de leurs rivaux.]<<<<<

- Mack (23:13:16/02-03-54)

RANG DUCAL

Les sujets de rang ducal ont titre de duc ou de duchesse. Toute personne un peu ambitieuse convoite ce rang pour les terres qui accompagnent le titre. Selon la loi, un duc reçoit au moins vingt hectares de terrain lorsqu'il parvient à ce rang ou en atteignant l'âge de la majorité. Celui qui perd son rang à la suite d'un échec au Rite de Progression ou par suite d'une condamnation en justice voit ses terres immédiatement confisquées, ainsi que tout bâtiment éventuellement construit dessus.

>>>>>[Si tu as investi un paquet de fric dans l'immobilier sur tes terres ducales, l'enjeu grimpe quand tu décides de risquer le Rite de Progression pour tenter de parvenir au rang royal. Si tu foires, tu perds non seulement tes terres mais aussi tous tes investissements.]<<<<<

- Slade (10:57:22/28-02-54)

>>>>>[On ne compte probablement pas plus de deux cents elfes de rang ducal dans le Tir, mais toutes les bonnes portions de terrain ont déjà été attribuées. Les nouveaux ducs et duchesses ont de grandes chances de devenir les heureux propriétaires d'un coin de montagne boisée à plusieurs centaines de kilomètres de la ville la plus proche.]<<<<<

- Latervia (15:53:56/04-03-54)

Les jeunes ducs sont exemptés de service dans les Forces de la Paix, et ils sont peu nombreux à se porter volontaires. À partir de ce rang et au-dessus, les sujets du Tir ont le droit de voyager où bon leur semble sans aucune restriction bureaucratique. Un duc ou une duchesse est également en droit de demander une audience auprès du Conseil des Princes ou du Haut Prince. Le Conseil accède généralement à ces demandes dans un délai raisonnable ; le Haut Prince quant à lui reçoit rarement un simple duc, à moins d'espérer en retirer un bénéfice personnel. Pour s'éviter l'embarras de voir leur requête rejetée, peu de sujets de rang ducal demandent jamais à rencontrer le Haut Prince.

RANG ROYAL

Officiellement au sommet de la pyramide sociale, les sujets de rang royal se font appeler prince ou princesse (comme indiqué plus haut, ceci ne va pas sans entraîner une certaine confusion, dans la mesure où les personnes de rang royal ne reçoivent pas automatiquement un siège au Conseil des Princes). À son accession au rang royal, un sujet se voit attribuer un domaine d'au moins 200 hectares qui vient en plus des terrains qu'il a déjà obtenus avec le rang ducal.

Le rang royal autorise son détenteur à posséder un terrain à Royal Hill, juste en dehors de Portland.

>>>>>[S'il en reste à vendre. De même que pour les terres accordées avec le rang ducal, la majeure partie des bons terrains a déjà été attribuée. Les seuls qui s'offrent aux nouveaux princes risquent vraisemblablement de se trouver quasiment à la verticale sur la face nord du mont Hood ou dans un endroit bien commode du même genre.]<<<<<

- Latervia (15:55:00/04-03-54)

Le don de terres s'accompagne pour les sujets de rang royal d'appointements annuels destinés à amortir le coût de l'entretien de leur domaine. Ces appointements sont versés en or chaque année à la date de l'anniversaire du Haut Prince. Le montant varie en fonction de la valeur des terres attribuées mais tourne généralement autour de 44.000 ¥.

>>>>>[Ça paye d'être prince, pas vrai ? Des terrains gratos, du cash et les impôts les plus bas de toute la putain de nation. Et les riches de s'enrichir...]<<<<<

- Zane (11:18:42/03-03-54)

Les sujets de rang royal peuvent demander, et généralement obtenir dans un délai raisonnable, une audience auprès du Conseil des Princes ou du Haut Prince.

Le gouvernement prétend que le seul critère d'accession au rang royal est la performance lors du Rite de Progression, l'épreuve utilisée pour attribuer les rangs sociaux. Pas de surprise ici, la réalité diffère sensiblement de la politique affichée. Aussi bien que puisse se comporter un candidat au Rite de Progression, il ne parviendra pas au rang royal à moins de jouir au départ d'une grande richesse, ou d'une grande influence dans le milieu de la finance ou des affaires publiques.

>>>>>[Okay, j'ai une grande question, là. Quelle est la répartition des rangs sociaux par métatypes ? Autrement dit, si tu n'es pas elfe, jusqu'à quelle hauteur peux-tu espérer grimper ?]<<<<<

- Sarah (22:33:11/19-03-54)

>>>>>[Les statistiques placent 95 % des non-elfes parmi l'aristocratie. Étonnant, hein ? Certains nains et humains figurent au rang de la noblesse, mais aucun troll ni aucun ork n'a jamais dépassé le rang de chevalier. Il y a de toute évidence une forte discrimination d'un genre ou d'un autre contre les métatypes non-elfiques dans le Rite de Progression.]<<<<<

- Tig (11:23:46/21-03-54)

>>>>>[Alors comment expliques-tu le fait que d'autres métatypes siègent au Conseil ?]<<<<<

- Ariadne (19:36:43/21-03-54)

>>>>>[Paravent politique, ma chère Ariadne. Ils ont été nommés pour faire taire les non-elfes ("vous voyez ? Vous êtes représentés au Conseil.").]<<<<<

- Natty (11:28:54/23-03-54)

>>>>>[Nous lisons ici de multiples accusations de discrimination dans le Rite de Progression, tenues toujours par ceux qui cherchent à déstabiliser notre société ou qui sont jaloux de notre réussite. Je vais répéter l'affirmation que j'ai prononcée plusieurs fois devant le Conseil des Princes : le Rite est parfaitement impartial. Il révèle simplement l'habileté, la force de caractère et le travail intérieur. La question du métatype n'a pas plus d'influence sur le résultat que l'origine ethnique ou nationale.]<<<<<

- James Brennan, censeur du Rite (20:46:42/24-03-54)

>>>>>[C'est ça, Brennan, soutiens le grand mensonge.]<<<<<

- Moss (23:49:52/25-03-54)

>>>>>[Il existe une classe sociale supplémentaire que Spes n'a pas mentionnée : celle des *Irenis*, ou "sans-château". Ce groupe est modeste, mais pas dépourvu d'importance sociale. Il se compose de sujets du Tir qui refusent d'entrer dans le jeu des rangs sociaux. Ils n'utilisent pas les formules de politesse requises, ne portent pas les vêtements appropriés et ne passent pas les épreuves - ils considèrent toute cette mise en scène comme parfaitement ridicule. Le gouvernement classe la plupart des *Irenis* parmi les aristocrates, même si certains appartiennent par leur naissance à un rang supérieur. N'oublie pas qu'aux yeux du gouvernement, tout le monde a un rang - ne serait-ce que pour le calcul de ses impôts. Naturellement, le gouvernement ne reconnaît pas l'existence des *Irenis*.]<<<<<

- Lady Macbeth (19:47:13/27-03-54)



VIE ROYALE

En apparence, la vie des sujets du Tir de rang royal ressemble beaucoup à celle dont jouissaient les nobles d'Angleterre plusieurs siècles auparavant. Ils n'ont nul besoin de travailler et paraissent se satisfaire de mener une existence de sybarites sur leurs vastes domaines. Beaucoup de gens en dehors du Tir les considèrent comme des parasites qui se contentent de vivre sur les impôts des classes défavorisées.

>>>>[Ce *sont* des parasites, bonhomme.]<<<<<
- Bog (10:09:06/19-02-54)

La réalité est tout autre. Si les personnes de rang royal reçoivent effectivement des appointements annuels, elles doivent en consacrer l'essentiel aux obligations qui accompagnent leur statut : l'entretien du domaine qui leur a été attribué, l'organisation de réceptions extravagantes pour le Haut Prince et le Conseil, etc. Il est naturellement impossible d'assurer un pareil train de vie avec seulement 44.000 ¥ - montant moyen des appointements royaux annuels. Alors, d'où provient l'argent ?

La réponse est simple : la quasi-totalité des personnes de rang royal possédaient déjà une énorme fortune *avant* d'acquérir leur statut. Elles détiennent des parts importantes dans des corporations prospères, exploitent de vastes terres cultivables ou encore possèdent des immeubles locatifs. Signalons au passage que le traitement royal manque généralement à couvrir la totalité des frais entraînés par le statut. Il est toujours complété par les investissements et autres revenus personnels qui assurent les dépenses quotidiennes, les coups de folie et les frivolités.

>>>>>[Okay, maintenant tu vas me dire que c'étaient déjà des parasites avant qu'ils soient élevés à leur putain de rang royal, c'est ça ? Et alors ? Un parasite reste un putain de parasite, pauvre abruti.]<<<<<
- Bog (10:11:12/19-02-54)

Les personnes de rang royal forment une société fermée, où l'on fraternise presque exclusivement entre soi. Elles donnent régulièrement des réceptions et des bals extravagants. Bien qu'elles n'organisent pas de "bals de rencontres" ni de "circuit" de jeunesse comme les nobles de Grande-Bretagne, leur calendrier moins structuré de bals royaux, répartis tout au long de l'année, a approximativement la même fonction. Les jeunes en âge de se marier y rencontrent des partenaires potentiels de rang équivalent et, bien que la société du Tir fronce les sourcils devant le mariage "arrangé", il s'agit dans les faits d'une pratique courante. Les familles accordent leurs enfants de manière à protéger et à augmenter leur fortune et leur influence.

>>>>>[Ah - on s'achemine donc vers le même genre de mariages consanguins qui sévissaient en Angleterre et en Europe il y a quelques siècles. Attendez-vous à une flambée d'hémophilie et autres tares congénitales parmi les royaux (avec un peu de chance, ils vont s'éteindre d'eux-mêmes...).]<<<<<
- Barker (21:10:13/01-03-54)

>>>>>[Désolé de crever ta bulle, Barker, mais les royaux ne sont pas débiles. Des lois sévères interdisent tout mariage consanguin qui n'a pas été approuvé par le Comité d'Examen Génétique. Ce qui est la façon la plus rationnelle de gérer la situation, naturellement. Les couples intelligents consultent le comité même s'ils ne sont pas parents. Selon le résultat des analyses génétiques, le comité interdira parfois une union entre personnes de familles différentes tout en donnant dans le même temps son aval à un mariage entre cousins au premier degré. Je pense qu'on devrait réfléchir sérieusement à faire la même chose à Seattle.]<<<<<
- Bluegenes (23:34:23/03-03-54)

>>>>>[Qui va payer pour ça ? Ne va pas augmenter mes impôts - pas *encore* ?] <<<<<
- Lance (20:10:03/04-03-54)

>>>>>[C'est là que le bât blesse...]<<<<<
- Bluegenes (00:18:21/05-03-54)

Si certaines familles royales continuent d'organiser chaque année de grandes chasses à travers les forêts du Tir, cette forme de loisirs est en baisse de popularité.

>>>>>[Pas à cause d'une quelconque sensibilité écolo, tu penses bien. C'est simplement la voix du bon sens. L'idée de la chasse, c'était de se balader à pied ou à cheval, équipé d'armes "basse technologie" genre arc, arbalète ou épieu, et d'aller massacrer une pauvre bestiole abrutie, comme un cerf. Au cours des deux dernières années, cinq groupes de chasse royaux se sont retrouvés *eux-mêmes* face à des armes basse technologie - crocs, griffes, acide, ce genre de truc. En fait de cerf, ils sont tombés sur des piasmas enragés ou pire encore. La plupart des royaux, trouvant peu de plaisir à chasser et à tuer une proie susceptible de leur retourner le compliment, ont laissé tomber.]<<<<<
- Portland Belle (02:10:32/02-03-54)

HÉRITAGE DU RANG

Le plus sûr moyen d'atteindre un rang est d'en hériter, bien que cette situation soit également soumise à certaines règles. Une femme ne partage automatiquement le rang de son mari qu'au niveau ducal ou royal (autrement dit, lorsqu'un individu atteint le rang ducal ou royal, sa femme obtient automatiquement le même rang). Aux niveaux inférieurs, une femme peut avoir un rang différent de celui de son mari.

>>>>>[Avis à tous les coureurs de dot (mâles ou femelles) : on n'obtient *pas* un rang supérieur par le mariage. Il est exact que si ton conjoint décroche le rang ducal ou royal *après* votre mariage, tu en retires également le bénéfice. Mais s'il avait *déjà* ce rang au moment où tu l'as épousé, tu conserves ton propre rang social.]<<<<<
- Abby (11:46:33/07-03-54)

Les enfants reçoivent le rang social de leur parent de même sexe. En d'autres termes, le fils obtient le rang du père et la fille celui de la mère. À leur majorité, ils doivent passer un Rite de Progression pour confirmer le rang dont ils ont hérité. Ceux qui refusent de se plier à cette épreuve sont automatiquement "dégradés" au rang d'aristocrates et dépouillés de tous les privilèges qui accompagnaient leur ancien statut.

LE RITE DE PROGRESSION

Le Rite de Progression est l'épreuve qui détermine le rang social des sujets du Tir. Chacun doit le passer au moins une fois, soit en atteignant la majorité, soit à l'occasion de sa naturalisation.

Le Rite de Progression se déroule tous les sept ans, un 1er mai ou aux alentours de cette date, sous les auspices du censeur du Rite (la position de censeur, essentiellement honorifique, est accordée par le Conseil des Princes, d'ordinaire comme une forme de parrainage. C'est James Brennan qui remplit actuellement cette fonction).

Le premier Rite s'est déroulé le 1er mai 2036. Le dernier en date a eu lieu en 2050, et le prochain est prévu pour dans quatre ans, en 2057.

>>>>>[Une fois tous les sept ans ? Ça fait long à attendre, non ?]<<<<<
- Dido (11:55:23/21-02-54)

>>>>>[Des elfes, bonhomme. Ce sont des elfes.]<<<<<
- Markie (21:45:58/24-02-54)

Le Rite de Progression se décompose en deux parties : une épreuve bureaucratique assez similaire aux examens littéraires de la Chine ancienne et une épreuve sportive qui rappelle les jeux du mouvement Fenian. Les groupes de pression exercent également une influence majeure sur les résultats.

L'ÉPREUVE BUREAUCRATIQUE

Le candidat au Rite de Progression affronte d'abord un examen bureaucratique, sous forme d'une batterie de tests de type scolaire auxquels il doit répondre seul face à l'ordinateur. Réparties sur deux ou trois jours, les questions portent sur l'histoire du Tir, la connaissance générale du pays, les aptitudes mathématiques et la capacité de logique et de raisonnement. D'autres tests permettent d'évaluer la personnalité globale et le QI du candidat.

>>>>>[Ça m'a l'air de ressembler aux tests de niveau pour l'entrée à l'université : le SAT, le LSAT, le GMAT, le MCAT...]<<<<<
- Professional Student (01:12:39/528-02-54)

>>>>>[Une bonne analogie.]<<<<<
- Spes (20:05:31/28-02-54)

Le résultat de l'épreuve est confidentiel. Les candidats reçoivent leur note générale, mais il ne savent jamais exactement à quel endroit ils ont eu juste ou faux, ni de quelle façon précisément a été calculée leur note.

>>>>>[Ce qui rend la fraude très facile pour les organisateurs.]<<<<<
- Professional Student (01:16:03/28-02-54)

>>>>>[Exactement.]<<<<<
- Spes (20:06:53/28-02-54)

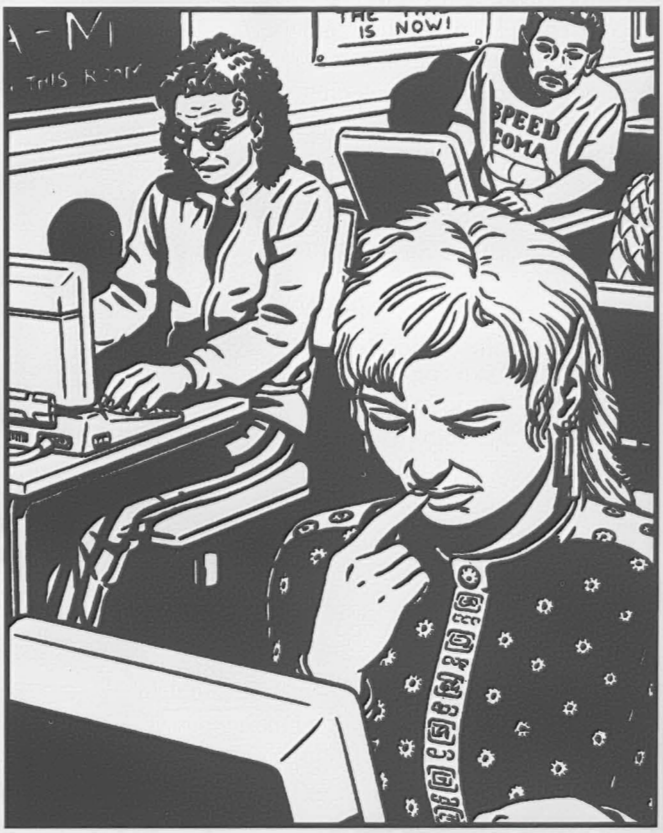
Le système informatique du Bureau des Qualifications gère l'épreuve et enregistre les résultats.

L'ÉPREUVE PHYSIQUE

Les fondateurs du Tir ont affirmé dans la constitution leur croyance selon laquelle seule la combinaison d'un esprit sain et d'un corps sain pouvait conduire à la réussite dans le monde d'aujourd'hui. L'épreuve bureaucratique jauge les aptitudes mentales ; les "Jeux" permettent d'apprécier les capacités physiques.

L'épreuve physique du Rite de Progression, aussi appelée "les Jeux", comprend sept disciplines : la course à pied, le cross-country, la lutte, le lancer du javelot, le lancer du marteau, la natation et la gymnastique acrobatique. Le candidat doit en choisir quatre, parmi lesquelles le censeur du Rite et ses assistants sélectionnent les trois auxquelles il devra finalement participer.

La course à pied recouvre une série de sprints sur plusieurs distances, allant de 100 à 250 mètres. L'épreuve de cross-country se déroule sur un parcours de 15 kilomètres de terrain accidenté qui n'emprunte que brièvement des routes et des chemins carrossables. La lutte fait appel à une technique très



codifiée évoquant la lutte gréco-romaine. Le lancer du javelot et du marteau s'effectuent sur un terrain olympique classique. Les nageurs s'affrontent en plusieurs courses de longueur variable, entre 50 et 200 mètres. L'épreuve de gymnastique acrobatique est un programme libre au sol de 3 minutes.

L'équipe du censeur se charge d'opposer les candidats aux adversaires appropriés. Par exemple, ceux qui possèdent des implants cybernétiques ne se mesurent qu'à des adversaires comportant des modifications similaires. Les membres cybernétiques dotés de capacités offensives (griffes, armes à feu, etc.) sont débranchés avant le début de la compétition.

Le censeur du Rite et les membres de son équipe arbitrent l'événement. Si les candidats tentent d'abord de gagner, l'effort qu'ils fournissent et la volonté qu'ils déploient sont tout aussi importants. Comme dans l'épreuve bureaucratique, ils apprennent leur note globale à la fin des Jeux, mais ne savent jamais par quel moyen exactement les juges l'ont calculée.

>>>>>[C'est complètement irrationnel. Des adultes qui se livrent à des petits jeux débiles pour déterminer quel devrait être leur rang social ? Ça me paraît une belle connerie.]<<<<<

- Bingo (11:18:06/04-03-54)

>>>>>[Comment tu t'y prendrais, Bingo ? Tu te fierais complètement à l'hérédité ? Tu jouerais ça à pile ou face ? Ou tu réglerais ça d'homme à homme, dans une ruelle, et que le meilleur gagne ?

C'est entendu, le système du Tir paraît un peu étrange. Mais laisse-moi te dire que le Rite de Progression, c'est *un sacré événement*. C'est comme les Jeux Olympiques, mais en plus personnel. La plupart des spectateurs sont des amis ou des parents d'au moins un candidat, alors l'émotion est à son comble. Et les épreuves comme la lutte font toujours vibrer le karma des foules.]<<<<<

- Karyn (13:20:49/06-03-54)

>>>>>[Du pain et des jeux, putain...]<<<<<

- Donatello (21:18:21/07-03-54)

>>>>>[C'est exactement ça.]<<<<<

- People Watcher (23:43:13/07-03-54)

>>>>>[Toutes les épreuves sont généralement "propres" - pas de corruption, pas d'interférences - sauf celle de cross-country. Aux derniers Jeux de 2050, un candidat qui concourait au Rite de Progression pour le rang royal est mort dans un "tragique accident" pendant la course de cross-country. Coïncidence (?), un de ses principaux rivaux qui était lui aussi dans la course a terminé au rang ducal et s'est vu attribuer les terres du mac-chabée. L'enquête du censeur l'a totalement blanchi.]<<<<<

- Lonnie (21:32:19/09-03-54)

LES GROUPES DE PRESSION

Les amis et la famille d'un candidat peuvent faire le siège du bureau du censeur - en fait, c'est ce qu'on attend d'eux - pour réclamer qu'on lui donne le rang social qu'il désire. La démarche doit être effectuée en personne ; les représentants du candidat doivent se rendre au bureau du censeur et parler à un membre de son équipe. Le censeur les rencontre parfois directement, à sa discrétion. Ils peuvent commencer à faire pression pour leur candidat douze mois avant le Rite et jusqu'à trois mois du début de la compétition. Personne ne peut le faire auprès du censeur durant les trois derniers mois précédant le Rite.

Les représentants peuvent améliorer le statut et la situation générale du candidat en persuadant des membres influents de la société du Tir de se joindre à leur groupe de pression. En particulier, les familles de rang royal, qui ont des rejetons participant au Rite pour ratifier le rang dont ils ont hérité, demandent souvent à des membres du Conseil - voire au Haut Prince - d'intervenir en faveur de leur candidat.

Le nombre et l'identité des demandeurs, l'identité de leur candidat et la teneur de leur discours ne sortent pas du bureau du censeur. Personne d'extérieur à l'équipe du censeur n'apprend jamais dans quelle mesure une campagne de pression a pu affecter les résultats d'un candidat.



>>>>>[Ce qui donne au censeur, et à travers lui au gouvernement, la haute main ultime sur la manipulation des résultats.]<<<<<

- Darkmane (11:14:43/10-03-54)

RÉSULTATS

Deux semaines après que tous les candidats ont achevé le Rite, le bureau du censeur publie les résultats. Chaque candidat peut conserver le même rang social, monter à un rang supérieur ou être rabaissé à un rang inférieur. Si un candidat change de rang, les modifications de privilèges correspondantes - comprenant les appointements, les terres et ainsi de suite - prennent effet immédiatement. Le Rite de Progression n'offre aucune possibilité de contester

les résultats : leur annonce par le bureau du censeur a force de loi. Un participant qui s'estime lésé n'a pas d'autre choix que d'attendre le prochain Rite dans l'espoir d'un résultat plus favorable.

>>>>>[Tout le système pue la corruption comme un billet de 3 ¥. Quoi qu'en dise le bureau du censeur, même un cochon aveugle peut voir que les résultats sont totalement arbitraires. Ils n'offrent pas la moindre possibilité d'audit, de vérification ou de contrôle d'aucune sorte. Boycottez le Rite ?]<<<<<
- Sam (13:39:44/09-03-54)

>>>>>[Je fais écho à ce sentiment. J'ai détenu le rang royal, mais sans faire partie du Conseil, et je me suis ouvertement opposé à diverses mesures promulguées par le Haut Prince. Mon fils est devenu majeur en 2049 et a pris part au Rite de Progression de 2050.

Avant le début du Rite, j'ai reçu plusieurs messages sibyllins émanant du Haut Prince, insinuant que mon fils aurait à en souffrir si je ne serrais pas la bride à mes critiques. J'ai refusé de me plier à d'aussi manifestes menaces.

Inutile de dire que mon fils s'est magnifiquement comporté dans toutes les disciplines du Rite et que la campagne de pression que j'avais organisée pour le soutenir a probablement été la plus poussée de cette année. Ses résultats l'ont pourtant rabaissé au rang d'aristocrate, à sa grande honte comme à celle de notre famille.

Le Rite, et avec lui toute la structure sociale, n'est rien d'autre qu'un outil - non, une arme - qui permet au Haut Prince et au Conseil d'imposer leur volonté à la populace. Ils l'ont créé, et désormais ils le brandissent, sans autre considération que leur intérêt personnel.]<<<<<
- Leif Highmount (19:30:38/12-03-54)

>>>>>[Le Prince Highmount cherche à rejeter l'échec de son fils sur le Conseil, alors que cet échec doit de toute évidence être attribué à une mauvaise éducation et peut-être à une fragilité héréditaire.]<<<<<
- James Brennan (09:15:41/17-03-54)

>>>>>[Eh, une minute, les amis. Qu'est-ce que cet officiel du Tir fabrique ici ? Je ne suis pas sûr de beaucoup aimer ça...]<<<<<
- Zybart (23:42:34/19-03-54)

>>>>>[Libre accès pour tous, telle est notre devise.]<<<<<
- Captain Chaos (02:24:31/20-03-54)

PRÉSENTATION AU RITE

Trois sortes de candidats se présentent au Rite de Progression. Les plus nombreux sont des jeunes qui viennent d'atteindre l'âge de la majorité et désirent ratifier le rang social qu'ils ont hérité de leurs parents.

>>>>>[Les résultats du Rite conservent à l'immense majorité de ces candidats le rang social dont ils ont hérité. Mais ils en rabaissent un nombre suffisant pour démontrer que le Rite n'est pas qu'une simple formalité.]<<<<<
- Dancer (12:09:07/24-02-54)

Le deuxième groupe de candidats par ordre d'importance est constitué des immigrés de fraîche date. À leur entrée dans le pays, ils reçoivent le statut de "sujets probatoires" avec les privilèges de l'aristocratie. Ils doivent participer au premier Rite de Progression qui suit leur arrivée, au cours duquel ils peuvent obtenir un nouveau rang social.

>>>>>[La seule différence entre un sujet "probatoire" et un qui a le repas complet est que le premier n'a pas le droit de voter pour un représentant à la Chambre de l'Étoile. Considérant la réelle inutilité de cette chambre, il n'y a rien à perdre à rester probatoire, à part une source de fierté.]<<<<<
- Maxine (21:32:16/19-03-54)

La troisième catégorie de candidats à prendre part au Rite de Progression regroupe ceux qui veulent défier le sort et tenter de grimper l'échelle sociale grâce à une performance exceptionnelle. Cette tentative présente un risque pour ceux qui ont rang de chevaliers ou supérieur, dans la mesure où ils peuvent aussi être rabaissés. Un candidat qui n'est pas satisfait par ses résultats ne peut déposer aucun recours contre la décision du censeur ; il n'a plus qu'à patienter sept ans pour tenter le Rite une nouvelle fois.

>>>>>[Je reste confondu devant la stupidité de la chose.]<<<<<
- Bingo (11:26:32/04-03-54)

>>>>>[Ce n'est pas idiot du tout. C'est une forme parfaite de pain-et-de-jeux, cette ancienne et honorable tradition popularisée pour la première fois par la Rome impériale et qui consiste à détourner l'attention du peuple des problèmes de la nation. Sans compter que, si Surehand et le Conseil cherchaient quelque chose pour distinguer le Tir de n'importe quel autre pays du monde, ils ont bien réussi leur coup.]<<<<<
- Neery (17:54:38/07-03-54)

>>>>>[Je suis surpris que Spes n'ait pas mentionné un autre aspect du Rite : c'est une rumeur que j'ai entendue de tellement de sources que je commence à y ajouter foi. Un sujet de rang royal qui tente le Rite - autrement dit, qui vise le rang royal - obtient une entrevue personnelle avec le Conseil des Princes... et deux mages de rang royal. Les mages analysent son esprit au cours de l'entrevue et farfouillent dans ses pensées et ses souvenirs à la recherche de certains faits qu'il aurait pu vouloir dissimuler.

Si la rumeur est vraie, tu peux parier que les ducs se montrent *vachement* prudents au moment de passer le Rite. Ils ne le font que s'ils n'ont rien à cacher, ou s'ils sont en mesure de rendre leur esprit impénétrable (sans que les mages puissent s'en apercevoir).]<<<<<
- Vander Zalm (22:03:42/10-03-54)

>>>>>[J'ai entendu les mêmes rumeurs, mais je ne sais pas trop quel crédit leur accorder. Dans la mesure où, personnellement, je n'ai pas le rang ducal, je ne peux pas m'appuyer sur mon expérience personnelle.]<<<<<
- Spes (20:18:43/11-03-54)

>>>>>[Ces rumeurs sont sans fondement.]<<<<<
- Aegis (12:52:04/16-03-54)

FIAT DU HAUT PRINCE

Le Haut Prince a le droit de circonvenir le système de gradation normal et le Rite de Progression pour promouvoir un sujet à un rang supérieur. Il ne peut pas utiliser la fiat de sa charge pour abaisser un sujet à un rang inférieur, et doit rendre compte au Conseil des Princes à chaque fois qu'il y a recours. Le Conseil peut alors opposer son veto à la fiat et/ou réclamer la tenue d'un vote de confiance.

Chaque année, à la date de l'anniversaire royal, le Haut Prince élève par tradition une douzaine de sujets à un rang social supérieur. Bien qu'il s'agisse parfois d'une pure action de parrainage, cette promotion récompense habituellement une conduite exemplaire, une réussite extraordinaire ou des services rendus à la nation.

CONTRÔLE ET MISE À L'ÉPREUVE

Il n'étonnera personne qu'une nation qui recourt à la mise à l'épreuve institutionnalisée pour assigner le rang social l'applique également à d'autres facettes de son fonctionnement. Les cadres et employés de différents secteurs industriels considérés par le gouvernement comme politiquement sensibles sont régulièrement soumis à des examens et à des contrôles, généralement une fois tous les trois ans. Le Bureau des Qualifications, organisation quasi-gouvernementale située à Salem à la Willamette University, chapeaute le processus.

>>>>>[Le Bureau des Qualifications s'occupe également de l'épreuve bureaucratique du Rite de Progression.]<<<<<
- Tallyrand (12:08:10/06-03-54)

Un employé qui postule pour un job exigeant un contrôle doit contacter le Bureau des Qualifications et arranger sa propre mise à l'épreuve. Une fois sa carrière commencée, il doit subir de nouveaux examens tous les trois ans. Lui ou son employeur peuvent négocier des contrôles plus fréquents s'ils le jugent nécessaire.

Le résultat des examens aide à déterminer l'avancement, le niveau de responsabilités et le montant des compensations. Il est calculé en rangs de qualité qui reproduisent le système des rangs sociaux, le plus faible étant l'aristocratie et le plus élevé le rang royal. On peut donc ainsi parler d'un programmateur informatique de rang royal, d'un sorcier de rang noble ou d'un spécialiste de la transimplantation de rang ducal et ainsi de suite.

>>>>>[Bravo ! Au moins, quelque chose que j'approuve dans le Tir ! Lier l'avancement, les responsabilités et le salaire à la *compétence*, et pas seulement à l'âge et à l'ancienneté. Et si on instaurait un système de ce genre à Seattle ?]<<<<<
- Blaise (22:04:32/10-02-54)

>>>>>[Enfoiré d'élitiste. Qu'est-ce que tu dirais si un pied-tendre à peine sorti de l'école te passait sous le nez et devenait ton patron après que tu aies travaillé cinq ans dans la boîte ? Qu'est-ce que tu fais de l'expérience ?]<<<<<
- TUC (00:14:43=/11-02-54)

>>>>>[Eh bien, si le gamin est plus apte que moi à remplir cette fonction, j'espère que je lui apporterais mon soutien. Mais ne me fais pas le coup de l'expérience, okay ? Le diplôme universitaire est la seule chose qui distingue un type qui a cinq ans d'expérience et un qui a cinq fois un an. Ce n'est pas de l'élitisme, mais du simple bon sens.]<<<<<
- Blaise (21:45:06/11-02-54)

POMPE ET CÉRÉMONIES

Le Tir soigne aussi son image internationale en empruntant une tradition à la société britannique : celle d'organiser des célébrations publiques en l'honneur de certains jours d'importance nationale. Le Tir adore les "grands événements nationaux", intégralement retransmis par les chaînes d'information locales.

>>>>>[...Prenant le pas sur ce qui est *vraiment* important - le *hurling* ! Allez les Marchers ?]<<<<<
- Fenian Fan (16:25:15/22-03-54)

Les jours fériés les plus importants sont :
Le 23 février : anniversaire royal (anniversaire du Haut Prince)
Le 1er mai : Secession Day (ou jour de la Liberté)
21 juin : mi-été (solstice d'été)
1er septembre : convocation de la Chambre de l'Étoile
21 décembre : jour des Braises (solstice d'hiver)

Chacun de ces événements implique un certain degré de cérémonie, avec au minimum une apparition du Haut Prince en grand apparat et entouré de ses Paladins. D'autres personnes de rang royal participent également aux réjouissances, ne serait-ce que pour capter l'attention du Haut Prince et du Conseil.

>>>>>[Le gros truc, c'est Secession Day. L'année dernière, le gouvernement s'est complètement lâché. En plus des conneries cérémonielles habituelles, il a organisé un grand défilé à travers Portland, conduit par des détachements d'élite des Forces de la Paix. Chars, véhicules lance-missiles, fantassins, survols

aériens - le grand jeu, quoi ! J'avais l'impression d'être en Union Soviétique un jour du défilé de mai.]<<<<<
- Nena (17:37:39/28-02-54)

>>>>>[Ce genre de défilé est parfaitement sensé d'un point de vue militaire. Il coûte moins cher qu'un bon vieil accrochage frontalier et il est presque aussi efficace pour rappeler à d'éventuels adversaires que vous êtes armés jusqu'aux dents.]<<<<<
- Jane (09:31:56/02-03-54)

>>>>>[J'approuve. Tu te souviens de ce qui se déroulait à l'époque ? Le Tir renégociait les accords commerciaux passés avec la Californie, et les excités de Sacto faisaient racler leurs sabres (souviens-toi de Redding ! - quelle merde !). Le volume des raclements a considérablement baissé après le petit défilé du Tir. La politique de la canonnière en direct à la tridéo...]<<<<<
- The Big Eye (04:41:23/05-03-54)

>>>>>[La plupart des jours fériés, le travail continue comme d'habitude sauf à Royal Hill. Mais Secession Day, c'est autre chose. Il n'y a *aucune* boutique d'ouverte. Même le marché noir la met en veilleuse.]<<<<<
- Whacker (18:57:32/089-03-54)



LANGAGE

Tir Tairngire approche la question du langage de manière assez irrationnelle. La langue nationale officielle est le sperethiel, la langue elfique. Néanmoins, dans la mesure où ceux qui sont capables de la parler ou même de la comprendre se limitent pour l'essentiel aux rangs comtal et supérieurs, l'anglais demeure la langue habituelle des affaires et de la vie sociale. Seules les écoles les plus prestigieuses, ouvertes aux familles privilégiées, enseignent le sperethiel. Il en existe de nombreuses puces et manuels d'apprentissage électroniques, mais cette langue est si complexe que peu d'entre eux ont une valeur réelle. Dans les rangs sociaux inférieurs, la connaissance d'un minimum de sperethiel, principalement les formules de salutations et d'au revoir, est considérée comme très chic.

Un sujet du Tir doit s'exprimer en sperethiel lors de l'Attribution de son nom, et une compréhension générale de la langue devient utile en certaines occasions officielles où le Haut Prince l'utilise dans un bref discours traditionnel. Certains affirment que le Haut Prince ne possède qu'une maîtrise rudimentaire de la langue et qu'il retient ses discours phonétiquement, comme la plupart des gens à l'Attribution du nom. Mais je sais de source sûre que le Haut Prince parle le sperethiel couramment.

>>>>>[Et toi, Spes ?]<<<<<
- Bowers (03:17:15/01-03-54)

>>>>>[Je me débrouille.]<<<<<
- Spes (19:48:43/01-03-54)

>>>>>[Tous les membres du Conseil, à l'exception des non-elfes (qui ont recours à la traduction simultanée) parlent le sperethiel. Idem pour le Haut Prince. En fait, c'est la seule langue autorisée lors des cessions privées.]<<<<<
- Aegis (08:18:42/14-03-54)

>>>>>[Okay, voilà une grande question pour quiconque est capable d'y répondre : *d'où sort le sperethiel ?* À l'évidence, il ne dérive ou n'est apparenté à aucun langage connu. Alors, qu'est-il exactement ?]<<<<<
- Bowers (22:15:17/08-03-54)

>>>>>[C'est la langue elfique traditionnelle.]<<<<<
- Ariadne (22:17:48/08-03-54)

>>>>>[Ouais, ouais, tu l'as déjà dit plus haut dans le fichier. Mais, comme quelqu'un l'a fait remarquer, les premiers elfes sont apparus en 2011 (oui, je me souviens des bébés-pointes ; mais je vois mal des enfants isolés élaborer leur propre langage). Quarante-deux ans ne suffisent pas pour parler de tradition - plutôt de lubie prolongée. Alors je répète ma question.]<<<<<
- Bowers (22:25:26/08-03-54)

>>>>>[Est-ce que les fondateurs du Tir n'auraient pas pu le fabriquer à partir de rien, soit avant soit après la sécession ? Ça pourrait être un langage totalement artificiel, comme l'espéranto.]<<<<<
- Noam (22:26:38/08-03-54)

>>>>>[Okay, c'est une possibilité que je peux accepter, mais ce n'est pas très vraisemblable. Les concepteurs de l'espéranto l'ont créé comme un langage "idéal", avec une construction logique qui le rend facile à apprendre. Le sperethiel est tout le contraire, pas vrai ? C'est le langage le plus complexe qui soit. Pourquoi construire un truc pareil à partir de rien ? Le "concepteur" putatif aurait dû savoir que seule une poignée d'individus pourraient l'apprendre, et que la plupart ne voudraient même pas se donner cette peine.]<<<<<
- Bowers (22:29:03/08-03-54)

>>>>>[Peut-être qu'il s'agit d'une complexité intentionnelle de la part de l'inventeur, pour faire office de système de filtrage pour un club très fermé. Peut-être qu'il avait à l'idée une sorte de franc-maçonnerie elfique. Ceux qui pouvaient apprendre la langue méritaient d'en être membres.]<<<<<
- Noam (22:30:24/08-03-54)

>>>>>[Là encore, je reconnais que c'est une possibilité. Mais est-ce que tu y crois vraiment ? Considère la complexité étourdissante de ce langage, et pense un peu aux efforts que quelqu'un a investi dans son élaboration. N'oublie pas qu'il fonctionne ; que ses règles et ses modes de protocole fonctionnent. C'est comme... comme si tu soulevais le capot d'une nouvelle voiture et que tu découvrais que le moteur comprenait un Rubik's cube, un évier de cuisine, trois processeurs alimentaires, deux lecteurs de simsens, un bloc de microchirurgie et un mixeur Waring. Et que tu t'apercevais que, non seulement il fonctionne, mais encore qu'il ne consomme qu'un dixième de litre aux cent.]<<<<<

- Bowers (22:33:48/08-03-54)

>>>>>[Bowers, je t'accorde que la plupart des théories avancées jusqu'ici semblent improbables, mais il y a un autre facteur à prendre en considération. D'après les résultats d'une série d'analyses et de transformations que j'ai pratiquées, le sperethiel ne peut pas être un langage récent. Il montre des signes incontestables de dérive linguistique - du genre qui ne se rencontre que dans les langages très anciens et très évolués. Les transformations du deuxième ordre prouvent qu'il s'agit de la forme dérivée d'un langage *encore plus complexe*. Contacte-moi hors fichier et je te ferais passer mes formules et mes paradigmes d'analyse ; tu pourras vérifier toi-même mes résultats.]<<<<<

- Aiden (11:21:02/11-03-54)

>>>>>[Désolé, professeur Aiden. Vos transformations et analyses sont élégantes et définitivement novatrices... mais je ne peux pas dire que les résultats aient pour moi la *moindre* signification. J'ai en effet reproduit votre analyse du sperethiel pour parvenir aux mêmes résultats que vous. Mais ensuite, simplement pour tester vos paradigmes, j'ai effectué la même analyse sur un latin de cuisine. Selon votre métrique, le latin de cuisine serait un langage plus ancien et plus évolué que l'indo-européen. J'ai peur que cela ne fasse planer un doute sur vos conclusions.]<<<<<

- Prof. Erin Callahan (20:14:39/14-03-54)

>>>>>[D'où sort ce Callahan, de toute façon ? Jamais entendu parler d'un linguiste de ce nom.]<<<<<

- Bowers (11:00:31/16-03-54)

>>>>>[Sans oublier ce commentaire d'Aegis quelques fichiers plus haut où il prétendait avoir entendu le Conseil des Princes se servir d'une autre langue que le sperethiel. Personne n'a une idée ?]<<<<<

- Copper (02:30:02/10-04-54)

En sperethiel, le contexte et l'intonation confèrent aux mots tout un panel de significations et d'implications subtiles. Les conventions de discours et les formules de politesse permettent des obscurcissements du sens reflétant les statuts relatifs de celui qui parle et de son interlocuteur. En sperethiel, une personne ne s'adresse pas de la même façon à un supérieur qu'à un égal ou à un inférieur. En ceci, la langue se rapproche du japonais.

Formes verbales

Les verbes conjugués utilisent des affixes.

INDICATIF

PRÉSENT

Singulier	
Première personne :	*-ar*
Deuxième personne (formel) :	*-it*
Deuxième personne (familier) :	*-ist*
Troisième personne :	*-at*
Pluriel	
Première personne :	*-aris*
Deuxième personne (formel) :	*-int*
Deuxième personne (familier) :	*-intas*
Troisième personne :	*-asta*

IMPÉRATIF

Singulier :	*-o*
Pluriel :	*-osa*
Deuxième personne (formel) :	*-int*
Deuxième personne (familier) :	*-intas*
Troisième personne :	*-asta*

Le subjonctif possède plusieurs formes. Les plus courantes sont les formes normative (constructions standard pourrait/devrait/ferait), spéculative et poétique.

Formes nominales

La déclinaison des noms se fait par le contexte, par un préfixe ou par les deux. Les règles suivantes ne sont que des indications.

Singulier
- Nominatif : racine sans préfixe
- Génitif : *ti-*
- Datif : contexte ou *to-* ("o" long)
- Accusatif : contexte ou *té-* (rime avec "fait")

Pluriel
- Nominatif : affixe *-sa*
- Génitif : *si-*
- Datif : contexte ou *so-* ("o" long)
- Accusatif : contexte ou *sé-* (rime avec "fait")

PETIT GLOSSAIRE DE SPERETHIEL

adj. = adjectif
adv. = adverbe
conj. = conjonction
(for) = formel
(inf) = informel
(péj) = péjoratif
interj. = interjection
mod. = modificateur
n. = nom
prép. = préposition
v. = verbe

a *conj.* Ou.
carromeleg *n.* Art martial elfique.
carronasto *n.* Tranquillité ; immobilité.
celé *n.* Homo sapiens non-elfe.
celénit *n.* Forme péjorative de *celé*.

co *prép.* À. Devient *con* devant une voyelle.
daron *v.* Mourir.
faskit *n.* Code juridique ; droit.
goro *n.* Non-sujet, personne extérieur au Tir ; étranger.
goronagee *n.* Marginal, tout spécialement elfe qui n'appartient à aucun groupe elfique.
goronagit *n.* Forme péjorative de *goronagee*.
goronit *n.* (péj) Barbare.
-ha *adj.* Suffixe indiquant une répétition empathique <*versoniel-ha*, "un vrai trou du cul">.
heng *v.* Parler ou comprendre une langue.
heron *v.* Être vivant ; exister.
irenis *n.* Sans-château, indiquant une absence de rang.
im *v.* Être.
imiri *n.* Souvenir de quelque chose, remémoration.
-it Suffixe indiquant la dérision, devient *-nit* après une voyelle.
ll (for) Affixe interrogatif.
ll-ha "N'est-ce pas ?"
llayah *adv.* Okay ; sûr. Littéralement : "Je suis d'accord" ou "Je le ferai".
makkaherinit *n.* Personne jeune et stupide.
makkalos *n.* Stupidité.
makkanagee *adj.* Imbécile qui le fait exprès.
medaron *n.* Mort.
meleg *v.* Éprouver d'une manière physique.
milessaratish *n.* Soldat-serviteur ; homme lige. En usage courant, agent de terrain ou agent secret.
morkhan *n.* Personne qui fornique avec un porc.
nagé *adj.* Obstiné.
-nagee *adv.* Obstinément.
od *conj.* Et.
ozidan *v.* Abandonner derrière soi.
perest *v.* Avoir.
pechet *prép.* Excepté pour.
qua (inf) Affixe interrogatif.
raé *n.* (inf) Elfe.
raén *n.* (for) Membre du peuple, elfe.
resp *v.* Écouter.
reth *n.* Elfe. Littéralement, "personne à l'écoute de l'harmonie".
-rl Suffixe interrogatif, utilisé aussi de façon rhétorique <"N'est-ce pas ?">.
rillabothien *n.* En musique, accord non résolu. Par extension, situation indécise dans une relation.
rinellé *n.* Rebelle ; déserteur.
sallah *n.* Silence, absence de discours.
samriel *n.* Inconfort, implique un inconfort nécessaire comme dans un traitement médical.
se Préfixe bénéficiaire positif.
serathilion *n.* Attirance qui ne peut être niée. Désir irrépressible.
serulos *n.* Machisme ; masculinité enfantine.
se'seterin "Matin clair" <bonjour>.
shatatain *n.* Posture de combat de *carromeleg*.
shay *n.* Forêt.
sielle *adv.* Oui. Littéralement, "ainsi vont les choses".
speren *n.* Harmonie ; paix intérieure.
sperethiel *n.* **1**. Discours. **2**. Elfique ; langue elfique.
teheron *n.* Vie ; existence.
téch *interj.* Juron populaire, équivalent de drek.
teleg *v.* Maintenir une condition <*telego carronasto*, "reste tranquille">.
thelem *n.* Loi de la nature.
thiel *n.* Musique. Par extension, son agréable.
ti *prép.* De. Devient *t'* devant une voyelle.
-tish *adj.* suffixe. Personne qui, comme dans *personne qui* (verbe) ou *personne qui est un* (nom). Souvent, un *i* est inséré entre une consonne et le suffixe, comme dans *telegitish*, "préservateur".
veresp *v.* Répondre, répliquer.
versakhan *n.* Ennemi.
wineg *n.* Ork ou troll (péjoratif, *troglodyte*).
-ya *mod.* Suffixe de négation.
zarien *n.* État de satori similaire à celui du zen.

MAGIE

L'usage de la magie imprègne Tir Tairngire plus que virtuellement n'importe quel autre pays d'Amérique du Nord, à l'exception peut-être de la nation Transpolaire Aléoute. Des études font apparaître qu'il existe proportionnellement plus d'individus magiquement actifs dans le Tir que partout ailleurs dans le monde.

>>>>>[Pourquoi ça ? Quelqu'un a une idée ?]<<<<<
- Tiger (04:02:31/12-02-54)

>>>>>[Certaines statistiques suggèrent que les magiciens hermétiques seraient plus souvent des elfes que n'importe quel autre métatype.]<<<<<
- Lael (18:33:38/13-02-54)

>>>>>[Seulement les statistiques publiées dans les revues militantes des policlubs pro-elfiques, mon bon Lael. Ignore-les.]<<<<<
- Neddy (14:05:21/15-02-54)

>>>>>[Peut-être qu'il y a plus de magiciens chez les elfes parce que leur culture développe une attitude plus tolérante vis-à-vis de la magie. Dans le Tir, les magiciens ne sont pas montrés du doigt comme des créatures bizarres et étrangères. Je suis convaincu que beaucoup de gamins de Seattle qui possèdent le Talent le répriment - consciemment ou inconsciemment - pour ne pas être considérés comme des phénomènes de foire.]<<<<<
- Cal (20:07:59/15-02-54)

>>>>>[Ça doit être un truc dans leur putain d'eau. Les labos du gouvernement doivent déverser des produits chimiques dans l'eau potable pour transformer les gens en cracheurs de sorts.]<<<<<
- Astro (09:21:04/17-02-54)

>>>>>[Et moi qui te prenais pour un être pensant, Astro...]<<<<<
- McQueen (19:59:14/19-02-54)

>>>>>[Les elfes apprennent les bases de la théorie de la magie au lycée. Ils suivent un cours d'enseignement général, comme on apprend la physique dans les écoles de Seattle. C'est essentiellement théorique, mais le cours inclut également quelques travaux pratiques et notamment un test d'aptitude. Le Tir évite ainsi la situation qui existe selon moi à Seattle, à savoir qu'un bon paquet de mages potentiels vivent et meurent sans jamais savoir qu'ils détiennent le Talent.]<<<<<

- Vernon (12:14:13/01-03-54)

>>>>>[La plus grande proportion de magiciens pourrait résulter d'un plus haut degré de radiations magiques dans différents coins du pays. Je discute de cette possibilité sur le forum de fin.]<<<<<

- Paul Dent (16:09:43/18-03-54)

>>>>>[Je doute qu'il y ait quelque chose de spécial dans l'eau, mais il pourrait bien y avoir quelque chose dans l'air. Les statistiques prouvent que l'Éveil a eu une influence plus profonde sur le Pacifique nord-ouest que sur le reste de l'Amérique du Nord. Il a également été démontré que cette répartition inégale de la magie a eu plus de conséquences en Irlande/Tir Nan Og. Les deux pays possèdent de grandes et anciennes traditions magiques, un signe qui ne trompe pas.

On trouve des lieux de pouvoir partout à travers le Tir, un peu comme les champs magiques et autres sites des Îles Britanniques et d'ailleurs ; simplement, leur emplacement reste inconnu du grand public. Le Conseil y a veillé. Je ne peux pas le prouver, mais de nombreuses sources donnent à penser que l'emplacement même de Tir Tairngire n'a pas été choisi au hasard ou par commodité.]<<<<<

- Aegis (06:19:02/28-03-54)

Du fait de cette relative richesse en magiciens, les sujets du Tir utilisent la magie d'une façon que les autres pays considéreraient comme frivole ou futile. Beaucoup de mages louent ainsi leurs services à la société des loisirs (par exemple, deux "restaurants" de Salem s'adressent aux personnes qui font un régime en leur proposant de délicieuses illusions de plats). Esprits et élémentaires sont fréquemment assignés à la garde des chantiers de construction et autres locaux similaires ; la sécurité astrale et magique est un secteur florissant.

La mode actuelle encourage ceux qui en ont le temps et l'argent à s'intéresser à la magie, même lorsqu'ils n'ont aucune aptitude particulière. La tendance la plus récente est à la collection de fétiches et de focus, qu'on soit ou non capable de les utiliser. Grâce à cette manie du grand public, les marchands de talismans sont toujours plus nombreux à ouvrir boutique dans la nation elfique. On en dénombre un plus grand nombre par habitant que n'importe où ailleurs dans le monde.

>>>>>[Tu sais, quand on parle de magie dans le Tir, c'est toujours de magie hermétique. Et les chamans ? Il doit bien y en avoir quelques-uns...]<<<<<

- Oxbow (14:44:24/30-03-54)

>>>>>[Oui, il y a des chamans dans le Tir, mais pas beaucoup. L'enseignement à la fois dans les écoles et dans les universités se concentre sur le côté hermétique. La plupart des chamans de la nation elfique sont des Amérindiens qui se laissent simplement porter par leur tradition.]<<<<<

- Mike (23:40:10/02-04-54)

>>>>>[C'est bizarre que les elfes, ces écolos adeptes du retour à notre Mère la Terre, adoptent principalement la magie hermétique. En prenant tous les facteurs en considération, on les imaginerait plutôt chamaniques. En tout cas, ça collerait plus avec leur vision du monde.]<<<<<

- Ginger Root (02:51:12/03-04-54)

>>>>>[L'explication se trouve peut-être dans la façon dont les profs du Tir enseignent le chamanisme. La plupart des professeurs de magie considèrent en effet que les chamans voient le monde de manière confuse et que le style d'apprentissage plus rationnel et structuré de la magie hermétique s'adapte mieux aux "défis du futur".]<<<<<

- Teacher (12:41:14/03-04-54)

>>>>>[Le Tir compte aussi quelques druides (sans déconner : des *druides*, comme en Angleterre). Ils demeurent une minorité largement silencieuse.]<<<<<

- Gerard (19:08:43/04-04-54)

>>>>>[Faux, Gerard. Les druides sont peu nombreux mais *très* influents. J'ignore pourquoi, et j'aimerais bien le savoir.]<<<<<

- Lizzie (23:25:57/04-04-54)



>>>>>[Il y a un... j'imagine que tu dirais un "cercle" de druides qui sont copains comme cochons avec Sean Laverty. Ils viennent tout le temps chez lui et ils y restent parfois plusieurs jours. Je ne sais pas ce qu'ils mijotent.]<<<<<
- Tiger (22:03:30/06-04-54)

>>>>>[Ce ne sont pas des druides.]<<<<<
- Walker (17:17:01/07-04-54)

>>>>>[Certains chamans du Tir ne sont pas des Amérindiens. Comme les druides, ils sont peu nombreux mais assez influents, je crois (maintenant que j'y réfléchis, ils traînent pas mal chez Laverty, eux aussi. Je me demande ce qu'il faut en penser ?).]<<<<<
- Tiff (03:31:29/08-04-54)

>>>>>[Le professeur Laverty soutient des intérêts à long-terme encouragés par une sincère curiosité scientifique. Inutile de chercher une explication plus mystérieuse.]<<<<<
- Mallon (21:29:34/09-04-54)

>>>>>[Ces chamans ne suivent pas des formes animales, ni même des personnifications symboliques. Ils suivent la forme. Ils suivent la vérité. Ils suivent la Passion.]<<<<<
- Walker (09:48:40/10-04-54)

>>>>>[Heeheeheeheeheehheeheeheeheeheehee ehehe hee heh eheh eh heheh. Walker, je soupçonne que tu es un homme mort. Je te ferais porter des fleurs.]<<<<<
- The Laughing Man (08:39:36/11-04-54)

>>>>>[Voici un développement inattendu. Je révise le commentaire que j'ai fait plus haut : ce fichier va en faire bondir plus d'un. Mais comme la graine est semée, je vais répandre un peu d'engrais : pour plus d'informations (d'une nature parfaitement blasphématoire) je recommande les *Archétypes de l'Inconscient Collectif* de Jung (1934/1954), le gros de l'œuvre de Joseph Cambell et les pénétrantes (et prophétiques) *Images de la Transformation Personnelle* de Sargent (1996).

J'ajoute que ce dont nous parlons ici d'une manière aussi curieusement elliptique est la définition même du blasphème dans le Tir. Le Tir se présente comme une nation humaniste, tolérant toutes les religions sans en soutenir aucune et en souhaitant en son for intérieur les voir toutes disparaître. Un mouvement est en train de grandir dans le Tir pour provoquer un éveil spirituel dans le pays, similaire aux Voies et aux Chemins que l'on pratique en Tir Nan Og. Il existe un accord informel au Conseil des Princes qui vise à garantir que ça ne se produira pas. C'est tout ce que je peux dire.]<<<<<
- Aegis (07:17:30/12-04-54)

>>>>>[Les Voies et les Chemins ? Qu'est-ce que c'est que cette connerie ? C'est une façon de dire que les elfes irlandais suivent principalement la voie du chamanisme ?]<<<<<
- Teddy (21:18:51/13-04-54)

>>>>>[Pas du tout. Pour ceux qui ne comprennent pas, l'approche elfique de la magie peut s'apparenter au chamanisme ou à l'hermétisme, selon la façon dont on l'analyse. Ce n'est pas l'endroit pour se lancer dans une grande explication, mais je sais qu'un document similaire à celui-ci doit bientôt sortir au sujet de Tir Nan Og. Les fragments que j'ai pu parcourir sont réellement effrayants dans leurs implications, non seulement pour aujourd'hui mais peut-être pour les mille prochaines années.]<<<<<
- Irish Way Back (07:25:12/14-04-54)

LOISIRS

Tir Tairngire offre des loisirs conçus pour plaire à toutes les catégories sociales et à tous les goûts artistiques.

>>>>>[La culture du Tir est ambiguë et prête à confusion, principalement parce qu'une importante dichotomie sépare les différentes facettes de sa personnalité nationale. Les arts nobles y sont hautement intellectuels, par opposition au hurling et autres divertissements plus "basiques". Une forte tradition scientifique et rationnelle s'oppose à une vaste population d'adeptes du new-age et autres manieurs de cristaux. La manipulation génétique comme d'autres formes de biotech de pointe drainent beaucoup d'argent et d'efforts, mais dans le même temps, une tradition magique très vive sous-tend chaque aspect de la société. Des villes représentant l'incarnation de l'art de la planification urbaine s'étalent entre d'immenses étendues sauvages où foisonnent en toute liberté les animaux paranaturels et les esprits indépendants.

Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer ?]<<<<<
- Dazed & Confused (13:12:38/02-04-54)

>>>>>[Il n'y a rien à expliquer, D&C. C'est le Tir. C'est tout.]<<<<<
- Fran (18:36:23/05-04-54)

TRIDÉO

Tir Tairngire dispose de deux chaînes de tridéo nationales, Tir Tairngire Trideo (TTT) et la Tir Tairngire Broadcasting Corporation (TTBC). Ces deux corporations indépendantes semblent se disputer les tridéospectateurs, mais à part leurs logos et indicatifs, rien ne les distinguent vraiment.

Comme elles sont financées par le gouvernement, elles ne dépendent pas d'un fort taux d'audience pour attirer les annonceurs et faire de l'argent. Même si personne ne les regardait, ces chaînes conserveraient le même budget. En tant que chaînes de diffusion sponsorisées par le gouvernement, TTT et TTBC suivent toutes les deux la ligne du parti sans s'en écarter d'un poil. Des censeurs gouvernementaux examinent à la loupe chaque programme, des nouvelles du soir à l'éternel émission de jardinage, en coupant tout ce qu'ils jugent nuisible aux intérêts du gouvernement ou "inapte" à être porté à la connaissance du public.

>>>>>[Cette politique conduit parfois à des nouvelles du soir extrêmement brèves. Je me trouvais à The Dalles - une petite ville pile sur la frontière - lors du dernier accrochage du Tir avec les Salish-Shidhe. J'avais la tridéo allumée pendant que

les commandos du Tir faisaient parler la poudre - l'onde de choc ébranlait les murs de ma piaule - et la grande nouvelle des infos sur la TTBC était une vague histoire de scandale à propos d'un politicard sans envergure de Salem. Est-ce que la censure n'est pas une chose formidable ?]<<<<<
- Marlene Z (16:59:01/10-02-54)

Le Tir fait tourner une modeste industrie tridéo locale qui produit des programmes d'excellente qualité. Malheureusement, l'audience moyenne de ces émissions demeure tout aussi modeste.

>>>>>[Façon polie de dire que les seuls personnes à regarder ces putains de programmes sont le metteur en scène et sa maman.]<<<<<
- Bung (05:01:42/08-03-54)

>>>>>[Authentique. La qualité de la production *est* exceptionnelle, mais qui voudrait se farcir un drame d'époque d'une lenteur insoutenable peignant les difficultés de l'existence au cours d'une période historique dont personne n'a rien à cirer ?]<<<<<
- Thumbs (03:46:44/19-03-54)

Voilà trois ans, le gouvernement a commencé à retransmettre des émissions provenant de toutes les grandes chaînes de Seattle et de San Francisco. Ces retransmissions sont décalées de cinq minutes, cependant, afin que le Tir puisse censurer les passages "inacceptables".

>>>>>[D'habitude, la censure se concentre sur les infos, mais elle obéit également à une règle non-écrite qui lui interdit de montrer des elfes et d'autres métatypes travaillant ou jouant ensemble en harmonie (quel est le mauvais esprit qui a parlé d'encouragement à la ségrégation ?).]<<<<<
- Faith No More (17:48:01/10-03-54)

>>>>>[Bazarde le câble à la poubelle. Repique l'émission directement depuis les satellites et laisse les censeurs s'aveugler à la tâche pour que dalle.]<<<<<
- Pirate (22:06:39/14-03-54)

>>>>>[Oui, tu *pourrais* faire ça, *mais*... le Tir a rendu les antennes satellites individuelles *illégales* depuis un certain temps déjà. Même si tu décidais de prendre le risque, tu ne gagnerais pas grand-chose. L'armée procède à un brouillage régulier des ondes sur les fréquences satellites les plus courantes.]<<<<<
- Faith No More (18:32:33/15-03-54)

>>>>>[La première fois que j'ai regardé la tridéo dans le Tir, je me suis cru de retour en Angleterre. Des putains d'émissions de jardinage en prime time ou des rigolos prétentieux qui débattaient de petits détails politiques sans importance. Il manquait juste les sitcoms pour lobotomisés avec les rires enregistrés en fond sonore. Sinon, la couverture sportive n'est pas mauvaise... quand on s'intéresse au hurling.]<<<<<
- Tommy (17:17:03/16-03-54)

>>>>>[Qu'est-ce que c'est que cette saloperie de hurling à la fin ? Ça m'évoque un genre de problème de digestion...]<<<<<
- Bung (18:32:48/17-03-54)

>>>>>[Reporte-toi à l'explication plus bas.]<<<<<
- Carlo (23:32:18/17-03-54)

>>>>>[Allez les Marchers ?]<<<<<
- Fenian Fan (16:29:28/22-03-54)

Les gens sont beaucoup moins nombreux à posséder une tridéo dans le Tir que dans les UCAS. Le dernier sondage a révélé que seulement 70 % des foyers du Tir étaient équipés d'une tridéo, et que moins de 35 % seulement en possédaient plusieurs.

>>>>>[Pas étonnant, quand on voit ce qui passe.]<<<<<
- Christine (20:02:03/10-03-54)

HURLING

Le hurling, sport national de Tir Tairngire, est un jeu rapide et brutal qui combine des éléments du hockey sur gazon et du rugby.

>>>>>[...plus des éléments de combat à mains nues et de bagarre générale.]<<<<<
- Carlo (23:38:40/17-03-54)

Six équipes sont inscrites à la National Hurling Association et peut-être plus du double dans des ligues amateurs. La NHA est un organisme professionnel comparable aux autres associations sportives professionnelles des UCAS ; la vente des billets et le revenu des retransmissions tridéo assurent le financement des équipes et de l'association sans aucune subvention gouvernementale. La saison NHA dure de septembre à mars. Chaque équipe joue un total de douze matchs par saison.

Le hurling est à Tir Tairngire ce que le football est à la Grande-Bretagne : un sport, un divertissement et une obsession nationale. L'association retransmet tous les matchs NHA dans toutes les régions ; malgré cette politique généreuse, les matchs se jouent toujours à guichet fermé. Le prix du billet va de 18 à 70 nuyens, selon les places.

Voici le tableau des équipes de la NHA par ordre décroissant du classement de la dernière saison :

Portland Marchers
Salem Kinsmen
Albany Wanderers
Dalles Greens
Bend Journeymen
Eugene Lords

>>>>>[Les prix indiqués sont ceux d'un billet acheté au guichet. Il existe un marché parallèle florissant de la vente de billets pour les grands matchs - comme les Marchers contre les Kinsmen - et le prix de la rue atteint fréquemment 325 ¥. Et même comme ça, on se dispute souvent à coups de poings le droit de payer ces prix outrageusement gonflés.]<<<<<
- Manx (17:38:30/12-03-54)

>>>>>[Okay, Spes a parlé du hurling, mais il n'a pas dit en quoi il consistait. Voici donc un bref aperçu des règles (ou de leur absence) et du déroulement du jeu.

Les joueurs tentent de porter ou de projeter la balle au moyen d'une crosse (la hurley) dans le but adverse, le gagnant étant celui qui marque le plus de buts. Le terrain mesure 80 mètres de large sur 140 de long, avec un but à chaque extrémité. Les poteaux des buts, séparés de 7 mètres, se dressent à 5 mètres avec une barre transversale à 3 mètres de hauteur. Un filet est attaché aux poteaux et à la transversale à la manière des buts de football. La balle, ou "slitter", mesure 25 centimètres de diamètre. La hurley possède un manche étroit de près de 1 mètre de long qui s'aplatit à son extrémité incurvée - comme une crosse de hockey sur gazon, si tu vois à quoi ça ressemble.

Voilà pour le matériel. Chaque équipe compte quinze joueurs, exclusivement masculins pour l'instant, même si une équipe mixte d'Albany a déposé une demande d'admission dans la ligue devant l'association. Le but du jeu consiste à ramasser le slitter sur la partie incurvée de sa hurley, à le transporter aussi vite que possible sans se faire estropier dans le mouvement et à le lancer dans le but adverse. Un joueur peut faire tomber le slitter d'une hurley avec la main mais n'a pas le droit de courir avec ni de le lancer de cette manière. Il doit utiliser sa hurley pour arracher la balle du sol. Une équipe marque trois points lorsqu'elle envoie le slitter dans les filets de l'adversaire et un lorsqu'elle le projette au-dessus du filet entre les poteaux. C'est à peu près tout. Ça va vite, et c'est extrêmement violent.

Tant qu'on n'a pas assisté à un match depuis les tribunes, il est impossible d'en mesurer toute la brutalité. Les joueurs y vont de bon cœur quand ils décident de balancer la balle sur 100 mètres, et ils se fichent pas mal de savoir si les dents d'un adversaire se trouvent ou non sur la trajectoire de leur crosse. Les règles stipulent que, pour tacler un adversaire, il faut être "en train d'essayer de jouer la balle". En pratique, ça veut dire que tu peux estropier un adversaire s'il a la balle, s'il vient d'avoir la balle ou si tu le soupçonnes d'avoir eu la balle dans un passé récent. Le règlement officiel de la NHA met en garde contre les dangers d'une "brutalité inutile", mais les officiels interviennent rarement tant que les victimes ont encore les membres attachés après avoir reçu un coup.

Et si tu crois que j'exagère, reporte-toi aux chiffres de la dernière saison NHA. Trois morts en cours de match et sept blessés dans un état critique (autrement dit "estropiés"). C'est pas un jeu pour les mickeys.]<<<<<

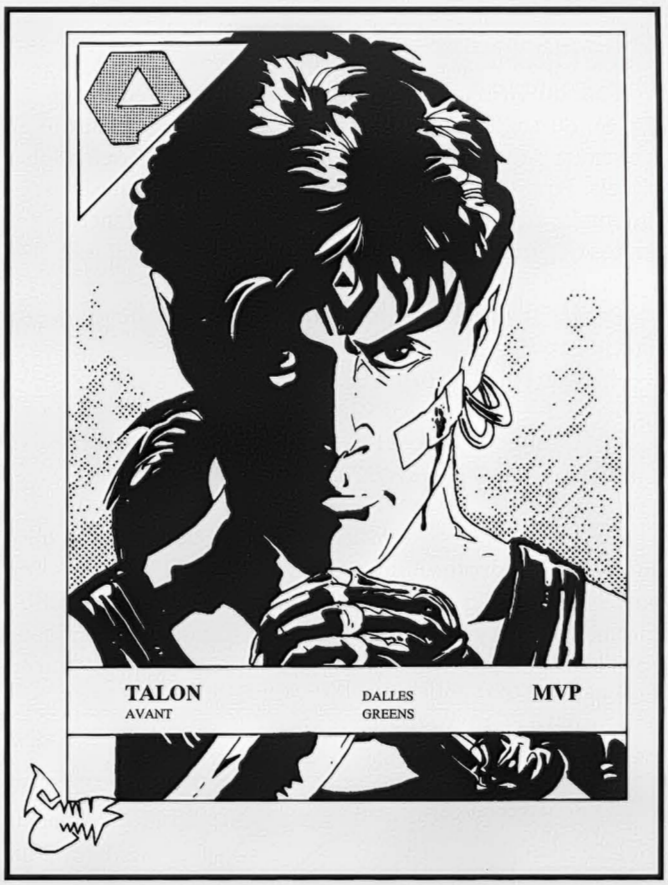
- Carlo (00:01:43/18-03-54)

>>>>>[La NHA est pour les joueurs pure souche uniquement - aucun implant n'est autorisé. Certains gros bonnets des UCAS ont bien essayé d'éveiller un intérêt pour une ligue "non-limitée" à Portland, mais personne n'a mordu. Le jeu est suffisamment meurtrier comme ça.]<<<<<

- Manx (17:54:51/20-03-54)

>>>>>[Allez les Marchers ?]<<<<<

- Fenian Fan (16:35:37/22-03-54)



>>>>>[Vous autres rigolos à Seattle, vous vous figurez que le combat à moto et le combat de rue sont des sports d'excités. Bonhomme, tu n'as *rien* vu tant que tu n'as pas vu la foule debout au Royal Coliseum de Salem assister à un grand match de hurling et se déchaîner en faisant la holà - ouais, ouais, je sais : c'est parfaitement ringard - complétée par des effets pyrotechniques magiques ?]<<<<<

- Laidlaw (09:36:36/24-03-54)

>>>>>[Mieux vaut suivre les matchs à la tridéo : tu as moins de chance de te faire descendre. Quelquefois, la violence dans les tribunes est encore pire que sur le terrain (c'est comme si je pouvais voir les joueurs interrompre le match pour observer le massacre dans les gradins, applaudissant certaines parties du public...).]<<<<<

- Hammer (20:40:03/27-03-54)

>>>>>[Et c'est pourquoi, *makkaherinit*, les gens civilisés ne regardent pas les matchs de hurling.]<<<<<

- Tingué (21:06:40/05-04-54)

>>>>>[Putain d'aristo de mangeur de pissenlits...]<<<<<

- Dretch (13:25:04:06-04-54)

ARTS

La culture joue un rôle important dans la société de Tir Tairngire. Les artistes - peintres, sculpteurs, musiciens ou experts en graphisme informatique - y reçoivent la même considération que les grands champions ou les novastars dans les UCAS. Le Haut Prince honore fréquemment les

artistes les plus réputés en leur accordant une promotion sociale le jour de son anniversaire.

L'art du Tir s'inspire d'une variété d'influences éclectiques, du style classique et traditionnel au modernisme en passant par divers styles étrangers et autres éléments inhabituels. Pour l'instant, la musique traverse une phase expérimentale, qui pousse toujours plus loin l'expérience et les limites des musiciens et des auditeurs.

>>>>>[Les limites de la patience du public, tu veux dire.]<<<<<
- Mackie (11:47:36/19-02-54)

>>>>>[C'est pour les cons d'intellectuels, et si tu écoutes ça, tu mérites d'avoir le cerveau qui te sort par les oreilles, voilà ce que je dis.

Mais si tu t'intéresses à la *vraie* musique, Portland offre une scène musicale underground du feu de Dieu, où l'on passe certains des sons les plus chauds du shag-rock et du chrome-rock que t'as jamais entendus. Chaudement critiquée par l'intelligentsia, évidemment, mais qu'est-ce qu'on en a à foutre ?]<<<<<
- DJ Jeff (03:32:49/24-02-54)

Le Haut Prince propose l'une des collections de peintures et de sculptures les plus complètes qui soient dans l'aile publique du palais. C'est la nation, et non Lugh Surehand, qui en est le propriétaire légal.

>>>>>[Ce qui ne veut pas dire que Surehand ne possède pas une collection personnelle très fournie également.]<<<<<
- Slim (23:42:36/04-03-54)

>>>>>["L'aile publique" du palais - me fais pas rigoler. Cette aile n'est "publique" que pour les personnes de rang royal, et uniquement les jours où le Haut Prince se sent d'humeur hospitalière.]<<<<<
- Nak (20:19:42/07-03-54)

>>>>>[D'après ce que j'ai entendu, la collection privée de Surehand comprendrait quelques travaux "disparus" de certains maîtres anciens : des œuvres de Rembrandt, de Constable et de Picasso qui auraient inopinément "refait surface".]<<<<<
- Curious Curator (14:44:48/08-03-54)

>>>>>[J'ai entendu les mêmes rumeurs. Sean Laverty posséderait également quelques travaux "disparus" ; sa collection



privée comprendrait notamment un Gainsborough, deux Van Gogh et un Grandma Moses. Tu imagines un peu combien ça peut valoir ?]<<<<<
- Connie (20:31:38/08-03-54)

>>>>>[Tu peux arrêter de saliver : ce sont des faux, tous. D'excellentes copies, mais des copies quand même. Un de mes copains a eu l'occasion d'en examiner certains, et les pigments utilisés n'ont pas plus de quelques années. D'accord, la qualité est incroyable - le coup de patte, le style, tout est parfaitement imité - mais ce ne sont pas des œuvres authentiques.]<<<<<
- Tanmera (12:00:27/09-03-54)

>>>>>[Okay, les garçons et les filles, voilà comment ça fonctionne. Un petit génie de l'informatique a pondu un programme qui analyse le style et la technique d'une peinture et la reproduit à la perfection. Non seulement ça, mais le programme peut aussi fusionner les styles de plusieurs artistes. Imaginons que tu aies envie d'une nature morte dans un style à mi-chemin entre Constable et Warhol (quelle idée grotesque !). Ce programme informatique peut le faire pour toi. C'est de là que viennent les faux : ce sont des exemples de production "pur style" par le programme.]<<<<<
- Dominic (04:23:40/10-03-54)

>>>>>[*Conneries* ! C'est absolument impossible.]<<<<<
- Electron Pusher (07:05:12/10-03-54)

Les classes supérieures et l'intelligentsia apprécient le théâtre, c'est pourquoi le gouvernement finance trois compagnies théâtrales distinctes ; une pour jouer les pièces du répertoire, et deux pour monter des œuvres modernes.

Enseignement artistique

Un élément unique de l'environnement artistique/culturel du Tir est l'accent placé par son système éducatif sur l'enseignement artistique. Cet enseignement sort du cadre de l'histoire de l'art et des œuvres artistiques pour développer la créativité et la maîtrise des techniques. Tous les écoliers, collégiens et lycéens du Tir suivent des cours d'enseignement artistique jusqu'à ce que chaque élève découvre dans quelle branche de l'art il se sent le plus apte à s'exprimer. La définition de l'art dépasse les aspects traditionnels enseignés à l'école, tels que la peinture et la sculpture, pour inclure la broderie, la culture du bonsaï, l'enluminure de manuscrits et autres disciplines et fait appel aussi bien à des instruments conventionnels qu'à la technologie de pointe.

Le Art Education Act de 2041 confère à cette politique éducative la force d'une loi nationale.

>>>>>[Ouais. Okay, donc ils aiment l'art. Tant mieux pour eux, j'imagine...]<<<<<
- Bung (05:15:29/15-03-54)

>>>>>[Spes oublie de mentionner que, si le Tir fait tout pour encourager l'art, il ne développe que le style académique et traditionnel. L'art expérimental est totalement hors-sujet. L'art interprétatif est totalement hors-sujet. Ils insistent sur la maîtrise technique, *pas* sur l'expression. À quoi ça sert, putain ?]<<<<<
- Brush Stroker (03:02:15/18-03-54)

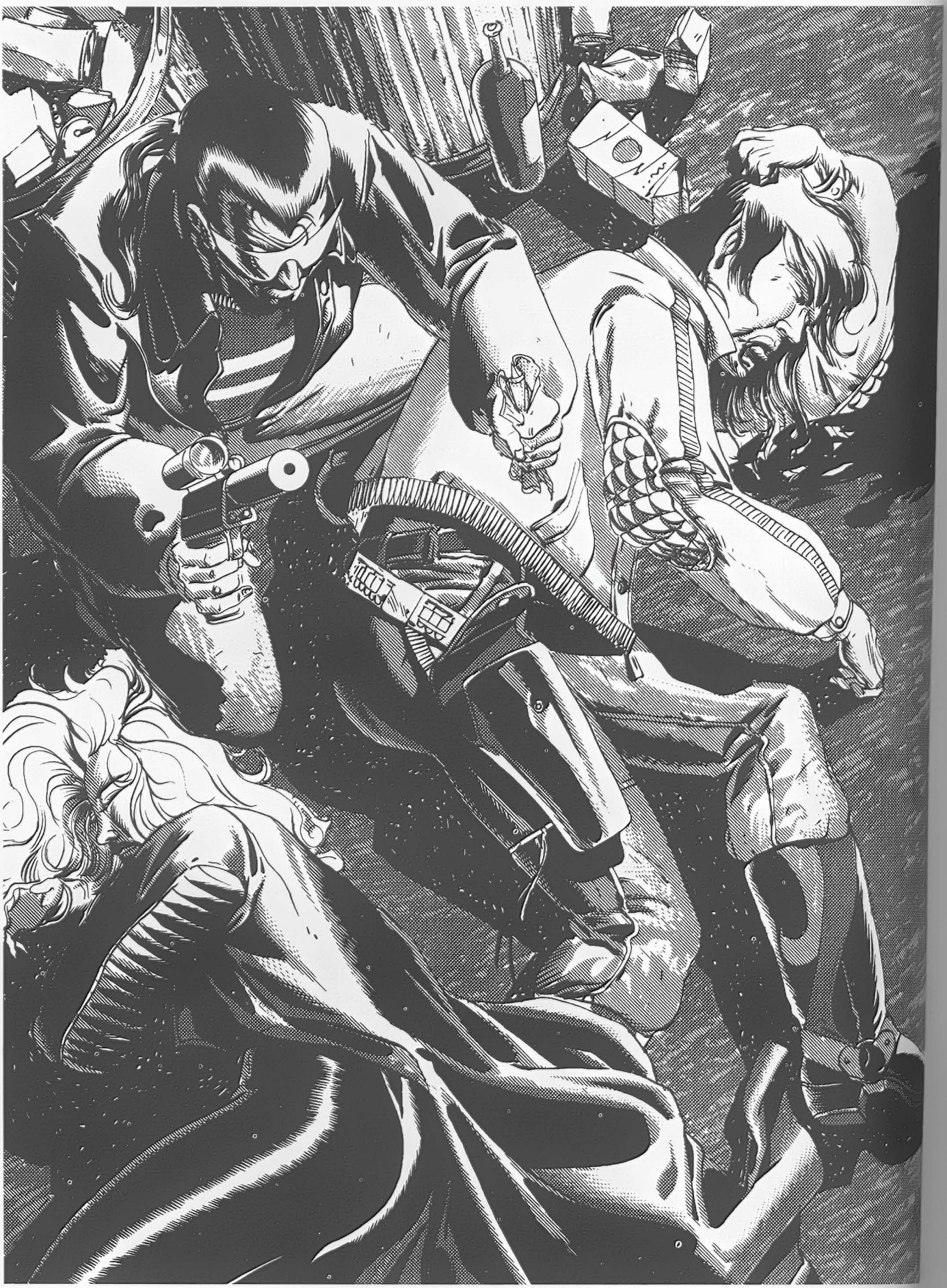
INFLUENCES IRLANDAISES

Une grande part de ce qui constitue Tir Tairngire et la culture elfique montre l'influence subtile de l'histoire et de la culture celtique irlandaise. Cette influence provient-elle du fait que la culture celtique comprend les sources mythologiques originales des récits d'elfes et de fées ? Voilà qui expliquerait sans doute le nombre important d'elfes qui se choisissent des noms gaéliques. Cependant, les stupéfiantes similitudes entre certains éléments de l'Éveil et la mythologie européano-irlandaise introduisent une relation directe et évidente (quoiqu'il me faille remarquer que, contrairement à ce qu'on s'imagine trop souvent, les familles d'origine irlandaise ou gaélique ne donnent pas naissance à un plus grand pourcentage d'elfes, excepté en Irlande même, que n'importe quelle autre famille d'origine européenne).

Les relations entre Tir Tairngire et l'Irlande étaient plus fortes aux premiers jours du Tir. Au fur et à mesure que Tir Nan Og a crû en puissance, cependant, les attitudes ont commencé à se modifier. Les enfants qui naissent en Tir Tairngire sont aujourd'hui beaucoup moins nombreux à recevoir des surnoms irlandais, et il est devenu impopulaire de suivre les traditions irlandaises historiques ou mythologiques. Cette politique officieuse a commencé à se répandre aux plus hauts niveaux du gouvernement voilà plus d'une décennie. Parmi les conséquences les plus visibles, citons l'abandon de certains termes irlandais/celtiques autrefois en usage au sein du gouvernement. Par exemple, les juges du Tir, anciennement appelés *brehon*, sont aujourd'hui désignés plus volontiers sous le nom de magistrats.

Le gouvernement du Tir a clairement fait un effort délibéré pour dissocier sa culture elfique de la métaculture irlando-celtique qui est en train de se dégager en Tir Nan Og. Cette opposition semble davantage dirigée contre le choix de Tir Nan Og que contre aucun des éléments constitutifs de sa culture.

Ce rejet d'une culture connue laisse la propre culture de Tir Tairngire dans le flou. Ses créateurs paraissent avoir voulu forcer le respect en entre-tissant des éléments de la culture et de la mythologie irlandaise avec une certaine grandeur monarchique. Malheureusement pour eux, Tir Nan Og semble être parvenu à un bien meilleur résultat dans ce domaine. Les organisateurs de la vie sociale du Tir doivent désormais trouver comment maintenir un sens des traditions culturelles ancestrales sans se reposer sur le modèle irlando-celtique.



ÉCONOMIE

Le Conseil des Princes présente toujours l'économie dirigée du Tir comme l'une de ses plus grandes réussites. Au premier regard, sa fierté semble justifiée. Chômage nul, inflation nulle, balance commerciale pour laquelle le Japon serait prêt à tuer... qui pourrait avancer une critique contre ça ?

Personne... si c'est vrai.

Le problème, naturellement, est de connaître la vérité. Les données brutes sur l'économie du Tir demeurent un secret bien gardé, accessible uniquement aux membres du Conseil et à leurs mandataires. À différents niveaux de l'infrastructure gouvernementale, des drones connaissent certains éléments du puzzle, mais personne en dehors du Conseil n'en a une vue d'ensemble.

Cet état des choses soulève une question intéressante : *pourquoi* le produit national brut du Tir est-il entouré d'un tel mystère ? Est-il si bon ? Ou si mauvais ? Le Conseil *pourrait* publier des faux chiffres - personne n'aurait la possibilité de les vérifier - mais il ne le fait pas.

Pourtant, il y a des chiffres qu'il révèle, comme celui du chômage. Actuellement, le Conseil présente son chômage nul comme l'une de ses plus belles réalisations. Nul en 2052, nul en 2051, nul aussi loin que remonte l'histoire du Tir. Le gouvernement du Tir utilise brillamment la totalité de ses ressources métahumaines - sur le papier.

Bien entendu, les chiffres sont de la pure foutaise. Les statistiques comme celles du chômage n'ont aucune signification si on ne précise pas la formule qui a servi à les calculer. Et le Tir se sert d'une formule qui lui *garantit* un taux de chômage nul. Tout d'abord, ses analystes n'incluent que les sujets à part entière dans leurs calculs, ignorant commodément les nombreux non-sujets sans emploi. Ensuite, la formule ne prend en compte que les personnes jugées "employables". Tout individu dépourvu de compétences susceptibles de le faire embaucher devient officiellement "inemployable", et non "inemployé", et à ce titre il n'entre pas dans le décompte. Enfin, le chiffre du chômage est toujours calculé "en fonction des variations saisonnières", au moyen de manipulations vaudoues qui assurent un résultat propre à satisfaire le Conseil.

>>>>>[Pour tuer le temps un dimanche après-midi, nous avons essayé de vérifier les assertions de Spes. Mauvaise idée. La sécurité de la Matrice du Tir est plus serrée que le rectum d'un rat du diable, et même le Red Wraith n'a pas été à la fête. La seule raison concevable pour laquelle quelqu'un voudrait répartir si largement les systèmes de contrôle économique est de garantir que personne au sein du gouvernement ne puisse obtenir une vue d'ensemble. Voilà qui trahit une paranoïa foutrement sérieuse, si tu veux mon avis.]<<<<<

- Dead Deckers Society (17:37:12/21-05-54)

ÉCONOMIE NATIONALE

L'économie nationale se décompose en deux parties distinctes : l'économie "interne" et l'économie "externe". La première comprend les échanges d'argent, de biens et de services au sein du Tir, et la seconde les échanges d'argent, de biens et de services avec l'étranger sous forme d'importations et d'exportations.

L'économie interne de la nation peut paraître bizarre lorsqu'on n'est pas familiarisé avec la façon de fonctionner du Tir. La plupart des observateurs étrangers classent une nation parmi les pays corporatisés - comme les UCAS (et par extension Seattle), où les actions des mégacorporations font largement tourner l'économie - ou non-corporatisés, comme certaines des plus pauvres Nations des Américains d'Origine, où les petites entreprises assurent l'essentiel du chiffre d'affaires. Le Tir entre assez mal dans l'une ou l'autre de ces catégories. Il a sa part de corporations nationales influentes, mais un pourcentage important de son économie est constitué de firmes plus modestes, non établies en sociétés commerciales.

Dans le secteur corporatiste, les industries les plus importantes tournent autour de la biotechnologie : manipulation génétique, bioingéniérie, clonage, transimplantation, culture de cellules in vitro et ainsi de suite.

>>>>>[Hé, une seconde - le salopard a bien dit "clonage" ? Pas étonnant qu'il y ait autant de bouffeurs de pissenlits...]<<<<<
- Tober (10:54:18/21-03-54)

>>>>>[Attention, Tober, tes préjugés transparaissent. Personne - pas même les elfes du Tir - n'est actuellement en mesure de cloner efficacement un être humain ou métahumain viable. La duplication d'une personne ressort toujours des délires de la science-fiction. Ce qui *n'est pas* un délire, en revanche, c'est la technique de la culture d'un tissu nouveau cloné à partir d'un échantillon et contraint à se développer pour fournir le genre de tissu qu'on désire : un nouvel œil, ou un nouveau foie, ou n'importe quoi qui a pu être détruit par une balle ou bousillé au-delà de tout espoir de reconstruction. Voilà à quoi servent les cuves installées à Seattle et partout ailleurs dans le monde, et il n'y a que les crânes de piaf dans ton genre qui ne sont pas au courant.]<<<<<
- Doc Dicer (19:47:57/28-03-54)

>>>>>[Dicer a raison, bien entendu, mais il faut rendre aux elfes ce qui leur revient - les labos de recherche du Tir ont poussé la technologie bien plus loin que n'importe qui d'autre au monde. Certains scientifiques japonais donneraient leur noisette gauche pour un bref coup d'œil sur les bases de données confidentielles de, disons, New Dawn Biotechnologies.]<<<<<
- Sydney (20:00:16/02-04-54)

Les corpos du Tir dominent également le traitement de l'information et la construction informatique.

>>>>>[Quelques corpos de TT dessinent et fabriquent du hardware, mais pas beaucoup. Elles sont un peu plus nombreuses à développer des logiciels, mais à peine. Le Tir excelle véritablement dans le domaine des découvertes fondamentales - comme de nouveaux éclaircissements sur la théorie du traitement des données, des algorithmes plus rapides, plus élégants, des structures de données novatrices, ce genre de trucs. En général, les corpos du Tir revendent les droits d'exploitation de leurs découvertes à des corpos étrangères qui les transforment en produits viables.]<<<<<
- Digital Ace (08:10:04/19-03-54)

>>>>>[Qu'est-ce qu'il faut en penser ? Que les elfes n'ont pas envie de salir leurs mains blanches comme le lis avec du sale pognon ?]<<<<<
- Bung (18:09:03/19-03-54)

>>>>>[Ils n'ont rien contre le profit. Les firmes et les individus qui revendent leurs découvertes nagent littéralement dans les nuyens, bonhomme. C'est plus une sorte de snobisme intellectuel, à mon avis. "Il faut un artiste pour accomplir une découverte, mais n'importe quel technicien de bas étage est capable de la commercialiser", ce genre d'attitude.]<<<<<
- Digital Ace (07:29:13/20-03-54)

La haute technologie et le faible coût d'entrée dans le monde de la petite entreprise ont poussé bon nombre d'individus ou de petits groupes à travers le monde à se lancer dans les affaires. Nulle part ailleurs, cette tendance n'a été plus suivie que dans le Tir. Presque 50 % des salariés travaillent à leur compte ou dans une compagnie de moins de dix employés.

La plupart des petites entreprises approvisionnent le marché des vacances, de l'art, des loisirs et autres secteurs "de luxe", attendu que le Tir peut s'enorgueillir d'un niveau de vie relativement haut, d'une richesse considérable et d'une vaste plage de temps libre. Les sujets du Tir ont plus de loisirs que les citoyens des UCAS, par exemple, et leurs revenus utilisables sont plus importants. Les chefs d'entreprises ont misé sur cette situation, offrant des services et des produits très rares ou carrément inconnus dans d'autres pays.

>>>>>[Sauf parmi les costards.]<<<<<
- Laser (23:10:10/11-03-54)

>>>>>[J'ai scanné une liste de petites sociétés du Tir, et tu *n'imagines pas* les domaines d'activités dans lesquelles elles travaillent. Voici quelques perles choisies :

Lutharian Ambient Music : cet organisme t'aide à choisir le genre de musique qui convient pour tel ou tel événement ou à confectionner un programme musical quotidien en accord avec ton biorythme. Je te jure que je déconne pas.

Transcendental Genealogy Service : ces enfoirés retracent ton arbre généalogique aussi loin que tu veux. Pour un supplément, ils remontent jusqu'à tes vies antérieures et celles de tes proches et te sortent un arbre familial multiexistence. Un truc à découvrir.

Mount Hood Aroma Therapy : modifie tes émotions par l'usage "scientifique" de certains parfums et autres saloperies.

Il y a des centaines d'autres conneries de ce genre qui ont pignon sur rue dans le Tir, mais ça te donne déjà une idée.]<<<<<
- Shadowhawk (23:49:00/28-03-54)

>>>>>[Je pensais que le new-age s'était cassé la gueule il y a des années. Il semblerait que la montre de ces gugusses se soit arrêtée en 1992...]<<<<<
- Hardnose (10:30:12/02-04-54)

>>>>>[Là encore, c'est l'une des ambiguïtés du Tir. En certains endroits, le futur est réalisé ; en d'autres s'épanouissent une pseudo-science new-age et un néo-mysticisme fumeux.]<<<<<
- Kilgore Trout (13:24:10/05-04-54)

En plus de services personnels de toute sorte, les petites entreprises approvisionnent un marché de l'art et de la magie florissant. En fait, le Tir recense un plus grand pourcentage d'artistes que n'importe quel autre pays au monde et il prétend compter à lui seul plus de marchands de tableaux que toutes les autres nations d'Amérique du Nord confondues.

IMPORTATIONS ET EXPORTATIONS

Le Tir jouit d'une balance commerciale que lui envient tous les autres pays développés. La valeur totale de ses

exportations est presque égale au *triple* de la valeur de ses importations. En comparaison, les UCAS maintiennent une balance commerciale négative ; quant au Japon, il équilibre grosso modo ses exportations et ses importations.

La principale exportation du Tir est la "propriété intellectuelle" - algorithmes de traitement des données, techniques de manipulation génétique, cartes de génomes pour virus artificiels et ainsi de suite, dont les droits d'exploitation sont vendus à des compagnies ou des gouvernements étrangers. Le Tir exporte également des logiciels informatiques ; des organismes génétiquement modifiés comme les bactériophages, des bactéries faisant office de pesticide spécifique, et de nouvelles variétés de blé ; et des œuvres d'art. Malgré une interdiction stricte, les objets magiques comptent également parmi les principales exportations.

>>>>>[Le Tir exporte également de l'orichalque. C'est illégal, mais le gouvernement ferme les yeux.]<<<<<
- Llewellyn (11:00:24/29-03-54)

>>>>>[Je n'arrête pas d'entendre des rumeurs selon lesquelles il y aurait une mine d'orichalque quelque part près de Government Camp sur les pentes du mont Hood.]<<<<<
- Lilo (09:19:09/03-04-54)

>>>>>[C'est tout simplement impossible. L'orichalque est fabriqué, pas miné. Il *n'apparaît pas* à l'état naturel.]<<<<<
- Magister (21:10:29/17-04-54)

>>>>>[Heh, heh, heh. Il a toujours pas pigé, mec.]<<<<<
- Minstral (02:13:51/19-04-54)

Les principales importations du Tir incluent les véhicules, les machineries lourdes, l'armement et le matériel informatique. Bien que potentiellement auto-subsistant pour ce qui est de la nourriture, le Tir importe certaines spécialités alimentaires et de la viande en petite quantité.

>>>>>[Et pour l'énergie ?]<<<<<
- Tenkiller (11:24:23/10-03-54)

>>>>>[Là aussi, TT est auto-subsistant, grâce aux usines hydroélectriques des Cascades, aux séries de panneaux solaires dans la partie est du pays et à quelques mesures d'économie musclées. Tout ça est parfaitement écolo.]<<<<<
- Mal (12:11:09/11-03-54)

>>>>>[Et cette putain de centrale nucléaire au sud de Portland, hein ?]<<<<<
- Watson (09:21:27/14-03-54)

>>>>>[Ouais, heu, je l'avais peut-être un petit peu oubliée.]<<<<<
- Mal (11:33:10/16-03-54)

NIVEAU DE VIE

Le Conseil des Princes vante fréquemment le haut niveau de vie des sujets du Tir, et même ses adversaires doivent reconnaître la validité de cette affirmation. Le niveau de vie général du pays est élevé et en progression régulière. Le revenu annuel par habitant tourne autour de 35.000 nuyens, en comparaison avec les 25.000 nuyens de Seattle. En moyenne, un salarié ne travaille pas plus de 1.500 heures par an, alors qu'à Seattle il dépasse largement les 2.000 heures. Ces statistiques signifient qu'un sujet moyen a plus d'argent à dépenser et plus de 500 heures de loisirs supplémentaires pour le faire que son équivalent à Seattle.

Inversement, le coût de la vie est bas en comparaison de celui de Seattle. Les loyers sont faibles, quatre-cinquième en moyenne des prix pratiqués dans le métroplexe de Seattle. Même ses détracteurs les plus acharnés admettent que le Tir est un pays riche.

>>>>>[Il est temps de balancer quelques comparaisons des prix, qu'est-ce que vous en dites ? Je sais que le Keynesian Kid aurait adorer vous rendre ce service, mais il est actuellement en "vacances" prolongées dans un établissement qui limite sévèrement son accès à la Matrice, si vous voyez ce que je veux dire. Comme le Kid l'aurait fait, je me sers des prix de Seattle comme base indicative.



COÛT DES PRIX EN TIR TAIRNGIRE

OBJET	PRIX
Armement	
Accessoires pour armes à feu [1]	90 %
Armes à feu [2]	90 %
Armes de contact	75 %
Armes de jet	75 %
Armes de trait	70 %
Explosifs [3]	-
Munitions [4]	95 %
Vêtements et armures	
Armures [5]	95 %
Surveillance et sécurité	
Amplificateurs de vision	90 %
Communications	90 %
Contre-mesures électroniques	110 %
Équipement de survie	80 %
Mesures de surveillance 100 %	
Systèmes de sécurité	100 %
Mode de vie	
Loisirs	80 %
Électronique	90 %
Cybernétique	
Cyberdecks [6]	135 %+
Implants céphaliens	105 %
Implants céphaliens internes	105 %
Implants corporels	105 %
Programmes	85 %
Biotechnologie	
Biotechnologie	75 %
Équipement magique	
Armes magiques	90 %
Focusde Pouvoir	90 %
Focus de Sort	90 %
Fournitures magiques	85 %
Librairie hermétique	95 %
Matériaux pour Sorcellerie Rituelle	95 %
Véhicules	
Aériens	105 %
Aquatiques	105 %
Terrestres	100 %
Véhicules militaires [7]	-

NOTES :

(1) Ceci s'applique uniquement aux accessoires pouvant raisonnablement être destinés à la chasse, comme les lunettes, les télémètres et assimilés. Les joujoux comme les silencieux et les modules d'interface ne se trouvent que dans les ombres, à un tarif prohibitif.

(2) La NRA détesterait ça. Le Tir a proscrit les armes automatiques et impose à toute personne désireuse d'acheter une arme une vérification de son casier et une longue période d'attente.

(3) Limités aux détenteurs d'un permis gouvernemental, chose difficile à obtenir ou à falsifier. En cas de besoin, on trouve du plastic au marché noir, mais ça coûte bonbon.

(4) Le Tir n'apprécie guère les munitions spéciales telle que balles explosives, fléchettes, munitions en bandes, APDS et leurs cousines. Légalement, seule l'armée du Tir a le droit d'en posséder.

(5) Armure légère uniquement. Tout ce qui est plus lourd qu'une "armure personnelle" est strictement illégal.

(6) Que des modèles d'importation, sauf ceux des flics de Netwatch (et je te *défie* de poser tes griffes sur l'un de ceux-là).

(7) Là, tu peux courir.]<<<<<

- The Chromed Bookkeeper (23:01:12/09-03-54)

>>>>>[Le Tir a une économie dirigée - pas centralisée comme celle des anciens pays communistes du siècle dernier mais très loin du laisser-faire et du capitalisme débridé qu'on connaît dans les UCAS.]<<<<<

- Adam Smith (12:52:47/15-03-54)

PRÉSENCE CORPORATISTE

La législation du Tir opère une distinction entre corporations nationales et multinationales ou corporations étrangères. Les corporations nationales, qui ont leur siège en Tairngire, ont été créées et appartiennent à des sujets du Tir. Toutes sont au moins en partie nationalisées, le Conseil en étant actionnaire en tant qu'entité corporatiste. Le niveau d'implication gouvernementale varie d'un nombre symbolique d'actions à une participation majoritaire. Ces parts appartiennent au Conseil lui-même et non à ses membres. Le droit corporatiste de la nation interdit aux membres du Conseil de détenir à titre individuel des parts dans une firme nationale, censément pour éviter tout conflit d'intérêt. En fait, cette législation oblige simplement les membres du Conseil à dissimuler leurs manœuvres financières avec suffisamment d'habileté pour tromper les organismes de contrôle qui les surveillent. Le droit du Conseil à faire muter tout enquêteur qui s'approche trop d'une affaire d'État rend ces petites irrégularités relativement faciles. Les multinationales ou mégacorporations doivent opérer pour leur part selon des restrictions sévères qui seront examinées plus loin dans ce fichier.

>>>>>[À strictement parler, Spes n'a pas tort, mais les Princes n'abusent pas vraiment de leur position et n'interfèrent pas autant qu'on pourrait s'y attendre avec les services de surveillance.]<<<<<

- Stella (19:50:56/12-04-54)

>>>>>[Naïve, Stella, tu es toujours aussi naïve. Les Princes, les nobles - ils créent au contraire un maximum d'interférences. Heureusement, ils se bousculent tellement au portillon qu'ils ont tendance à se masquer les uns les autres la plupart du temps. Les membres du Conseil ont *tous* les doigts qui trempent dans une quantité de différents gâteaux et s'affairent à révéler les magouilles des collègues tout en dissimulant les leurs. Parfaitement machiavélique, je sais, mais on est dans le Tir.]<<<<<

- Morgana (21:41:58/13-04-54)

>>>>>[Pourquoi le gouvernement voudrait-il être actionnaire, de toute façon ? Est-ce que les impôts ne lui rapportent pas assez ?]<<<<<
- Sam the Slam (10:42:36/18-04-54)

>>>>>[Ce n'est qu'un aspect de l'histoire. En tant qu'actionnaire officiel, le gouvernement ne peut pas être exclu des assemblées générales annuelles et conserve ainsi un œil sur les corpos sans avoir l'air de se mêler de ce qui ne le regarde pas.]<<<<<
- Adam Smith (09:49:10/22-04-54)

CORPORATIONS NATIONALES

Les informations au sujet des corporations suivantes sont tirées des réseaux de données publiques de Tir Tairngire. J'ai ajouté certaines observations personnelles avec le profil commercial.

TELESTRIAN INDUSTRIES CORPORATION

Siège de la compagnie : Telestrian Habitat, Portland
Président : James Telestrian III
Branches principales
Branche : Telestrian Biotechnology
Directeur : Marie-Louise Telestrian
Principal produit/service : Denrées alimentaires modifiées génétiquement et bactériophages
Branche : NeuroTech Computing
Directeur : Thomas Telestrian
Principal produit/service : Réseaux neuronals, systèmes experts

Profil commercial :

De loin le conglomérat le plus agressif du Tir, Telestrian Industries fourre son nez dans pratiquement tous les secteurs de l'industrie de pointe. En marge de ses contrats avec l'armée du Tir et la plupart des branches du gouvernement, elle détient les droits d'exploitation de bon nombre des denrées alimentaires cultivées dans le Tir.

Mis à part les 5 % obligatoires qui reviennent au gouvernement, toutes les actions de TIC appartiennent à des membres du clan Telestrian. De plus, les Telestrian occupent des postes clefs dans la corporation-mère et dans ses filiales. Beaucoup d'habitants du Tir protestent devant un népotisme aussi flagrant, sans aucune conséquence sur la politique de TIC. Même s'il limite souvent le groupe des postulants aux membres de sa famille, James Telestrian III demeure difficile dans le choix de ses collaborateurs. Ses décisions en la matière sont parfois surprenantes - comme lorsqu'il a préféré à son fils Timothy, diplômé de la London School of Economics, sa nièce Lynne, diplômée d'une école anonyme - mais semblent toujours donner de bons résultats.

>>>>>[Précisons que Timothy Telestrian n'a pas apprécié de voir Lynne lui souffler "son" job. Si l'un d'entre vous, tas de rigolos, cherche un angle d'attaque sur TIC, Timothy pourrait bien en fournir un bon.]<<<<<
- Van Dyke (16:43:45/20-04-54)

Sécurité/Forces militaires : Information non disponible.

>>>>>[Jette un œil sur le Telestrian Habitat la prochaine fois que tu te balades dans le centre de Portland. Il est plus petit que la Renraku Arcology de Seattle, mais il reste foutrement impressionnant, bonhomme.]<<<<<
- Lou (05:10:28/28-03-54)

>>>>>[J'entends tout le temps des rumeurs selon lesquelles TIC posséderait une véritable IA qui marche et tout. Quelqu'un peut confirmer ?]<<<<<
- Slick (22:37:21/30-03-54)

>>>>>[Pourquoi est-ce que n'importe quelle corporation qui possède un habitat fermé, arcologie ou non, est toujours supposée mettre au point la première IA ?]<<<<<
- Jammer (23:01:15/30-03-54)

>>>>>[Si elle existe, l'IA doit se trouver dans le cœur de données principales de NeuroTech. J'ai essayé de m'y introduire une fois et je suis tombé sur la plus rapide des glaces "intelligentes" en cascade devant laquelle j'ai jamais eu le privilège de mettre les bouts. Si cette glace était dirigée par systèmes experts, c'est qu'ils ont fait de sérieux progrès. Et sinon, il faut bien qu'il y ait eu *quelque chose* derrière.]<<<<<
- Red Wraith (00:51:03/31-03-54)

>>>>>>[TIC a passé un contrat avec l'armée du Tir pour des armes bactériologiques. C'est la vérité vraie, bonhomme. Reporte-toi à mon commentaire sur l'armée.]<<<<<
- Firewatcher (11:00:57/12-04-54)

>>>>>[James Telestrian *III*, hein ? Alors comment ça se fait qu'il n'existe aucun dossier - *nulle part* - à propos d'un James Telestrian II ? Mmh ?]<<<<<
- Byrne (13:03:16/17-04-54)

>>>>>[Vraiment ? Ça, c'est intéressant.]<<<<<
- Lucas (20:46:41/20-04-54)

NEW DAWN CORPORATION

Siège de la compagnie : One Central Plaza, Portland
Président : Gavin Thibault
Branches principales
Branche : New Dawn Medical Research
Directeur : Salvatore Mendez
Principal produit/service : Hormones/enzymes de synthèse
Branche : New Dawn Pharmaceuticals
Directeur : Bryan Donahogh
Principal produit/service : Produits pharmaceutiques développés sur commande
Branche : New Dawn Biotechnologies
Directeur : Daryl Hersch
Principal produit/service : Tissu humain cultivé en cuve, recherche en clonage

Profil commercial :

New Dawn Corporation fait un plus gros chiffre d'affaires que TIC, mais sa politique moins agressive la rend moins

influente. Le gouvernement du Tir possède 25 % des parts de la compagnie, les autres actionnaires étant dissimulés derrière plusieurs épaisseurs de sociétés-écrans. ND Medical Research est le plus important producteur et exportateur de traitements à base d'enzymes et d'hormones pour des pathologies allant du Syndrome de Tourette à la maladie d'Alzheimer.

Sécurité/Forces militaires : Information non disponible.

>>>>>[Pas officiellement, peut-être. Mais dans la rue, tout le monde sait que New Dawn possède un service de sécurité *très* bien entraîné et bien équipé. Intéressant, non ? Pourquoi une société gentille-et-douce, guérir-les-malades-soigner-les-blessés comme New Dawn a-t-elle besoin d'une pareille armée de badges gros-bras ?]<<<<<

- Landergost (11:34:07/03-03-54)

>>>>>[Pour protéger son trafic de drogue, peut-être ? Car c'est exact - New Dawn Pharmaceuticals développe quelques drogues maisons du feu de Dieu, principalement pour l'exportation. Tu veux t'allumer le cerveau comme une torche ? Achète New Dawn, au coin de la rue en bas de chez toi...]<<<<<

- Knocker (15:37:03/12-03-54)

>>>>>[Je confirme l'histoire de Knocker, sauf que le contrôle de la qualité chez New Dawn semble se relâcher un peu. Une récente cuvée de Truluv - une de leurs meilleures ventes, un mélange de stimulant, de drogue psychédélique et d'aphrodisiaque - a tué au moins quinze personnes à Atlanta.]<<<<<

- Observer (14:00:11/20-03-54)

>>>>>[Renseignez-vous un peu avant de parler, les gars. Il n'existe aucune preuve - je répète, *aucune preuve* - que New Dawn fasse dans la production de drogue. Ce ne sont que des spéculations hasardeuses, qui ne s'appuient sur aucun fait réel.]<<<<<

- Bluegenes (21:44:43/20-03-54)

WILLAMETTE COMPUSAT CORPORATION

Siège de la compagnie : Willamette Court, Salem
Président : Darcy Dybhavn
Branches principales

Branche : Willamette Compusat Data Processing
Directeur : Rhonda Hayes
Principal produit/service : Traitement et analyse de données

Branche : Willamette Compusat Consulting
Directeur : Sarah Browstowe
Principal produit/service : Consultation en matière de traitement des données

Branche : Remote Technologies
Directeur : Theresa Davis
Principal produit/service : Technologies de télécommande et de télésurveillance

Profil commercial :

Fondée en 2043 par Darcy Dybhavn, Willamette Compusat est le plus important producteur de traitement de données du Tir. La plupart des corporations nationales et même plusieurs mégacorpos étrangères passent par elle pour le traitement de leurs données (sauf pour les trucs secrets, bien évidemment).

La compagnie ne vend ni matériel ni logiciel. Tout ce qu'elle développe est, soit destiné à son usage propre, soit vendu sous licence à d'autres firmes. Le noyau du système principal de Compusat a été conçu par Dybhavn elle-même, mais ce sont des sociétés telles que Cray INM-MXS et NeuroTech Computing qui fournissent les systèmes périphériques et les séries de sous-processeurs.

Sécurité/Forces militaires : Minimale.

>>>>>[La sécurité *physique* est peut-être minimale. Mais la sécurité *matricielle* est foutrement mortelle.]<<<<<

- Red Wraith (01:16:21/31-03-54)

>>>>>[Peut-être faut-il redéfinir certains termes ici. De la façon dont je lis le commentaire de Spes, "Sécurité/Forces militaires" fait référence au genre d'investissement consenti par la compagnie dans le domaine d'une "force de réaction", pour user d'un jargon militaire. Le groupe Willamette ne semble pas donner dans ce genre de conneries - il ne possède pas d'agents de terrain, pas de flics corpos, rien de tout ça.

La sécurité de ses installations est une autre histoire. Seule la meilleure des équipes de Shadowrunners aurait une infime chance de s'infiltrer physiquement dans les locaux du groupe Willamette, et elle ne s'en tirerait pas sans y laisser des plumes.]<<<<<

- Ozzie (13:21:20/02-04-54)

>>>>>[Le siège de la corpo, près de la Willamette University, est de taille modeste vu qu'il n'y a que très peu d'employés sur le site. Ils donnent à fond dans la télétransmission. La plupart des "grosses têtes" travaillent à domicile et retransmettent le résultat par la Matrice.]<<<<<

- Peters (22:23:11/05-04-54)

GENOME TECHNOLOGIES CORPORATION

Siège de la compagnie : Gabriel Park Industrial Center, Portland
Président : Jonas Gallagher
Branches principales

Branche : Genome Research
Directeur : Samuel Luthien
Principal produit/service : Recherche en manipulation génétique

Branche : GTC Applied Technologies
Directeur : Ernet Hawkins
Principal produit/service : Tissu humain cultivé en cuve, technologies de la bio-substitution

Profil commercial :

Principal concurrent de New Dawn dans le domaine du tissu de substitution cultivé en cuve, Genome Technologies reste relativement un nouveau venu dans le

monde de l'industrie. Son fondateur et principal actionnaire, Jonas Gallagher, travaillait auparavant chez New Dawn mais il en est parti dans des circonstances mal éclaircies. New Dawn a contacté le Conseil d'Arbitrage, réclamant une ordonnance interdisant à Gallagher de faire concurrence à son ancien employeur, mais pour des raisons qui lui appartiennent, le conseil a refusé d'accéder à sa demande.

>>>>>["Pour des raisons qui lui appartiennent" ? Ces raisons n'auraient pas un rapport avec le fait que le Conseil des Princes - devant lequel le Conseil d'Arbitrage s'incline bien bas - a fourni une bonne part du capital de départ de GTC, par hasard ? Bah...]<<<<<

- Skeleton Hunter (13: 50: 51/ 01-04-54)

GTC est actuellement en train de réunir des fonds pour approvisionner une chaîne de boutiques d'organes avec le tissu développé dans ses cuves.

Sécurité/Forces militaires : Information non disponible.

>>>>>[GTC mise à fond sur la manipulation génétique. On raconte qu'ils seraient en train de modifier certains animaux paranaturels, pour les transformer en chouettes petits chiens de garde.]<<<<<

- Darwin (02:24:13/02-03-54)

>>>>>[Dans le centre de Portland ?]<<<<<

- Nat (11:31:10/02-03-54)

>>>>>[Bien sûr que non, abruti. Les locaux de Gabriel Park n'abritent que des bureaux. Ils ont un labo de recherche à Tygh Valley pour se livrer à leurs petites bidouilles génétiques.]<<<<<

- Darwin (01:00:26/05-03-54)

>>>>>[Je connais l'endroit dont tu parles, Darwin. Une vraie zone d'interdiction corpo - un des dispositifs de sécurité les plus chauds du secteur civil. Et qui semble au moins autant conçu pour *retenir* les gens à l'intérieur que pour les empêcher d'entrer...

Qu'est-ce qui peut se trafiquer là-bas au juste ? Personne ne sait ?]<<<<<

- Paddy (02:31:15/07-03-54)



>>>>>[Non, Paddy. Mais un avertissement aux petits curieux qui voudraient aller jeter un œil : l'endroit est surveillé par des sirènes. C'est bien ça, des sirènes - *Siren canori*, ces espèces de petits ptérodactyles (voir *Les Animaux Paranaturels d'Amérique du Nord* de Paterson pour plus de détails).]<<<<<

- Leather & Lace (14:28:03/15-03-54)

>>>>>[Vraiment ? Comme c'est intéressant. Voilà plusieurs années, à la sortie de la première édition du bouquin de Paterson, j'avais publié mes conclusions selon lesquelles les sirènes étaient une espèce produite par manipulation génétique. Je me demande quel rôle Jonas Gallagher a pu jouer là-dedans ?]<<<<<

- Sagan (20:34:10/21-03-54)

>>>>>[Parfois, on trouve du tissu artificiel GTC à Seattle. Si tu peux te le permettre, le supplément de prix en vaut largement le coup.]<<<<<

- Doc Dicer (16:30:33/02-04-54)

ANDALUSIAN LIGHT INDUSTRIES

Siège de la compagnie : Portland, Tir Tairngire
Président : Michael Demarco
Branches principales
Branche : Andalusian Manufacturing
Directeur : Heather McAdams
Principal produit/service : Technologie de l'industrie légère

Profil commercial :

Andalusian Light Industries est une petite corporation du Tir mais qui fait également office de holding pour une demi-douzaine de firmes nationales plus modestes. Ce rôle lui permet de diversifier ses intérêts, de l'électronique individuelle aux appareils hygiéniques en passant par les pièces détachées pour l'industrie automobile.

Sécurité/Forces militaires : Andalusian Light Industries maintient un modeste service de sécurité.

>>>>>[Andalusian appartiendrait en privé à la famille Oakforest d'après ce qu'on raconte. Je n'ai rien d'autre. Quelqu'un ?]<<<<<

- Stocker (10:37:10/18-03-54)

CORPORATIONS MULTINATIONALES

Voilà seulement cinq ans que le Conseil du Tir a autorisé l'implantation de mégacorporations sur son territoire. Encore exerce-t-il un tel contrôle sur leurs activités que certaines multinationales refusent de venir jouer sur le marché du Tir.

Restriction à l'activité mégacorporatiste

À strictement parler, une mégacorporation ne peut pas opérer sur le territoire du Tir - seule une filiale spécialement créée possède ce droit. Ces filiales n'étant pas des corporations au sens juridique, elles ne bénéficient d'aucune protection corporatiste contre leurs créanciers et autres difficultés légales.

Le Conseil impose aux filiales de diviser leur capital en actions mégacorporatistes, dont la valeur se négocie entre la mégacorporation-mère et les filiales à la création. Il achète alors 5 % des parts au prix convenu et assigne le reste au président de la filiale. Ce dernier doit être un sujet du Tir ou bénéficier d'une dispense spéciale du Conseil. Une fois toutes ces formalités réglées, le gouvernement autorise la firme à se lancer dans les affaires.

Une filiale peut retourner à la mégacorporation-mère tout ou partie de ses bénéfices qui ne sont pas destinés à être réinvestis (déduction faite des taxes appropriées, bien entendu). La valeur des actions doit refléter toute augmentation de capital. Si la mégacorporation désire vendre sa filiale, ou même seulement 10 % de son actif, elle doit d'abord obtenir l'accord écrit du gouvernement.



En tant que principal actionnaire, le président de la filiale est tenu pour personnellement responsable en cas de condamnation à l'encontre de "sa" compagnie. Les créanciers de la firme peuvent le contacter directement pour régler les dettes de sa compagnie, et il peut être légalement poursuivi pour toute activité criminelle perpétrée par la filiale.

Ces lois ont pour but d'obliger les dirigeants corporatistes à prendre leurs responsabilités sans possibilité de se retrancher derrière l'écran juridique de la corporation. Le président d'une filiale de mégacorpo opérant dans le Tir répond personnellement de toutes les actions de cette filiale, et le Conseil peut faire saisir tous ses biens - y compris ses parts dans la société - s'il s'écarte du droit chemin.

>>>>>[En règle générale, ça fonctionne. Les corpos évitent simplement d'en prendre à leur aise avec la loi comme elles le font aux UCAS et ailleurs.]<<<<<
- Lewis (15:11:02/13-03-54)

>>>>>[Que devient l'extraterritorialité des mégacorporations multinationales ?]<<<<<
- Gibbons (18:01:15/13-03-54)

>>>>>[Ça n'existe pas dans le Tir, bonhomme. De toute façon, les filiales *ne sont pas* des multinationales, pas vrai ! Ce sont des corpos du Tir qui se trouvent simplement être affiliées à une mégacorpo. Cette dernière ne les possède pas, pas légalement - c'est le président de chaque filiale qui en est le propriétaire. Tordu mais efficace, tu ne trouves pas ?]<<<<<
- Lewis (13:03:09/15-03-54)

En tant que chef de l'État, le Haut Prince peut accorder une dispense à une mégacorporation, sous la forme d'un "Sceau du Haut Prince" qui lui permet d'opérer dans le Tir sans être obligée de monter une filiale spéciale. Le Conseil des Princes n'a pas son mot à dire, mais il peut opposer son veto. Comme expliqué plus haut, l'opposition d'un veto à n'importe quelle résolution du Haut Prince appelle automatiquement un vote de confiance. C'est pourquoi le Haut Prince n'accorde pas son Sceau à la légère, et seulement de façon temporaire.

Dans toute l'histoire du Tir, seuls trois sceaux ont été attribués, et Kokura Biotechnology Inc. détient le seul actuellement en validité.

KOKURA BIOTECHNOLOGY INC.

Siège de la compagnie : Kyoto, Japon
Siège de la branche de Tir Tairngire : Salem, Tir Tairngire
Président : Eiji Takamura
Branches principales
Branche : Lotus Eaters Entertainment
Directeur : Akae Henmi
Principal produit/service : Productions tridéo et simsens
Branche : Kokura Bioengineering
Directeur : Kachiko Ukita



Principal produit/service : Tissu métahumain cultivé en cuve, technologies de bio-substitution, manipulation génétique

Profil commercial :

Protagoniste relativement mineur en comparaison de la plupart des mégacorporations, Kokura dépasse de beaucoup la plus importante des corporations nationales du Tir. Le Sceau du Haut Prince n'autorise actuellement que deux de ses branches, Lotus Eaters et Kokura Bioengineering, à traiter des affaires dans le Tir.

La première travaille étroitement avec l'industrie du spectacle du Tir, dirigée par le gouvernement, tandis que la seconde est engagée dans diverses aventures combinées avec New Dawn et Genome Technologies Corporation. Jusqu'à présent, aucune de ces collaborations n'a porté le moindre fruit.

Sécurité/Forces militaires : Kokura s'en remet aux Forces de la Paix du Tir pour assurer la protection de ses installations et de son personnel.

>>>>>[Kokura n'a peut-être pas de briseurs de pouces dans son équipe du Tir, mais sa sécurité dans la Matrice est foutrement serrée, aussi bonne que ce qu'on rencontre dans n'importe quel noyau de données de Seattle. Quand

je rencontre des défenses aussi solides, je me demande toujours ce qui se cache derrière... Personne n'a une idée ?]<<<<<

- Snowman (16:54:32/13-03-54)

>>>>>[La branche loisirs joue sur du velours. Si tu as vu un jour la tridéo nationale, tu sais qu'elle a besoin d'aide - salement. Une douzaine de chaînes - la moitié qui diffuse des documentaires écolos, l'autre qui passe de la propagande gouvernementale. Pas de sexe ou de violence gratuite et pas une seule poursuite de voitures. Lotus Eaters va lui montrer comment remédier à ça.]<<<<<

- Box Watcher (14:39:57/20-03-54)

>>>>>[Officiellement, Kokura Bioengineering, New Dawn et GTC travaillent sur un moyen de supprimer la réaction du système immunitaire pour éviter le syndrome de rejet du tissu artificiel qu'on rencontre avec les implants organiques cultivés en cuves. *Officiellement*. Alors comment se fait-il qu'aucun des scientifiques assignés aux labos du Tir par Kokura ne soient des immunologues ? Ce sont tous des gérontologues ou des mages.]<<<<<

- Faye (17:00:50/21-03-54)

>>>>>[Des "gérontologues" ?...]<<<<<

- Barre Sinister (19:13:54/21-03-54)

>>>>>[Des scientifiques qui étudient le vieillissement, bonhomme.]<<<<<

- Trivia Master (21:27:00/21-03-54)

>>>>>[So ka... ?]<<<<<

- Yasutoki (00:05:24/25-03-54)

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES (TIR TAIRNGIRE)

Siège de la compagnie : N.E. Union Avenue, Portland
Président : Aiden FitzGerald

Profil commercial :

Officiellement, le bureau de MCT à Portland n'est qu'un "point de vente" - il enregistre les commandes pour des produits MCT, les transmet au siège puis les achemine jusqu'au client. *Officieusement*, il regorge d'agents de la sécurité qui se livrent à l'espionnage industriel contre NeuroTech et Willamette Compusat... sans grand succès jusqu'ici.

Sécurité/Forces militaires : Aucune.

>>>>>[MCT réussit à rester un pas en avant des flics... pour le moment. Dans les milieux bien informés, on dit qu'elle va bientôt se faire avoir et que le couperet va s'abattre sur Fitz-Gerald.]<<<<<

- Clarke (12:17:48/22-03-54)

>>>>>[Coucou c'est encore moi ! Aiden FitzGerald est actuellement en vacances prolongées aux frais du contribuable de TT, le Conseil a saisi toutes les actions de MCT (T et MCT internationale écume littéralement.]<<<<<

- Clarke (15:19:13/01-04-54)

ARES MACROTECHNOLOGIES (TIR TAIRNGIRE)

Siège de la compagnie : Lancaster Drive, Salem
Président : Walter Dorek

Profil commercial :

Actuellement, Ares travaille de concert avec la Willamet University, investissant dans de nouvelles techniques d fabrication.

Sécurité/Forces militaires : Minimale.

>>>>>[Je ne sais pas ce qu'Ares nous prépare, mais je su qu'elle nous prépare *quelque chose*. Sûr, la Willamette Univers est à la pointe dans certains domaines, mais *pas* dans celui d nouvelles techniques de fabrication. Et on sait tous que la philo thropie d'Ares est insuffisante pour motiver le sponsoring d'u université elfique sans espoir d'être payé de retour...]<<<<<

- Blaster (23:14:06/30-03-54)

>>>>>[Je suis d'accord avec Blaster. Au fait, la sécur "minimale" se compose de cinq gardes. D'après leur dossi officiel, ce sont de simples drones sous-payés qu'Ares aur engagés dans le cadre d'un programme de formation.

Alors comment se fait-il que je les connaisse ? Eh bien, c sont tous des agents de terrain top niveau qui ont un casi long comme le bras. *Qu'est-ce* que Ares est en train de no mijoter ?]<<<<<

- Lady Macbeth (05:28:40/02-04-54)

KNIGHT ERRANT (TIR TAIRNGIRE)

Siège de la compagnie : 525 N.W. Couch Street, Portland
Président : Martin Roark
Principal produit/service : Sécurité physique

Profil commercial :

Knight Errant est une firme de sécurité privée prospère laquelle toutes sortes de corporations du Tir font appel po la protection de leurs installations. Knight Errant assure ég lement la sécurité des habitants du quartier de Royal Hill.

Sécurité/Forces militaires : Les agents de sécurité d Knight Errant bénéficient d'un permis de port d'arme aut matique et autre armement anti-personnel durant leur se vice. La corporation peut également leur fournir de armures lourdes et des véhicules blindés pour des missio ponctuelles qui réclament ce genre de protection. Actuel ment, Knight Errant compte environ 500 employés dans région de Portland.

>>>>>[D'un point de vue légal, les flics de KE (TT) sont diff rents de ceux de KE que nous connaissons et que no aimons. En pratique, ça pourrait aussi bien être les mêm salopards rentre-dedans, obsédés et marginalement inco ruptibles. Ces types sont aussi bons que ceux de Seattle, et

réglementation sévère concernant l'artillerie lourde leur mâche le boulot.]<<<<<
- Riker (11:03:45/10-03-54)

>>>>>[N'oublions pas toutes ces mégacorpos qui *aimeraient bien* poser leurs tentacules sur le Tir, comme la Yamatetsu Corporation. Auparavant, Yamatetsu *était* représentée dans le Tir, comme l'une des bénéficiaires du Sceau du Haut Prince, mais elle a connu quelques années difficiles. D'abord, la quasi-totalité de son échelon supérieur est passé sur le billot lors de cette purge à Seattle. Et puis il y a eu cette shadowrun sur l'un de ses labos de recherche et l'épuration gratuite qui a suivi. Et enfin - alors qu'elle commençait à croire qu'elle se sortait du merdier - le gouvernement du Tir l'a prise en flagrant délit de violation d'un truc quelconque (jouer au croquet sans permis, peut-être ?). Elle s'est fait virée comme une malpropre et a perdu Dieu sait combien de millions de nuyens dans le processus. Il y a des gens comme ça qui ne peuvent pas s'empêcher de perdre...]<<<<<
- Paco (20:15:43/08-04-54)

>>>>>[Aztechnology en est une autre. Malheureusement pour le Gros A, les rapports ne sont pas au mieux entre le Conseil et l'Aztlan et ça se répercute sur les affaires. Plus facile pour un chameau de passer par le chas d'une aiguille que pour Aztechnology d'entrer dans le Tir.]<<<<<
- Pyramid Watcher (12:38:20/10-04-54)

>>>>>[Peut-être... mais tu peux parier ta chemise qu'Aztechnology est en train de chercher un chameau nain et une aiguille géante...]<<<<<
- Rod (09:34:42/11-04-54)

>>>>>[Saeder-Krupp est une autre mégacorpo majeure qui n'est pas représentée dans le Tir, mais qui serait prête à tuer pour le devenir. J'ai entendu dire qu'elle se livrait à un genre d'opérations secrètes bizarres dans le pays. Si j'en découvre plus, je vous tiendrai au courant.]<<<<<
- Alchemy (17:33:16/03-03-54)

>>>>>[Minute - Lofwyr est au Conseil des Princes, mais sa compagnie n'est pas admise dans le pays ? Qu'est-ce que ça veut dire ?]<<<<<
- Simpson (18:19:29/08-03-54)

>>>>>[C'est de la politique, Simpson, purement et simplement. Comme on l'a dit plus haut, plusieurs personnalités importantes se sont opposées à l'entrée de Lofwyr au Conseil. L'interdiction de Saeder-Krupp dans le Tir faisait partie du deal qui a finalement permis à Surehand d'obtenir les votes qui lui manquaient pour faire nommer le dragon.]<<<<<
- Aegis (02:14:41/27-03-54)



TÉLÉCOMMUNICATIONS

Le Tir est fier de son réseau de télécommunications, l'un des plus sophistiqués et des plus fiables dans le monde. Le matériel et les logiciels utilisés par le réseau des télécommunications régionales de Tir Tairngire a des années, peut-être des décennies d'avance sur le système des UCAS. La grille peut gérer le trafic actuel sans la plus petite trace de ces délais de transmission familiers aux utilisateurs des télécom de Seattle.

>>>>>[Eh, mollo sur Seattle, bonhomme. On a une bonne grille. Bon c'est vrai qu'aux heures de pointe, il faut souvent patienter quelques milliers de microsecondes pour que les nœuds de correspondance transmettent ton appel. Et que les canaux actuels en fibres optiques sont tellement surchargés et les relais tellement vieux qu'on a quelquefois une perte d'information digitale sur des liaisons matricielles normales. Et que le RTR de Seattle est une telle passoire qu'un lycéen peut craquer le sous-système de facturation avec une console Play School™, mais...

Eh, *c'est* un système plutôt foireux, après tout...]<<<<<

- Marcus (13:23:10/28-02-54)

>>>>>[Si le RTR du Tir fonctionne tellement mieux que celui de Seattle, c'est pour une raison bien simple - sa taille. Compare les chiffres de population pour la *nation* de Tir Tairngire à ceux de la *ville* de Seattle. Devine quoi ? C'est pratiquement les mêmes. Maintenant, ajoute le trafic des données mégacorporatistes. Le trafic des données du spectacle. Le trafic des... tu vois l'idée.]<<<<<

- Sir Suave (20:19:54/01-03-54)

L'opérateur des télécommunications nationales, Emerald Telecommunications Inc. (ETI), fait tourner et entretient le RTR et les réseaux télécoms associés en garantissant un standard de sécurité Orange-5 sur l'ensemble de la Matrice du Tir.

>>>>>[Orange-5, c'est le *minimum*, bonhomme. Les coins sensibles - genre, là où se trouvent les nœuds de correspondance et, naturellement, les routines de facturation - sont carrément rouges, avec un niveau de sécurité qui bloque tout au bout de l'échelle. ETI prétend ne pas utiliser de glace noire et limiter son utilisation de glace grise. En fait, les garçons et les filles, les principales routines de correspondance sont de véritables glaciers - tout en CI, en grande partie noire. Vous êtes prévenus.]<<<<<

- Towkay (04:43:00/27-02-54)

>>>>>[Je dois admettre que le Tir possède *effectivement* un réseau télécom sophistiqué, mais dire que c'est le plus évolué du continent est ridicule. Ceux qui mettent mes paroles en doute n'ont qu'à aller se promener dans le réseau du Conseil Corporatif Pueblo, lequel a au moins une demi-génération d'avance sur celui de Tir Tairngire.]<<<<<

- Acrimonius (01:30:25/06-03-54)

>>>>>[Le RTR du Tir dissimule une "grille dans la grille" entièrement consacrée aux communications du gouvernement et de l'armée. Elle utilise le même matériel que le reste du système, mais ses logiciels de défense sont *beaucoup plus* coriaces. Je leur donnerais au moins un niveau de Rouge-7, et c'est plutôt une moyenne basse.]<<<<<

- Ballbuster (00:36:49/08-03-54)

>>>>>[Exact. Un bon ami à moi s'est fait cramer le cerveau en tâchant de craquer le réseau gouvernemental. Les CI qui le protègent sont aussi noires que le cœur d'un politicien et il est fort possible qu'elles soient commandées par des systèmes experts ou même une technologie d'IA.]<<<<<

- The Lash (13:43:08/09-03-54)

>>>>>[Comme la majeure partie du réseau télécom du Tir, il tire avantage de ses éléments les plus "frais". Beaucoup de réseaux actuels tournent sur du matériel haut de gamme, mais sont ralentis par des éléments vieux parfois de presque une décennie. Les composants de la grille du Tir sont presque tous de la meilleure qualité et à la pointe de la technologie.]<<<<<

- Cuervo (09:12:13/10-03-54)

L'abonnement de base à ETI comprend certains services qui doivent généralement être achetés séparément à Seattle et ailleurs. Ainsi, la boîte à lettres matricielle vocale et vidéo est standard, de même que le transfert d'appel, la mise en attente d'appel, le traçage et la communication multi-ligne.

>>>>>[Ceux qui utilisent la boîte à lettres matricielle pour des affaires sensibles méritent tout ce qui leur arrive. Tu as vraiment envie de voir tes messages patienter dans une base de données gérée par une corpo jusqu'au moment de passer les récupérer ? Me fais pas rigoler.]<<<<<

- Shadow Pixel (13:20:38/05-03-54)

>>>>>[Idem pour le service de brouillage en option. Bon Dieu, qui utilise ces trucs ?]<<<<<

- Neo (16:11:46/05-03-54)

>>>>>[Des amateurs, bonhomme. Des corpos amateurs, des Shadowrunners amateurs. Ça fait froid dans le dos, hein ?]<<<<<

- Cat (13:43:33/06-03-54)

L'abonnement standard à ETI est de 44 nuyens par mois pour une ligne simple. Ce tarif couvre tous les appels qui ne sortent pas du RTR de Tir Tairngire, quelle que soit leur durée. Les appels en direction d'autres RTR s'ajoutent à la facture.

MATRICE DE TIR TAIRNGIRE

>>>>>[Okay, les gars. J'ai obtenu ce passage auprès d'une decker locale - Console Cowgirl, pour ne pas la nommer. Spes n'est pas un decker et ne fréquente pas le milieu des deckers. Quant à moi, je ne suis pas non plus un authentique écumeur de la Matrice, donc je ne peux pas garantir la validité de ce texte. Adressez vos doléances éventuelles directement à la C-girl.]<<<<<

- Captain Chaos (16:19:53/08-02-54)

Clairsemée.

C'est le premier mot qui vient à l'esprit quand on découvre la Matrice du Tir. Elle comporte moins d'icônes, et des icônes plus petites, un paradigme de lignes de données moins dense et moins de deckers qui sillonnent ses cieux électroniques.

Pourquoi ? Eh bien, mes petits chéris, je vais vous le dire.

Tout d'abord, le niveau de paranoïa des corpos du Tir atteint des sommets qui font passer les grosses mégacorpos de Seattle pour des modèles de confiance. La plupart possèdent un système relié à la Matrice, mais c'est rarement leur système *principal*. Le système "satellite" d'une corpo, pour lui donner un nom, procure à la corpo un accès à la Matrice - il lui permet de parcourir les bases de données, d'enregistrer les flashs et les bases d'information, d'envoyer et de recevoir du courrier électronique et des transferts en binaire, etc. (ah oui, et aussi d'envoyer ses propres maraudeurs matriciels corpos chercher des puces à la concurrence).

Mais ce système satellite est habituellement l'équivalent d'une simple console à forte puissance installée sur le bureau d'un employé. Il est relié à la Matrice, mais *pas* au noyau dur du système de la corpo.

Pourquoi ? À l'évidence, parce que quelque chose qui n'est pas connecté à la Matrice ne peut pas être pénétré et violé *depuis* la Matrice. Les deckers hostiles n'ont ainsi aucune possibilité de s'introduire dans ton système.

Maintenant, il faut reconnaître qu'il est parfois *nécessaire* pour le système central d'une corpo d'accéder à la Matrice. Ce qui se produit généralement en mode sortie-uniquement. Le système ouvre une sorte de porte - en créant, en substance, un nœud d'accès au système qui n'existait pas auparavant - puis "décharge" un paquet de données dans la Matrice. Ensuite il ferme ou efface le NA. S'il y a une réponse, la corpo peut la diriger vers le système satellite ou bien ouvrir *un autre* NA temporaire pour la recevoir en mode temps non-réel.

>>>>>[À l'intention des petites têtes parmi vous qui ne parlent pas le jargon : le mode temps non-réel signifie que le NA n'est relié qu'à un tampon, qui engrange les données envoyées. Ce n'est qu'après avoir désactivé le NA et coupé la connexion avec la Matrice que le système principal récupère les données dans le tampon. Sans connexion en temps réel, un decker ne peut pas s'introduire dans le système depuis la Matrice.]<<<<<

- The Lash (13:50:59/09-03-54)

>>>>>[Exact, en temps non-réel je ne peux pas introduire mon persona dans le système, mais il me reste quand même quelques options. Je peux glisser un programme autonome - de préférence camouflé en un paquet de données anodin - dans le tampon, par exemple. Quand il sera chargé dans le système, il commandera l'ouverture discrète d'un NA qui laissera entrer mon persona.]<<<<<

- TS (16:35:54/10-03-54)

>>>>>[Futé, mon salaud...]<<<<<

- The Lash (21:22:36/10-03-54)

Du fait de tous ces NA temporaires, la Matrice du Tir - quand on l'observe à proximité d'un nœud RTL, par exemple - semble fréquemment "scintiller" (à la différence de celle de Seattle, qui brûle d'une flamme constante).

Les systèmes satellites sont considérés comme accessoires, n'étant pas reliés au cœur des systèmes principaux, et leur niveau de sécurité reste donc habituellement assez bas. Le système satellite moyen oscille probablement autour de Bleu-3, tandis que certains montent jusqu'à Orange-1.

Certaines corpos et organisations importantes *maintiennent* un accès normal à la Matrice. Voici une liste de ces systèmes, avec mon appréciation - ou estimation au jugé - de leur niveau de sécurité moyen. Attention, j'ai parlé de *moyenne*, okay ? Ne venez pas gémir si j'ai dit qu'un système avait un niveau Orange-3 et que vous êtes tombé sur un nœud Rouge-10. Ce n'est pas ma faute, et j'imagine que vous avez accepté les risques au moment de vous faire installer votre datajack de toute façon. Fin du sermon.

BASE DE DONNÉES DES BREHONS

Niveau de sécurité : Rouge-6

Jugements, transcriptions de procès et bon nombre d'autres documents relevant du système judiciaire du Tir sont entreposés ici. Craque le système et tu pourras commuer une peine de mort

arranger une liberté sur parole ou modifier un casier judiciaire (mais n'oublie pas le dossier des arrestations - il se trouve dans le système des Affaires Intérieures des Forces de la Paix). Impressionne tes amis, coule tes ennemis. Le construct se présente comme une épée en équilibre sur le pommeau.

SYSTÈME PERSONNEL DU CONSEIL

Niveau de sécurité : Gakk !

Oui, le Conseil des Princes dispose d'une installation parallèle sophistiquée pour mener à bien ses sinistres desseins. Et, oui, le niveau de sécurité est si élevé que je ne me hasarderai pas à proposer une supposition. Disons que c'est Rouge-beaucoup et va plutôt essayer quelque chose de plus simple, comme la Banque Nationale de Dubaï ou le système militaire des Forces de la Paix de TT. Le construct est un cercle de onze étoiles.

BASE DE DONNÉES DU SERVICE DES DOUANES ET DE L'IMMIGRATION

Niveau de sécurité : Rouge-9

Tu veux un visa touristique ? Tu veux effacer la trace de tes huit tentatives précédentes d'acheter ton entrée dans le pays ? C'est le système qu'il te faut, bonhommino. Naturellement, le savoir et s'en servir sont deux choses différentes. Le construct est une poterne à cinq barreaux.

SYSTÈME PERSONNEL DE LOFWYR

Niveau de sécurité : Rouge-10

Lofwyr le dragon, Prince de Tir Tairngire, garde son système personnel relié à la Matrice. Ne me demande pas pourquoi ni le genre de données qu'il peut stocker à l'intérieur. J'ai toujours observé le vieil adage : "Méfie-toi des dragons", et j'imagine qu'on pourrait le continuer par "et ne déconne pas avec leurs ordinateurs". Le NA du système voit passer un trafic important dans les deux sens, mais l'analyse des appels ne révèle pas grand-chose sur ce que le reptile peut trafiquer. Le construct est - devine quoi ? - un dragon.

TELESTRIAN INDUSTRIES CORPORATION

Niveau de sécurité : Rouge-6 et beaucoup, beaucoup plus

C'est le système central, celui qui se situe au troisième sous-sol du Telestrian Habitat à Portland. Les nœuds et les fichiers consacrés aux affaires de base tournent autour de Rouge-6. Les banques de données du secteur de recherche sont à Rouge-8 et plus. Le construct est une version 3D du logo de la corpo, à savoir un crâne en origami.

>>>>>[Comme je le disais dans le fichier sur l'économie, la filiale NeuroTech de Telestrian utilise l'une des plus vicieuses CI "intelligentes" en cascade qu'on ait jamais vues.]<<<<<

- Red Wraith (01:42:02/01-04-54)

BASE DE DONNÉES DES AFFAIRES INTÉRIEURES DES FORCES DE LA PAIX

Niveau de sécurité : Rouge-8

Le département des Affaires Intérieures des Forces de la Paix est la police locale. Ce système gère les casiers criminels, *pas* les dossiers judiciaires, ainsi que le réseau de communication de la police. Le construct est une matraque en bois qui ressemble à un gourdin bosselé.

SYSTÈME MILITAIRE DES FORCES DE LA PAIX

Niveau de sécurité : Rouge-11

Si tu penses aux militaires comme à des Keystone Kops avec des panzers, ce système va te faire radicalement changer d'avis. Branche-toi simplement sur la Matrice du Tir, tu ne peux pas le rater : dirige-toi tout bêtement sur la putain de galaxie spirale qui domine l'horizon. Elle écrase tous les autres constructs dans ce coin de la grille, ce qui devrait déjà te donner une indication.

Si tu arrives à craquer la glace, tu dois vraisemblablement pouvoir accéder au système de sécurité des frontières, avec le déploiement actuel des troupes, les plans de riposte à n'importe quelle invasion et aussi l'emplacement du matériel lourd. Si tu t'en sors avec tes neurones intacts, passe-moi un coup de ligne.

>>>>>[Minute ! Le système personnel du Conseil est plus coriace que celui de l'armée ? Il y a un truc qui ne colle pas]<<<<<

- Marcus (14:01:12/28-02-54)

>>>>>[La C-girl fait une petite confusion au sujet de ces deux systèmes. Le NA du système du Conseil *est* un glacier - Rouge-10, à vue de nez, avec de la bonne glace noire - mais une fois à l'intérieur, la sécurité dégringole. Je dirais que le niveau moyen réel tourne aux alentours de Rouge-6 - toujours dangereux, mais gérable.]<<<<<

- FastJack (17:12:23/01-03-54)

>>>>>[Peut-être pour toi, FJ. Et le système militaire ?]<<<<<

- Marcus (13:39:05/02-03-54)

>>>>>[Il débute à Rouge-10 et ensuite, il continue de grimper. Trouves autre chose si tu cherches un système pour te faire les dents.]<<<<<

- FastJack (14:01:34/02-03-54)

BUREAU DES QUALIFICATIONS

Niveau de sécurité : Rouge-9

Ce système gère à la fois l'épreuve bureaucratique du Rite de Progression et le service d'examen et d'évaluation des qualifications professionnelles. La sécurité y est sévère, et tu peux parier que l'endroit grouille littéralement de flics de Netwatch. Pas étonnant - un unique decker qui réussirait à s'y introduire pourrait déstabiliser toute la structure sociale du Tir. Le construct est un rouleau de parchemin.

>>>>>[Peu vraisemblable, C-girl. Le système est tellement compartimenté - et je te parle du matériel, pas des logiciels - que ça prendrait une éternité pour trafiquer plus d'une dizaine de dossiers (bien entendu, ça n'empêcherait pas un decker ambitieux de modifier ses *propres* résultats à l'épreuve bureaucratique ou à un test d'embauche...).]<<<<<

- Tallyrand (12:09:57/06-03-54)

WILLAMETTE COMPUSTAT

Niveau de sécurité : Rouge-9

La plus importante firme de traitement de l'information du Tir, WC conduit également une recherche extensive dans le domaine du logiciel. La plupart des employés de la corpo "télébossent" - travaillent à domicile sur leurs propres consoles, reliés au cœur du système par la Matrice. Ça oblige WC à maintenir ouverts plusieurs NA en temps réel, mais la plupart sont des glaciers. Le construct est une tour d'ivoire (ouais, je sais - de l'humour de la part d'une corpo ?).



LOI

En tant que nation jeune qu'aucune réminiscence du passé ne vient encombrer, le Tir a eu la possibilité de se créer des lois à partir de rien. Alors que les autres pays doivent s'accommoder des lois passées par leurs dirigeants plusieurs décennies ou même plusieurs siècles auparavant, dans des conditions très différentes des circonstances présentes, le Tir, lui, n'avait apparemment aucun bagage historique de ce genre.

>>>>>[Si tu veux connaître le "bagage historique" du Tir, cherche en Grande-Bretagne. Selon la loi, il est toujours puni de la décapitation de cracher sur le London Bridge. Naturellement, le pont auquel la loi fait référence se trouve en Arizona (aujourd'hui le Conseil Corporatif Pueblo) depuis les années 1970.]<<<<<
- The Big Eye (18:26:13/19-02-54)

>>>>>[Faux. Cette loi a été supprimée il y a quelques années.]<<<<<
- Harker (10:40:43/22-02-54)

En tant que nation autonome plutôt que conglomérat d'États ayant chacun une tradition juridique distincte, le Tir possède un ensemble de lois beaucoup plus cohérent que celui des UCAS. Le revers de la médaille est que cette constance légale débouche sur des réglementations et des peines beaucoup plus lourdes que dans les UCAS, sans les échappatoires et autres libertés communément admises de l'autre côté de la frontière.

>>>>>[Traduction : les lois du Tir ont été conçues pour être foutrement restrictives.]<<<<<
- Legal Beagle (19:03:16/02-03-54)

IMMIGRATION

Tir Tairngire protège jalousement ses frontières. Seules quelques âmes privilégiées se voient accorder le droit de devenir sujets de la nation elfique.

>>>>>[Ce pauvre Spes doit être complètement schizo. Des fois, il vomit littéralement son pays, d'autres fois il le porte aux nues. Où est la vérité, finalement ?]<<<<<
- Lancaster (22:02:34/05-03-54)

>>>>>[La vérité, c'est que Spes est un apostat dans son pays, mais que son jugement reste influencé par son éducation et sa formation. Je peux comprendre et je sympathise.]<<<<<
- Sergei (06:34:38/07-03-54)

>>>>>[Ça devient profond, tout ça...]<<<<<
- Cain (21:37:06/11-03-54)

DEMANDE D'IMMIGRATION

Une personne souhaitant devenir sujet de Tir Tairngire doit déposer une demande depuis l'extérieur du pays. Même si elle réside déjà dans le Tir, grâce à un visa de travail ou d'étudiant par exemple, elle doit en sortir le temps d'adresser un formulaire de demande et de recevoir la réponse. Cette condition empêche les immigrants potentiels d'obtenir des visas de travail puis de les transformer en statuts de travailleurs immigrés depuis l'intérieur du pays.

Pour que leur demande soit prise en considération, les postulants à l'immigration doivent justifier d'un niveau raisonnable de sécurité financière. Un emploi dans le Tir ou le bénéfice d'une rente minimale pour maintenir le postulant 20 % au-dessus du seuil de pauvreté pendant au moins cinq ans suffisent à remplir cette condition. Actuellement, le seuil de pauvreté officiel est fixé à 38.500 nuyens par an, ce qui veut dire qu'un immigrant rentier doit garantir des revenus annuels de 46.200 nuyens. Pour être admis au titre d'immigrant rentier, le postulant doit transférer la totalité de ses biens (ou titres ou valeurs ou actions) dans le pays. Une fois à l'intérieur du Tir, ces biens sont soumis aux lois de conservation du capital examinées plus loin dans ce chapitre.

>>>>>[En d'autres termes, une fois les crédits dans le pays, il est foutrement difficile de les en faire sortir.]<<<<<
- Sol III (19:05:32/23-02-54)

La plupart des immigrants rentiers utilisent les fonds qu'ils apportent avec eux pour débuter leur propre société. Certains ont fondé quelques-unes des petites entreprises les plus florissantes du Tir, améliorant de manière significative l'économie de la nation.

Pour être admis au rang d'immigrant salarié, le postulant doit justifier d'un emploi garanti auprès d'une corporation régulièrement enregistrée de Tir Tairngire. Cette dernière doit fournir au service de l'Immigration la démonstration certifiée qu'aucun sujet vivant actuellement dans le Tir ne possède les qualifications requises pour cet emploi.

>>>>>[Ah, ouais, protéger la main-d'œuvre nationale contre la concurrence étrangère déloyale, j'ai déjà entendu ce genre de conneries. Certaines des NAO ont adopté ce genre de restriction, mais c'est jamais qu'une formalité.]<<<<<
- Kraken (10:35:07/12-03-54)

>>>>>[Pas dans ce cas, je peux te l'assurer. Les mecs de l'Immigration *vérifient* ta démonstration certifiée, et si elle ne résiste pas à l'examen, ils vont trouver la corporation qui l'a pondue avec toute une tripotée de questions. Remplir un "certificat de non-concurrence" frauduleux peut coûter à une corpo une amende de 120.000 ¥. Non, Kraken, tout le monde prend ça très au sérieux.]<<<<<
- Nancy B (19:12:40/14-03-54)

Le président de la compagnie qui embauche le postulant endosse la responsabilité légale de son comportement pendant les douze mois qui suivent son admission dans le pays. Si l'employé commet un délit sur le territoire du Tir au cours de cette année, le président qui l'a recommandé subit la même condamnation que lui.

>>>>>[Waouh ! T'imagines le prez de Yamatetsu-Seattle, par exemple, passer à la trappe parce qu'un petit gestionnaire de base de données donne dans le trafic de BTL dans son dos ?]<<<<<
- LAX (19:31:37/11-03-54)

>>>>>[Voilà pourquoi les corpos font *très* attention à ne pa recommander n'importe qui pour l'immigration...]<<<<<
- Nasty (17:26:00/13-03-54)

Ces questions de solvabilité, de rentes ou de garanti d'emploi sont les conditions minimum pour l'immigration Elles ne signifient nullement que le service de l'Immigratio *doive* approuver la demande d'un postulant qui les rempli Ce dernier doit également fournir une photographie, un empreinte rétinienne, la liste de tous ses implants ou tech nologie d'amélioration individuelle, et une copie de tou ses dossiers personnels, avec un accord notarié autorisant communication de ces renseignements aux enquêteurs d Tir pour confirmation.

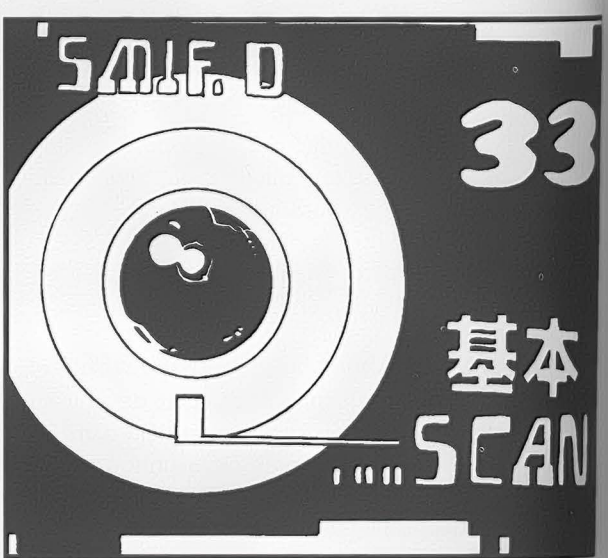
>>>>>[On te demandera les mêmes conneries si tu fais un demande de VAV. Remarque : les dossiers personnels com prennent le dossier médical, le dossier militaire et le casie judiciaire (le cas échéant).]<<<<<
- Legal Beagle (19:23:21/02-03-54)

Le service de l'Immigration peut rejeter un postulant e s'appuyant sur n'importe quel élément de sa demande. L loi ne laisse aucun recours en appel, et le service n'a pas justifier sa décision.

>>>>>[Ce qui donne toute latitude au Tir pour t'envoyer faire pendre ailleurs rien que parce que tu n'es pa elfe.]<<<<<
- Boingo (23:19:40/04-03-54)

>>>>>[Malheureusement, ce n'est que trop vrai.]<<<<<
- Spes (17:43:51/05-03-54)

>>>>>[Souviens-toi que, même une fois que ta demand d'immigration a été acceptée, tu n'es toujours pas un sujet part entière tant que tu n'as pas participé au Rite de Progre sion. Tu es un sujet probatoire - un "proby" - avec le ran social d'aristocrate.]<<<<<
- Wyoh (04:27:39/10-03-54)



Quand une personne mariée reçoit un avis favorable à sa demande d'immigration, son conjoint peut l'accompagner dans le pays. Cependant, il *doit* le faire au même moment que le postulant. Une fois dans le Tir, un sujet ne *peut pas* se porter garant pour l'immigration d'un membre de sa famille ou de n'importe qui d'autre. Ses proches doivent déposer une demande en leur nom propre, qui sera acceptée ou refusée en fonction de leurs mérites respectifs. Un sujet du Tir peut en revanche concéder une partie de ses biens à un tiers, de sorte qu'il puisse postuler au titre d'immigrant rentier.

Invitation personnelle

Le Haut Prince peut inviter n'importe qui, n'importe où dans le monde, à devenir un sujet probatoire du Tir. Une telle invitation contourne les complexités des lois d'immigration ; le service concerné ne peut pas s'opposer à l'admission d'un invité du Haut Prince.

Beaucoup de grands artistes et autres personnes dont la présence profite à la nation mais qui ne remplissaient pas les conditions requises par le service de l'Immigration ont ainsi bénéficié de cette fiat royale. Le Haut Prince l'utilise plus rarement aujourd'hui qu'il ne le faisait dans les premiers temps. Au fil des quatre dernières années, il a étendu son invitation à une trentaine de personnes seulement, généralement à l'occasion des festivités de l'anniversaire royal.

Les Princes du Conseil et autres personnes de rang royal peuvent demander au Haut Prince d'étendre son invitation à une personne qu'ils désirent faire entrer dans le pays. Lorsque Surehand y voit un intérêt personnel (quand un rival se met ainsi en position de lui devoir une faveur, par exemple), il lui arrive de donner son accord. Le Conseil des Princes peut y opposer son veto, mais il le fait rarement.

VISA DE TRAVAIL

La loi prévoit la délivrance de visas de travail temporaires, même s'ils ne sont accordés que dans des circonstances exceptionnelles. Le processus de demande, comme pour l'immigration permanente, doit débuter en dehors du pays. Le postulant doit fournir la même documentation, dossiers personnels, curriculum vitae et ainsi de suite, et la compagnie qui le réclame doit remplir le même certificat de non-concurrence. Cependant, le président de la firme n'est *pas* tenu pour personnellement responsable du comportement du postulant dans le cas d'un visa de travail.

Les visas de travail sont délivrés pour une période de temps spécifique et limitée, généralement entre trois mois et deux ans. Ils ne peuvent être renouvelés qu'une fois, et seulement depuis l'extérieur du pays.

Le bénéficiaire d'un visa de travail reçoit un document très similaire au VAV qu'il doit porter sur lui en permanence. Il paye les cotisations retenues sur son salaire mais n'est pas soumis aux autres impôts nationaux ou municipaux ; en conséquence, il ne bénéficie d'aucun des avantages sociaux dont jouissent les sujets du Tir.

>>>>>[Ce qui comprend en théorie la couverture médicale. Dans la plupart des cas, cependant, les frais médicaux du travailleur sont pris en charge par sa compagnie.]<<<<<
- Doc Dicer (09:30:53/10-03-54)

Le travailleur étranger ne possède aucun rang social et n'est pas considéré comme un membre à part entière de la société de Tir Tairngire.

>>>>>[En fait, il possède un rang social inférieur à tous les autres - celui de *goro*, étranger.]<<<<<
- Renard (23:25:09/01-03-54)

Comme pour les demandes d'immigration, le service de l'Immigration peut rejeter une demande de visa de travail sans justification et sans possibilité d'appel.

>>>>>[Les visas de travail ne sont pas courants. Pas tellement parce que le service de l'Immigration refuse d'en délivrer, mais parce qu'il y a peu de gens pour en réclamer. Crois-moi, c'est pas marrant de vivre dans le Tir en tant que *goro*. Tu sais à quel point les *gaijin* ("démons étrangers") sont méprisés au Japon ? Les *goro* sont traités pareil dans le Tir, sauf que c'est encore plus manifeste. Les Japonais font au moins semblant d'être polis. Les elfes du Tir ne se donnent pas cette peine.

Les bénéficiaires d'un visa de travail sont généralement logés dans les locaux de leur compagnie. Je te recommande fortement de ne pas en sortir. Te promener dehors ne t'attirera que des ennuis.]<<<<<
- Fiann (20:32:37/02-03-54)

>>>>>[Rien de tel qu'une bonne bagarre amicale avec les habitants du coin dans une taverne pour se faire respecter en tant qu'individu.]<<<<<
- Raiko (21:43:35/02-03-54)

>>>>>[D'après ce commentaire, je suppose que tu as travaillé dans l'une des Nations des Américains d'Origine, je me trompe ? Eh bien, pour ce qui est des Sioux ou même des Algonkins-Manitou, tu as raison. Dans ces coins-là, l'hostilité physique à l'égard des étrangers est une sorte de test. Si tu ne t'écrases pas, si tu rends coup pour coup, tu montres que tu es digne de leur respect et de leur amitié.

Mais ça ne se passe pas comme ça dans le Tir, bonhomme. Tu ne vois pas de jeunes loups dans les bars qui te montrent les dents en te défiant d'oser répliquer. L'agressivité se manifeste plus subtilement. On te considère comme un sous-homme et on te le fait comprendre de toutes sortes de manières. Une attitude supérieure, des commentaires méprisants émis tout juste assez fort pour que tu les entendes... et si tu montres les dents, on se contente de te regarder de haut. Si tu décides d'opter pour la manière forte et de te faire respecter à coups de poings, tu te retrouves illico en prison.

C'est vrai même pour les étrangers elfes. Les non-elfes bénéficient simplement d'un traitement de faveur... Rappelle-toi comment on appelle les non-elfes dans le Tir : les *celén*, les non-évolués. Ça veut tout dire.]<<<<<
- Fiann (21:46:36/02-03-54)

>>>>>[Tu parles pour les sujets elfes, non ? J'imagine que les sujets non-elfes doivent se comporter différemment ?]<<<<<
- Sammy (21:47:51/02-03-54)

>>>>>[Pas tellement, pas en nombre suffisant pour que ça se remarque. Ils ont la même attitude élitiste propre au Tir.]<<<<<
- Fiann (21:49:30/02-03-54)

>>>>>[Totalement d'accord avec ça. Si tu es un *goro* qui cherche à se faire respecter, il n'y a qu'une seule façon d'y arriver. Amène-toi dans le repaire de l'un des rares gangs de motards, insulte la pétasse du chef et gagne la bagarre qui s'ensuit. Si tu t'en sors vivant, tu te seras probablement fait des potes.]<<<<<
- Hog (18:09:54/05-03-54)

VISA D'ÉTUDIANT

Le Tir compte plusieurs universités connues et respectées à travers le monde. Willamette, à Salem, l'University of Tir Tairngire (UTT) à Eugene (anciennement University of Oregon) et la *Celisté* ("Porteur de lumière", anciennement Oregon State University) à Corvalis attirent des étudiants venus de tous les pays qui se rendent dans le Tir dans le cadre de son vaste programme de visas d'études.

Pour obtenir un visa d'étudiant, le postulant doit d'abord être accepté dans l'une des universités du Tir pour le prochain semestre. Une fois ce point acquis, l'étudiant doit fournir la même documentation que pour un visa de travail ou une immigration définitive, en adressant sa demande depuis l'extérieur du pays. Ce visa peut être renouvelé sans avoir à quitter le pays, le temps nécessaire à l'étudiant pour décrocher son diplôme. La demande d'un visa d'étudiant doit spécifier le diplôme souhaité. L'étudiant peut séjourner dans le Tir pendant les vacances, mais ne peut travailler que dans le cadre d'un programme de "travaux pratiques" proposé par l'université. Une fois en possession de son diplôme, l'étudiant doit immédiatement quitter le pays. Bien entendu, il peut déposer une nouvelle demande de visa pour s'inscrire dans un autre cycle, auquel cas le service de l'Immigration considère son diplôme d'une université du Tir comme un solide argument en sa faveur.

Les demandes de visa d'étudiant sont moins souvent rejetées que les autres, tant que le postulant a déjà été accepté par l'université de son choix.

>>>>>[Et tant que c'est un elfe.]<<<<<
- Dori (10:16:09/26-02-54)

>>>>>[Pas tout à fait. Le métatype fait *moins* de différence pour un visa d'étudiant que pour les autres demandes.]<<<<<
- Priam (16:42:40/27-02-54)

>>>>>[Ouais, mais... tes chances d'être accepté dans une université du Tir sont *beaucoup plus* élevées quand tu es un elfe, et c'est la vérité vraie. Et comme l'admission universitaire est une condition préalable indispensable à l'obtention d'un visa d'étudiant, il existe moins d'opportunités de rejeter une demande de visa pour des motifs raciaux (logique).]<<<<<
- Dori (11:18:53/01-03-54)

>>>>>[Pas évident d'être accepté même si tu *es* un elfe. La concurrence est *vraiment* rude pour l'admission. Il faut avoir une moyenne foutrement élevée et un des meilleurs scores SAT (ou équivalent), *ou* justifier d'une expérience professionnelle vachement impressionnante. À toi de convaincre la faculté que tu meurs d'envie d'étudier chez eux, au cours d'un entretien téléphonique, et de démontrer au service financier que tu peux payer ton écot. Les droits d'inscription pour un seul semestre varient d'une faculté à l'autre mais tournent en moyenne autour de 18.000 ¥. Et les étudiants étrangers n'obtiennent *aucune* bourse.

Naturellement, si tu *réussis* à entrer, ça en vaut définitivement le coup. Willamette propose l'un des meilleurs programmes de manipulation biogénétique du monde, et le diplôme d'UTT en thaumaturgie théorique et appliquée rivalise avec celui de MITM.]<<<<<
- Parnall (10:26:58/04-03-54)

>>>>>[Putain, mais on s'en fout ?]<<<<<
- Tober (23:48:25/05-03-54)

>>>>>[Putain, mais tu devrais pas, tête de nœud ! Je connais deux ou trois shadowrunners qui sont entrés dans le Tir grâce à des visas d'étudiants (Dieu sait comment ils ont réussi à blouser le service des admissions de Willamette, mais ils l'ont fait). Aujourd'hui, ils payent des mômes à la grosse tête pour suivre les cours à leur place via la Matrice pendant qu'ils explorent les coins et recoins plus sombres et plus lucratifs de Salem. Qui sait, ils se retrouveront peut-être même avec un diplôme supérieur...]<<<<<
- Ratskeller (20:29:01/06-03-54)

>>>>>[La question mérite qu'on revienne dessus. Si tu décroches un visa d'étudiant, tu *dois* assister aux cours, ne serait-ce que par télécom. Sans quoi tu es en faute vis-à-vis de la loi, et les infractions à la législation relative à l'immigration entraînent de sérieuses condamnations. Selon la loi, si tu cesses d'aller aux cours, tu dois le notifier au service de l'Immigration, qui fait immédiatement expirer ton visa. Après quoi, tu n'as plus qu'à faire tes valises à vitesse grand V.]<<<<<
- Parnall (11:12:43/07-03-54)

VISA TOURISTIQUE

Les touristes qui se rendent dans le Tir doivent demander un Visa d'Autorisation de Visiteur valable 30 jours. Comme pour les autres visas du Tir, il faut le réclamer depuis l'étranger, soit auprès du plus proche consulat du Tir, soit <<**bloc effacé : 7,2 Kp**>>

>>>>>[Okay, okay, on a déjà vu tout ça. C'est le redoutable VAV dont il a été question au premier fichier. Tu peux te reporter à ce passage pour les détails officiels ; pour les trucs officieux, continue simplement la lecture.]<<<<<
- Captain Chaos (20:35:23/08-02-54)

>>>>>[Et souviens-toi d'un truc en particulier qui a été mentionné au premier fichier. Si un agent des Forces de la Paix

te demande de lui présenter ton VAV - ce qu'ils font chaque fois que l'envie leur en prend, histoire de se sentir supérieurs - et que tu es dans l'incapacité de le faire, tu commets un grave délit.]<<<<<
- Spider (16:53:36/17-02-54)

>>>>>[Un crime, plus précisément, qui peut entraîner une peine maximum de 10 ans de taule. Peu de gens tirent les 10 ans, remarque : en général, ils se prennent une amende légèrement supérieure à ce qu'ils peuvent payer et se font travailler au corps à la matraque électrique avant d'être éjectés du pays.

Les Forces de la Paix font parfois montre d'un sens de l'humour plutôt vicieux. Ce sont elles qui déterminent la frontière à laquelle elles te larguent, et elles choisissent généralement celle d'une nation où tu es déjà *persona non grata*. Oh, sans compter que tes nouveaux hôtes sont souvent avertis de ton heure d'arrivée.]<<<<<
- Legal Beagle (21:47:23/22-02-54)

>>>>>[Ouch...]<<<<<
- Longlegs (23:10:08/22-02-54)

QUITTER LE PAYS

Les sujets qui souhaitent quitter le pays, temporairement ou de façon définitive, sont souvent surpris en découvrant les restrictions draconiennes imposées par le Tir dans ce domaine.

VOYAGES

Les personnes de rang comtal ou inférieur doivent déposer une demande officielle de visa auprès du service de l'Immigration, dans laquelle ils doivent spécifier le motif de leur voyage, leur destination et les détails des affaires éventuelles qu'ils comptent traiter à l'extérieur du Tir. Le fait de soumettre cette demande autorise le service de l'Immigration à enquêter sur tous les renseignements fournis par les moyens appropriés. Le processus réclame deux à trois semaines, mais la plupart des demandes sont acceptées. Les sujets de rang ducal ou royal n'ont pas besoin de cette autorisation.

Toute personne qui sort du Tir doit présenter son créditube au détachement des Forces de la Paix qui garde le poste-frontière. Le créditube doit, soit contenir l'indispensable autorisation de sortie du territoire, soit établir que son propriétaire est de rang ducal ou royal. L'obtention d'un visa et autres formalités exigées par le pays de destination est laissée à la charge du voyageur.

>>>>>[Le Tir n'apprécie pas beaucoup de te voir ramener des souvenirs de vacances. Avant de rentrer au pays, je te conseille fortement de te procurer la liste en vigueur des marchandises autorisées auprès des gorilles des Douanes.]<<<<<
- Yavin (11:06:25/09-03-54)



Officiellement, les voyageurs ne peuvent emporter avec eux que 3.500 nuyens en monnaie, instruments monétaires ou n'importe quoi d'une valeur marchande équivalente. Cette restriction interdit aux sujets de profiter d'un soi-disant congé pour émigrer en emportant tous leurs biens avec eux. En pratique, elle ne touche pas grand monde dans la mesure où la plupart des sujets du Tir ne possèdent que de l'argent électronique. Remarquons au passage que les lois de préservation du capital du Tir, détaillées plus bas, s'appliquent aussi bien aux voyageurs occasionnels qu'aux émigrants. Les banques de Tir Tairngire n'autorisent aucune transaction qui soit en violation de ces lois.

>>>>>[Alors calculez bien combien vous dépensez quand vous êtes en vacances à l'étranger, mes petits elfes, sans quoi votre banque pourrait bien vous couper les vivres.]<<<<<
- Dack (11:11:36/18-02-54)

ÉMIGRATION

Les personnes désireuses d'émigrer hors du Tir doivent, quel que soit leur rang social, en avertir le service de l'Immigration au moins deux mois avant la date prévue pour leur départ. Les émigrants de rang royal doivent également prévenir le Conseil des Princes (pure formalité). Dans les trois semaines qui suivent la notification officielle, le service de l'Immigration délivre un certificat d'émigration qui permet à l'intéressé de passer la frontière et de transférer son crédit d'une banque de Tir Tairngire vers un organisme financier étranger. Cette demande est une simple formalité et n'est jamais rejetée par le service de l'Immigration.

>>>>>[*Faux*, mon vieux Spes. Le Tir *refuse* parfois de laisser des gens quitter le paradis des bouffeurs de pissenlits. Pas souvent, je l'admets, mais ça arrive.]<<<<<
- Nick (16:32:42/21-02-54)

En déposant sa demande d'émigration, la personne spécifie la date de son départ. À minuit de ce jour, elle perd son statut de sujet. Si elle souhaite revenir dans le Tir pour une raison ou pour une autre, elle doit se plier aux mêmes formalités que n'importe quel touriste ou candidat à l'immigration.

Préservation du capital

En théorie, les lois de préservation du capital sont conçues pour empêcher l'émiettement de l'économie du Tir, suite au retrait de fonds importants par les émigrants.

>>>>>[En théorie, c'est ce qu'il faut retenir. Ces lois sont surtout un bon prétexte pour plumer tous ceux qui veulent quitter le pays.]<<<<<
- Audrey (22:11:34/26-02-54)

À moins d'être en mesure de plaider des circonstances atténuantes auprès du ministère des Finances, un émigrant ne peut pas sortir plus de 55.000 nuyens du pays par an. Cette restriction s'applique à la monnaie, au crédit, aux instruments monétaires et à beaucoup d'autres possessions.

Il existe plusieurs exceptions spécifiques à ce plafond. Chaque famille d'émigrants peut ainsi emporter une voiture ou un autre véhicule, ainsi que le produit de la vente de sa résidence principale dans le Tir. Le propriétaire d'un commerce peut emporter 50 % du produit de la vente de son fonds, et le reste dans l'année qui suit son émigration. Rien de tout ceci n'entre dans le calcul des 55.000 nuyens.

Les émigrants doivent négocier d'éventuelles circonstances directement auprès du ministère des Finances. Ce dernier n'est pas tenu de faire la *moindre* exception.

>>>>>[C'est coercitif et répressif. C'est contre le commerce.]<<<<<
- Plutocrat (12:06:53/24-02-54)

>>>>>[Oui. Malheureusement, la loi est ainsi faite.]<<<<<
- Spes (20:16:36/24-02-54)

>>>>>[Mon arrière-grand-mère m'a raconté la fois où elle a essayé d'émigrer au Canada depuis l'Angleterre, en 1969. Le gouvernement travailliste britannique avait adopté le même genre de restriction sur les sorties d'argent du pays. Les émigrants devaient laisser la majeure partie de leurs biens en Angleterre, de préférence dans une banque pour que ces salopards de travaillistes puissent imposer les intérêts. Elle n'était pas riche, mais elle n'avait pas à se plaindre non plus ; eh bien, le total de ses taxes se montait à *95 %*. C'est bien ça : un pour toi, *dix-neuf* pour le gouvernement.]<<<<<
- Reiter (10:28:12/26-02-54)

DROIT PÉNAL

Les affaires criminelles sont jugées par des hommes de loi professionnels désignés sous le nom de *brehons*, d'après la tradition gaélique. Un *brehon*, plus communément appelé magistrat depuis quelques années, est nommé par le Conseil des Princes et doit détenir au minimum le rang de noble (si un candidat exceptionnellement doué relève d'un rang inférieur, le Conseil peut demander au Haut Prince d'user de sa fiat pour le promouvoir). À sa nomination, il reçoit un terrain d'un hectare, habituellement dans les limites de sa juridiction. Pour faire un candidat acceptable, il faut posséder une solide formation juridique et l'expérience du métier, que ce soit au sein du Tir ou dans un système similaire, ainsi qu'une réputation sans tache dans le milieu juridique. Un magistrat peut exercer pendant un maximum de 50 ans, à moins qu'il ne décide de s'arrêter avant ou que le Conseil ne lui retire la jouissance de sa charge.

>>>>>[*Cinquante putains d'années !* C'est à ça qu'on voit qu'on est en train de parler d'elfes.]<<<<<
- Trebor (13:23:12/02-03-54)

>>>>>[Tous les magistrats sont des elfes. Il y a deux juristes humains quelque part - à Hell's Canyon ou dans un trou perdu comme ça - qui brassent de l'air pour se faire nommer. Jusqu'ici, le Conseil des Princes les ignore.]<<<<<
- Legal Beagle (21:45:04/07-03-54)

Selon la loi, chaque circonscription de Tir Tairngire doit compter au moins trois magistrats. Au-delà de ce minimum, le nombre effectif de magistrats dépend de la densité de population locale. Par exemple, la circonscription de Wollowa, faiblement peuplée, ne totalise que sept magistrats, alors que celle de Portland en possède plus de deux cents. La juridiction d'un magistrat ne s'étend pas au-delà des limites de sa circonscription.

>>>>>[Au cas où tu envisagerais de corrompre un magistrat écoute un peu ça. Ces types touchent un traitement annuel moyen d'au moins 180.000 ¥, plus encore avec l'ancienneté. Ton pot-de-vin devra être vachement conséquent pour convaincre un magistrat de risquer un salaire pareil pour les 50 prochaines années. Je ne dis pas que c'est impossible, je ne veux même pas te décourager d'essayer. Simplement, que la situation soit bien claire pour toi avant que tu t'enfonces.]<<<<<
- Effingel (22:47:41/04-03-54)

Le système juridique du Tir ne suit pas le modèle des deux parties adverses familier aux citoyens des UCAS (et aux adeptes des séries criminelles tridéo basées dans les UCAS). Un magistrat du Tir n'est pas considéré, au contraire des juges des UCAS, comme un arbitre olympien parfaitement objectif ; en fait, le système du Tir reconnaît l'impossibilité d'une pareille neutralité. Au lieu de ça, le magistrat participe activement à la découverte de la vérité.

>>>>>[Ça ressemble au code napoléonien encore en usage en France et ailleurs.]<<<<<
- Markie (13:45:35/15-03-54)

>>>>>[C'est encore plus raffiné et élégant que ça. Et je n'emploie pas ces termes au sens de gracile, délicat. Le système tourne comme sur des roulettes - bien mieux que le système de bric et de broc qu'on utilise à Seattle.]<<<<<
- Legal Beagle (19:37:28/16-03-54)

Lors d'un procès criminel, l'État est représenté par un à trois "procureurs" (pour éviter des explications inextricables et laborieuses, j'utiliserai les termes de la justice des UCAS tout au long de ce chapitre, même s'ils ne correspondent pas exactement à leur définition). L'accusé peut se faire représenter par un "avocat de la défense", quoique ce ne soit pas obligatoire ; il peut, comme c'est souvent le cas, se défendre lui-même. Le terme précis pour procureur est *aishar*, et pour l'avocat de la défense, *ehlios*. Contrairement à *brehon*, ces noms ne proviennent pas du gaélique mais du sperethiel. Leur signification respective est "celui qui recherche la vérité" et "celui qui parle pour l'accusé".

>>>>>[Et si le pauvre gars ne peut pas s'offrir de bavard ?]<<<<<
- Kark (23:00:04/01-03-54)

>>>>>[Ce n'est pas un problème dans le système du Tir. Vu que le magistrat est un participant actif et pas un arbitre détaché, il peut aider l'accusé s'il le voit en train de s'emmêler les pinceaux. D'un autre côté, il peut aussi se croiser les bras et laisser continuer le massacre ou même se joindre à la meute et sonner l'hallali.]<<<<<
- Norman (12:51:33/06-03-54)

>>>>>[Si jamais je me fais pincer dans le Tir, il faudra absolument que je m'achète le *brehon* ?]<<<<<
- Polly (15:32:31/08-03-54)

>>>>>[Un magistrat *est* un bon investissement quand tu en as les moyens, mais reporte-toi à mon commentaire précédent daté du 4-3-54.]<<<<<
- Effingel (23:01:16/10-03-54)

Le magistrat contrôle le rythme et la longueur du procès, et il dispose d'une marge considérable dans l'appréciation de ce qui peut constituer une preuve. Il a également le droit et la charge d'interroger les témoins.

Il n'y a pas de jury en Tir Tairngire ; c'est le magistrat qui prononce le jugement final. À la différence des juges des UCAS, les magistrats ne sont pas liés par les précédents et la jurisprudence. Même s'il est fréquent de les voir consulter des jugements antérieurs dans des affaires particulièrement épineuses, ils n'y sont pas obligés par la loi et peuvent rendre leur jugement indépendamment de ce qu'ils trouvent. Sachant que leur décision ne fera pas nécessairement jurisprudence pour de futurs procès, ils peuvent prendre beaucoup plus de liberté et mieux tenir compte des particularités de chaque affaire sans tomber dans la généralisation hâtive. De même qu'il tranche entre la culpabilité et l'innocence de l'accusé, le magistrat choisit également la peine appropriée. La loi suggère une liste de condamnations pour chaque catégorie de crime, mais la décision finale revient au seul magistrat.

>>>>>[C'est quoi, la position retenue, ici ? Est-ce que tu es déclaré innocent jusqu'à ce qu'on ait fait la preuve de ta culpabilité ou est-ce que c'est l'inverse ?]<<<<<
- MacCool (14:10:48/14-02-54)

>>>>>[C'est une question sans objet, puisque le système juridique n'oppose pas deux parties adverses. Le magistrat, le procureur et l'avocat de la défense (ou l'accusé lui-même) travaillent ensemble à établir la vérité, à déterminer la "réalité". Le magistrat continue de creuser jusqu'à ce qu'il parvienne à ce qu'il considère être la vérité, donc les concepts du doute raisonnable ou de la présomption d'innocence sont bons à flanquer à la poubelle.]<<<<<
- De Jure (13:02:10/16-02-54)

>>>>>[Autre point important : beaucoup de magistrats (mais pas tous) sont des mages raisonnablement compétents, et ils n'hésitent pas à recourir à la magie en pleine cour de justice s'ils estiment que ça va les aider à connaître la vérité. Personne n'en fait tout un foin comme on en ferait à Seattle : la plupart des gens sont même plutôt contents. À l'exception des criminels, bien entendu, mais le Tir se fiche pas mal de leurs doléances de toute façon. Le magistrat utilise souvent la magie pour sonder l'esprit d'un témoin et confirmer la validité de ses assertions, ou pour n'importe quoi qui permet de trancher dans les conneries.]<<<<<
- Randi (11:45:26/18-02-54)

>>>>>[Dans les affaires importantes, attends-toi à voir la grosse magie voler bas.]<<<<<
- Aegis (19:13:50/10-03-54)

Si l'accusé s'estime condamné à tort, il peut aller en appel devant le comité judiciaire de sa circonscription. Celui-ci se compose de tous les magistrats de la circonscription. Chacun réexamine le procès sur son ordinateur personnel avant de voter électroniquement pour ou contre l'appel (dans les grandes circonscriptions, c'est souvent un assistant du magistrat qui se prononce sur l'affaire, en fonction de la personne qui fait appel). Si une majorité simple de magistrats s'accorde à reconnaître le bien-fondé de l'appel, il se forme un comité d'appel comprenant trois, cinq ou sept magistrats locaux. C'est le comité judiciaire qui décide de la taille du comité d'appel, en s'appuyant habituellement sur la gravité du dossier. Le magistrat qui a rendu le jugement original ne peut pas faire partie du comité d'appel. Une fois formé, celui-ci entend à nouveau toute l'affaire, selon une procédure similaire à celle du premier procès. Une décision à la majorité simple confirme ou infirme le jugement original, et la décision du comité est cette fois sans appel. Le Haut Prince peut légalement faire annuler n'importe quel jugement par fiat, mais il ne le fait presque jamais.

Le processus est très rapide, principalement parce que très peu de dossiers en arrivent au stade de l'appel. En

général, le comité rend son jugement dans la semaine qui suit la demande de l'accusé.

>>>>>[Quand on compare ça aux deux ans d'attente et plus des cours d'appel de Seattle...]<<<<<
- Legal Beagle (19:45:00/16-03-54)

>>>>>[Ouais, mais c'est un système de barjo. Qu'est-ce qui ne va pas avec le fait de réunir douze bons citoyens pour décider qui a le meilleur avocat ?]<<<<<
- Kali (14:32:24/18-03-54)

>>>>>[Ce genre d'efficacité dépasse le processus d'appel. Dans la plupart des cas, il se passe moins de deux semaines entre le moment de ton arrestation et celui de ton procès. Ce qui n'est pas plus mal, vu que la loi du Tir ne connaît pas la liberté sous caution. Quand tu te fais arrêter, tu restes en taule jusqu'à ce que tu sois acquitté.]<<<<<
- De Jure (13:18:27/21-03-54)

>>>>>[J'ai constitué un bref aperçu des condamnations moyennes pour les infractions les plus courantes. N'oublie pas qu'un magistrat a une grande latitude dans le choix de la peine qui lui semble appropriée. Je reprends le format standard qui a déjà été utilisé ailleurs sur Shadowland. Après les tables et les remarques fondamentales, je reviendrai sur certaines infractions et condamnations propres au Tir.

Armes et équipement prohibés

Remarquez qu'il n'existe pas de catégorie distincte pour "usage intentionnel" sur la table précédente. L'intention est comprise dans l'usage, d'après la réflexion pleine de bon sens qu'on utilise un truc *avec l'intention* de s'en servir (il n'y a que dans les UCAS qu'on rencontre ce sophisme débile qui distingue l'usage et l'intention. "Oui, monsieur le juge, je l'ai trucidé avec un canon d'assaut, mais je n'avais pas l'intention de lui faire du mal, seulement de lui faire peur. D'ailleurs, il a eu l'air d'avoir vachement peur avant que sa tête n'explose". T'as raison, ouais).

On peut obtenir un permis pour toute arme raisonnablement susceptible d'être employée pour la chasse (le mot-clef ici est "raisonnablement" : n'essaie pas d'avoir un permis de chasse pour ton joli minigun tout neuf, okay ?). Ce qui en autorise la possession et le port entre chez toi et un lieu pouvant *raisonnablement* (encore ce mot) être considéré comme un terrain de chasse (un terrain de hurling n'entre *pas* dans cette catégorie).

Cyberware

Si tu te rends dans le Tir avec un visa, pas la peine de te préoccuper d'un permis pour ton cyberware. Tu auras déjà détaillé la liste complète de tes implants dans ta demande de visa (et les flics de la frontière vérifieront que tu n'as rien oublié). Si le Tir n'aime pas ce que tu t'es fait installer, tu n'entres pas, de toute façon. Et si tu t'introduis clandestinement dans le pays et que tu te fais prendre, tu es poursuivi pour possession illégale de c-ware. Si tu te fais greffer des implants dans le Tir, tu dois les faire enregistrer et demander un permis. Comme pour les visas, le gouvernement n'est nullement tenu de donner son aval. Il t'accordera probablement de nouveaux yeux, mais il risque de ne pas apprécier si tu te fais monter une mitraillette dans l'avant-bras.

Cyberdecks

Tu dois signaler ton cyberdeck au service des Douanes quand tu entres dans le pays, ou si tu en récupères un

TABLE DES DÉLITS

Type d'Arme	Délits et Condamnations			
	1	2	3	4
	Détention	Port	Menace	Usage
(A) Petite Arme Blanche	-	-	9.000 ¥	22.000 ¥/6 mois
(B) Grande Arme Blanche	-	2.250 ¥	12.000 ¥	25.000 ¥/8 mois
(C) Arme Contondante	-	-	10.000 ¥	22.000 ¥/8 mois
(D) Arme de Trait	-	-*	12.000 ¥	25.000 ¥/8 mois
(E) Pistolet	10.000 ¥/6 mois	12.000 ¥/8 mois	22.000 ¥/1 an	44.000 ¥/1 an
(F) Fusil	10.000 ¥/6 mois*	15.000 ¥/8 mois*	35.000 ¥/1 an	60.000 ¥/1 an
(G) Arme Automatique	22.000 ¥/1 an	44.000 ¥/1 an	3 ans	4 ans
(H) Arme Lourde	2 ans	3 ans	5 ans	10 ans
(I) Explosif	1 an	1 an	5 ans	15 ans
(J) Arme Militaire	5 ans	5 ans	15 ans	25 ans
(K) Armure militaire	12.000 ¥/2 ans	-	-	-
(L) Munitions	12.000 ¥	-	-	-
(CA) Cyberware Classe A	44.000 ¥	-	-	-
(CB) Cyberware Classe B	35.000 ¥	-	-	-
(CC) Cyberware Classe C	120.000 ¥/3 ans	-	-	-
(CD) Cyberdecks non-répertoriés	**60.000 ¥/2 ans (minimum)	-	-	-

* arme de chasse
** voir le paragraphe intitulé **Cyberdecks**

l'intérieur. Le permis ne coûte pas grand-chose - 50 ¥ aux dernières nouvelles - mais le processus d'autorisation garantit que ta puce laisse une "empreinte" caractéristique à chaque fois que tu accèdes à la Matrice. Un cyberdeck équipé d'une puce furtive - qui ne laisse aucune empreinte - est automatiquement considéré comme illégal, et sa possession entraîne la même condamnation que celle d'un cyberdeck non-répertorié.

Trafic

Le trafic ou le commerce de technologie ou de matériel prohibés entraîne des amendes quatre fois supérieures à celles de la possession simple, assorties de peines de prison pouvant aller jusqu'à 20 ans. Ce n'est pas le bon endroit pour vendre des armes, bonhomme, pas si tu peux l'éviter.

Drogues

Un terme générique pour les substances telles que les puces BTL (reporte-toi au commentaire du fichier d'intro pour la définition du BTL : elle est probablement assez éloignée de ce à quoi tu es habitué). La possession à des fins de consommation personnelle est passible d'une amende allant de 6.000 ¥ pour un truc ordinaire jusqu'à 100.000 ¥ pour un truc comme le 2XS. Le trafic de BTL est puni d'une amende quatre fois supérieure et d'une peine de prison allant de 2 à 25 ans.

Sécurité civile

Au cas où tu ne t'en doutais pas, sache que le Tir est très regardant sur ce qu'il appelle la sécurité civile. Toute action susceptible de nuire au gouvernement ou à la société est considérée comme une trahison. Les affaires de trahison sont entendues par le Conseil des Princes et non par un magistrat, sous la présidence du Haut Prince. Le jugement rendu est définitif ; il n'existe aucun moyen de faire appel. Les condamnations pour trahison vont de 50 ans de prison à la peine capitale (sans compter que la définition de la "trahison" est suffisamment vague pour inclure, au besoin, l'insurrection civile ou même la simple désobéissance aux forces de l'ordre. En théorie, te faire annuler - effacer illégalement ton identité et ton SIN des banques de données - pourrait être considéré comme une trahison. Fais gaffe).

Infraction frontalière

Ça veut dire essayer de passer la frontière en douce et se faire prendre. Officiellement, les Forces de la Paix peuvent te poursuivre en justice pour ça, si elles veulent s'en donner la peine. Attends-toi à tirer 10 ans de taule en moyenne. Mais un pauvre type a été condamné à mort à l'occasion de sa cinquième tentative (ratée), alors prends ce chiffre avec prudence.

La plupart du temps, les Forces de la Paix se contentent de te filer une bonne dérouillée, de te doper au *laés* - une drogue absolument géniale pour effacer la mémoire - et de te larguer quelque part en dehors de la frontière.

Ça, c'est quand elles te chopent - ce qui veut dire que tu as eu de la chance. Les alternatives sont pires.

Il y a beaucoup de paranimaux qui patrouillent le long de la frontière, plus en général quelques esprits indépendants.



Ces créatures bouffent les intrus à leur petit déjeuner. Et puis il y a toujours le risque de tomber sur la Chasse - les petits "paladins" d'Ehran dont Spes parlait un peu plus tôt. Ils ont tendance à tirer d'abord et à ne jamais poser de questions.]<<<<<

- Legal Beagle (16:37:27/25-03-54)

>>>>>[Eh, revenons un peu à cette drogue, ce *laés*. Qu'est-ce que c'est, à quel point est-elle efficace et où est-ce que je peux m'en procurer ?]<<<<<

- Thumper (21:09:28/27-03-54)

>>>>>[Je n'en connais pas la formule (même si je pense la deviner), mais d'après mes sources elle serait sortie d'un labo de recherche ultra pointu de Willamette, il y a de ça une décennie à peu près. Elle est habituellement administrée par injection sous-cutanée en dose unique de 50 microgrammes (pour un humain adulte) (oui, Virginia, ça veut dire que tu pourrais probablement en remplir une fléchette tranquillisante, même si on l'utilise plus fréquemment en seringues hypodermiques).

Elle a pour effet de provoquer une amnésie rétrograde qui efface tout souvenir des quelques heures précédentes. Son effet secondaire est de te mettre K.O. pendant peut-être une heure ou deux. Autant que je sache, il est impossible de retrouver la mémoire perdue au moyen de l'hypnose ou de la magie. La drogue entraîne une modification physique de différents éléments chimiques dans certains neurones, et les souvenirs sont carrément *effacés*.

Quant à savoir où t'en procurer, bonhomme, tu peux le deviner aussi bien que moi. Vole-t'en au détachement de garde-frontières, ou introduis-toi à Willamette. Tu pourrais peut-être en trouver au marché noir, mais ça te coûterait probablement plus que ce que tu serais prêt à y mettre.]<<<<<

- Doctor Jekyll (14:43:04/29-03-54)

>>>>>[Ah oui, je savais bien qu'il y avait encore un truc. La libération sur parole.

Ça n'existe pas, bonhomme. Si le gentil magistrat de ton quartier a dit que tu irais en prison pour 10 ans, tu restes en prison pendant 10 ans. Pas de libération anticipée pour bonne conduite, pas de programme de permission en échange de travail, pas de remise de peine, pas de visite conjugale ; aucune de ces "améliorations" de tantouzes du système pénal que nous connaissons à Seattle. La prison n'est pas un lieu de réhabilitation, pas dans le Tir ; c'est un lieu de punition, destiné à garder les truands hors des rues.]<<<<<

- Legal Beagle (17:33:20/29-03-54)

DROIT CIVIL

Les sujets de Tir Tairngire semblent se faire beaucoup moins de procès que les citoyens des UCAS. Là-bas, et tout particulièrement à Seattle, les gens portent plainte au moindre chapeau renversé, gaspillant d'énormes sommes d'argent à régler dans une cour de justice ce qui aurait pu se résoudre par une simple discussion. Pour décourager ce genre de stupidité, le coût d'un procès est partagé entre les deux parties au pro rata de ce qu'elles peuvent payer. Ainsi, un employé corporatiste poursuivant sa corporation pour licenciement abusif paierait assez peu ; ce serait la corporation qui ramasserait le gros de la facture.

Une personne désireuse d'entamer une procédure judiciaire doit présenter une plainte en bonne et due forme au magistrat de sa circonscription. Si ce dernier juge la plainte fondée, les deux parties procèdent à l'étape suivante. Sinon, le magistrat déboute la plainte et condamne le plaignant à verser une amende de 2.000 à 10.000 nuyens pour avoir gaspillé le temps de la cour.

>>>>>[Une excellente façon d'éviter les plaintes de pure malveillance...]<<<<<

- Ward (11:49:23/10-03-54)

Si le magistrat estime qu'il y a lieu de poursuivre, il fixe la date du procès, auquel les deux parties sont tenues de comparaître. Elles peuvent se faire représenter par des avocats *uniquement* si elles sont toutes les deux d'accord pour le faire ; sinon, elles doivent se représenter elles-mêmes. Si l'une des deux parties est une corporation, le directeur général est chargé de la représenter ; cependant, il peut envoyer un mandataire à sa place. Le procès se déroule à la manière d'un procès criminel : le magistrat participe à la recherche de la vérité, puis rend son jugement. Il n'y a pas d'appel possible dans un procès civil. Les frais de justice sont partagés entre les deux parties comme expliqué plus haut (à moins qu'ils ne soient portés à la charge de l'une d'entre elles par le jugement).

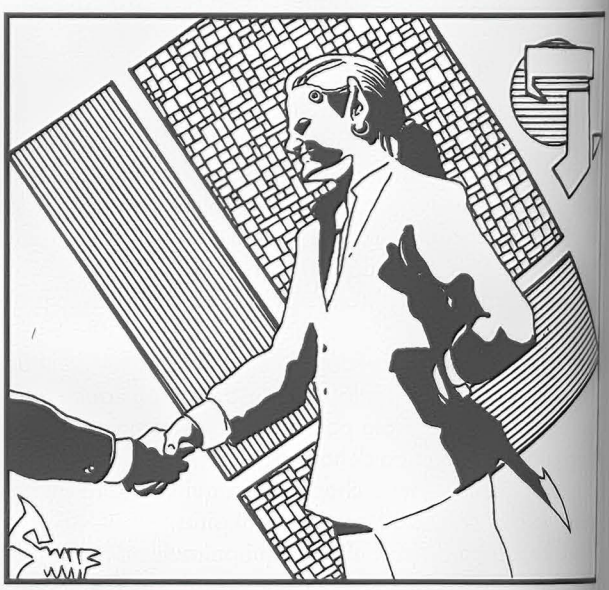
>>>>>[Les procès ne sont pas donnés. Ils coûtent en général 2.000 ¥ par jour, avec un minimum d'un jour. Et ça, sans compter le prix du conseil juridique, si tu choisis cette option.]<<<<<

- Marlee (14:53:48/09-03-54)

En dehors de la cour, la plupart des différends entre personnes privées se règlent devant un Conseil d'Arbitrage. Chaque partie nomme trois personnes étrangères à sa famille pour y siéger. Les six personnes en choisissent alors une septième pour présider le conseil. Les deux parties exposent leurs arguments, puis le conseil arrête sa décision par un vote secret. Ce jugement n'a aucun poids légal, mais une tradition qui a presque force de loi impose aux deux parties de l'accepter et de s'y soumettre.

TRADITIONS ANCIENNES

La société du Tir a établi plusieurs traditions "anciennes" que la plupart des gens observent comme si elles avaient force de loi : la compensation, la garantie et le défi. Ces traditions ne *sont pas* des lois, mais personne ne peut impunément passer outre ; le plus "civilisé" des sujets du Tir regarde avec mépris quiconque refuse de s'y plier. Comme de bien entendu, les sujets de rang ducal et royal respectent les



traditions de la même façon qu'ils respectent les lois constitutionnelles.

>>>>>[Hep, hep, hep ! Juste une minute ! D'où sortent ces traditions "anciennes", bordel ? Le Tir existe depuis environ 18 ans, et le métatype qui lui a donné naissance n'est apparu que depuis 42 ans. Comment est-ce qu'une tradition du Tir ou même elfique pourrait être "ancienne" ?]<<<<<
- Hardesty (12:05:17/18-02-54)

>>>>>[Je crois qu'il faut comprendre que ces "traditions anciennes" sont comme les rituels francs-maçons, elles dérivent de rites qui ont réellement existé il y a des milliers d'années. Quoi qu'en pensent les Francs-macs et les elfes, pourtant, il leur est tout bonnement impossible d'établir une continuité dans la tradition. Il s'agit avant tout "d'emprunter" une certaine respectabilité à l'antiquité.]<<<<<
- Rafe (09:31:03/21-02-54)

>>>>>[Les Princes ne sont pas de cet avis.]<<<<<
- Camber (17:08:42/21-02-54)

>>>>>[Qu'est-ce que tu t'imagines, qu'ils vont admettre que c'est de la frime ?]<<<<<
- Rafe (08:49:06/22-02-54)

COMPENSATION

La tradition de la compensation veut que, lorsqu'un individu a fait du tort à un autre - financièrement, en endommageant ou en détruisant ses biens ou encore en nuisant à sa réputation - il lui offre une compensation, dont le montant doit être décidé en accord avec les deux parties.

À strictement parler, réclamer une compensation constitue un manquement à l'étiquette. Le fautif devrait admettre sa responsabilité et proposer une compensation appropriée sans qu'il soit nécessaire de la lui demander. L'étiquette impose à la personne lésée d'accepter sans discuter la compensation offerte ou - plus élégamment - de tout simplement y renoncer.

>>>>>[C'est de la connerie. Si je te cause du tort, je vois mal pourquoi je voudrais ensuite te dédommager ?]<<<<<
- Lockhart (14:21:26/03-03-54)

>>>>>[De toute évidence, tu n'as pas un sens de l'honneur très développé, Lockhart. Si tu me blesses et que tu manques à m'offrir une compensation - ou une compensation *appropriée* - tu le sais et je le sais. Le simple fait de savoir que tu n'agis pas de manière honorable devrait suffire à te faire changer d'avis.

Sans compter, bien entendu, que tes amis et relations seront au courant de la situation. Ils sauront que tu t'es mal comporté, contre toutes les règles de la tradition, et leur estime pour toi en sera diminuée. Voilà qui devrait constituer un châtiment et une motivation suffisante pour toute personne civilisée.]<<<<<
- Spes (20:17:26/03-03-54)

>>>>>[Il y a un art subtil dans la façon d'offrir et de refuser une compensation. Disons que je t'insulte, causant un préjudice à ta réputation. Je m'excuse ensuite publiquement pour le mal que je t'ai fait et je t'offre une compensation de 1 ¥, impliquant par là même que ta réputation ne vaut pas plus. Et là, je viens de te planter un couteau dans le dos avec la plus exquise politesse. Mais je marche sur la corde raide, parce que si les autres ne rentrent pas dans mon jeu, ça veut dire que j'ai compromis mon propre statut en offrant une compensation inadéquate (toi, de ton côté, tu vas probablement refuser mon offre, en te débrouillant pour glisser dans la conversation que tu ne voudrais pas me voir compromettre ma situation financière avec ce nuyen ou quelque chose comme ça. Et on est à égalité).]<<<<<
- Topper (22:12:47/06-03-54)



TUTELLE

Cette tradition autorise une personne à se porter garante de la conduite d'une autre - sur sa vie, si besoin est. En se portant garant de quelqu'un, on assume la responsabilité pleine et entière de ses actes et on s'expose à en subir les conséquences avec lui. Conséquences qui peuvent aller de l'opprobre publique, si la personne se conduit avec grossièreté, à la condamnation à mort si elle commet une trahison. En offrant sa tutelle, on spécifie ou on implique généralement certaines limites, comme par exemple : "tant que la personne se trouve au palais du Haut Prince", ou "tant qu'elle reste sur le territoire du Tir". Il est très mal vu de refuser une offre de tutelle.

>>>>>[Cette histoire du président d'une corpo qui est responsable de toute personne venant travailler pour lui grâce à

un visa de travail - c'est un exemple de tutelle institutionnelle, pas vrai ?]<<<<<
- Dow (20:47:43/02-03-54)

>>>>>[Oui.]<<<<<
- Spes (20:59:08/02-03-54)

DÉFI

Le défi, par delà ses implications évidentes, demeure la plus obscure des traditions. Dans son expression la plus simple, il autorise une partie à remettre en question l'action ou la déclaration d'une autre partie. Les personnes impliquées définissent alors un moyen de régler la question, puis résolvent le défi. Trop souvent, pour ceux qui en comprennent mal la signification, le défi se ramène à la loi du plus fort ; celui qui brandit le plus gros bâton emporte le morceau.

Le véritable intérêt du défi est, au contraire, de résoudre un conflit autrement que par la violence directe et immédiate. Voici, en plusieurs points, les différentes conventions qui entourent le défi.

• Le défi doit résulter d'un conflit valable et être abordé dans une intention positive. Un défi lancé mal à propos fait perdre la face à son lanceur.

• Le mode de résolution choisi doit avoir un lien direct ou symbolique avec l'objet du défi. Par exemple, un défi courant évoque un peu le Rite de Progression : une personne A estime être en mesure de faire un meilleur travail qu'une personne B dont elle convoite le poste ou la fonction ; A lance un défi à B, et les deux s'affrontent dans une épreuve en relation avec le poste en question ; si A l'emporte, B doit s'effacer pour lui céder la place. Ce type de situation se reproduit fréquemment, tous les sujets du Tir considérant ce défi comme parfaitement justifié, honorable et valable.

• Le mode de résolution doit être équitable et approprié (deux comptables qui se disputent un poste ne vont pas s'affronter en duel, à l'aube, au pistolet ou à l'épée). Cependant, si les deux parties sont d'accord, tout est bon.

• Une fois parvenues à un accord sur le mode de résolution, les deux parties doivent s'y tenir. Tout écart serait jugé déshonorant.

• Les participants doivent accepter l'issue du défi. Il est plus avilissant de contester le résultat que de perdre le défi.

La tradition du défi ne connaissant aucune règle ni moyen d'apprécier le résultat, bon ou mauvais, le processus demeure totalement subjectif. Les pairs des participants deviennent *de facto* juges de la rencontre : s'ils ne reconnaissent pas la validité du défi ni l'équité du mode de résolution, l'affaire devient une bouffonnerie. Bien que ce système puisse être extrêmement mal considéré auprès de certains groupes soudés, le sens irrépressible de l'honneur en assure généralement le bon déroulement.

>>>>>[Spes ne se trompe pas dans sa description de la tradition du défi. Il existe au moins une douzaine d'ouvrages sur la structure et la forme du défi, qui vont du remarquable au ridicule. J'ai entendu une fois parler d'un titre dont je soupçonne qu'il pourrait bien être LA référence sur le sujet (s'il existe sous forme de livre). En discutant avec Sean Laverty, Aithne Oakforest a mentionné quelque chose qu'il a appelé les "Rites et Rituels du Défi". Laverty a ri et a offert de prêter son exemplaire personnel à Oakforest, lequel à son tour a paru trouver ce commentaire du *plus haut* comique.

Simplement pour qu'on comprenne bien que personne n'est à l'abri d'un défi, je relate ici cette histoire qui circulait à Royal Hill voilà presque un an, selon laquelle Ehran le Scribe relevait un défi lancé contre lui. Personne ne savait de quoi il retournait, mais apparemment le défi avait bouleversé la vie privée d'Ehran. Il est d'ailleurs resté difficile à joindre pendant un bout de temps, ce qui n'a fait qu'accréditer la rumeur. Quand il est réapparu, il paraissait soulagé d'un grand poids.]<<<<<
- Aegis (08:31:50/08-03-54)

>>>>>[J'imagine.]<<<<<
- The Big "D" (02:13:30/19-03-54)

>>>>>[Je t'ai prévenu...]<<<<<
- The Laughing Man (03:55:50/21-03-54)

LE CRIME ORGANISÉ

Le Conseil des Princes proclame avec fierté qu'il n'existe pas d'organisation du crime en Tir Tairngire. Comme pour beaucoup de ses déclarations, celle-ci contient à la fois des vérités et des mensonges.

La part de vérité dépend de la définition qu'on donne du crime organisé. Certes, les organisations les plus largement connues - la Mafia, le Yakusa, les Triades, les Tongs et les Anneaux de Séoulpa - n'exercent aucune activité significative dans la nation elfique. Cependant, si elles restent en dehors, c'est principalement parce que le Tir possède déjà ses *propres* organisations - beaucoup plus modestes en taille, mais tout aussi insidieuses et influentes.

>>>>>[Avant d'aller plus loin, examinons le cas des gros poissons et la raison pour laquelle ils ne sont pas représentés dans le Tir. Les membres des Tongs et des Triades sont presque exclusivement humains, et bon nombre d'entre eux sont des racistes convaincus. Pour des raisons évidentes, cette attitude restreint sévèrement le degré de leur implantation dans le Tir. Et ça ne devrait pas s'améliorer avec le temps.

La Mafia n'a pas la même réticence vis-à-vis de la main-d'œuvre métahumaine (malgré la fureur de certains des plus vieux *dons*, qui s'accrochent à leurs préjugés comme des gamins à leur hochet). Mais d'une manière générale, les grandes familles ne sont pas suffisamment subtiles pour réussir à se faufiler dans le Tir ; les recherches du service d'Immigration parviennent toujours à remonter jusqu'à elles. Par conséquent, peu de mafiosi réussissent à entrer dans le Tir, et jamais les gros bonnets. Les familles aimant les affaires : gestion directe, personnelle - et pas les "branches autonomes", ce qui est tout ce qu'elles pourraient jamais réussir à monter dans le Tir - ont donc renoncé à jouer sur la Terre Promise.

Les Anneaux de Séoulpa ont posé un pied instable sur les docks d'Astoria où ils font un peu de vol de véhicules et de racket, mais ils sont obligés de se montrer prudents. Ils sont en effet pris entre les Forces de la Paix d'une part et deux ou trois gangs locaux d'autre part. Les premiers sont déterminés à les envoyer en taule ; les seconds veulent faire des beignets avec leur *cojones*. On ne prévoit pas un développement spectaculaire des Anneaux dans un futur proche.

Et maintenant, les yaks. Même s'ils ont du mal à s'y faire, les *oyabuns* se rendent bien compte qu'ils ne peuvent pas continuer à exclure les métahumains, pas s'ils veulent voir prospérer leurs affaires. Les familles les plus libérales recrutent des elfes au Japon en s'arrangeant pour le faire discrètement (elles rencontrent moins de difficultés que la Mafia ; la société japonaise considère encore le Yakusa comme une institution presque acceptable, les gens y sont donc moins enclins à discuter des relations de leurs voisins avec cette organisation criminelle). Voilà cinq ans environ que certains grands clans du Yakusa font entrer des éléments elfes dans le Tir.

Jusqu'ici, leurs opérations n'ont pas mis le feu aux poudres. Un peu de paris clandestins, un peu de prostitution ; ils ont trempés un moment dans le trafic de BTL, mais ont fini par juger cette activité indigne d'eux. Les *oyabuns* n'ont pas encore vu les fruits de leurs investissements, mais il faut reconnaître une chose à propos des yakusas - ils ont l'argent patient.]<<<<<

- Public Eye (12:47:03/21-02-54)

Dans les autres pays, le crime organisé est habituellement structuré en familles (Mafia, Yakusa) ou en sociétés secrètes (Tongs). Dans le Tir, les huiles du milieu préfèrent adopter le modèle corporatiste. La loyauté envers l'organisation est achetée et récompensée par un "salaire" ou un "intéressement au bénéfice". Toute action malencontreuse ou susceptible de nuire à la "corporation" rapporte à celui qui l'a commise un "entretien de licenciement" (la mort, souvent précédée de tortures). Bien que cela puisse sans aucun doute paraître ridicule à des observateurs extérieurs, les corporations du crime utilisent le même jargon que les sociétés ordinaires, mais avec un double sens qui n'échappe pas aux oreilles averties.

>>>>>[Sans déconner. Par exemple, "clore un dossier" signifie une vibrolame entre les omoplates ou une balle dans la tête, une "restructuration" est une purge, une "pilule amère" une pilule de poison et une "OPA hostile" désigne précisément ce que ça évoque - une guerre. Vraiment.]<<<<<

- PacWest (12:54:28/06-03-54)

Les corporations du crime se dissimulent fréquemment derrière le paravent de sociétés tout à fait légitimes. Cette stratégie très répandue dite "de la cachette bien en vue" leur fournit une source secondaire de revenus à investir dans leurs activités illégales.

>>>>>[Exemple : Intercoastal Shipping Corp. est une petite compagnie de transport avec une petite flottille de dirigeables. Elle embarque des produits de basse priorité depuis Portland vers le sud jusqu'à Yreka. Pas très lucratif, à première vue, mais la boîte fait de son mieux. Le gouvernement lui a consenti d'importantes subventions l'année dernière pour l'aider à s'agrandir. Ce qu'il ne sait pas, c'est que son fric a fini - indirectement, bien entendu - dans les broches d'une bonne partie des accros de la puce de Portland. Intercoastal Shipping possède en effet l'un des réseaux de distribution de BTL les plus efficaces de la côte (même en comptant ceux de Seattle !). Ce qu'il y a d'intéressant, c'est que les Forces de la Paix sont parfaitement au courant.]<<<<<

- SPD (23:00:22/04-03-54)

>>>>>[Qu'est-ce qu'elles attendent pour fermer la boîte ?]<<<<<

- Zed (14:10:57/05-03-54)

>>>>>[Sais pas. C'est peut-être en rapport avec le fait que le président d'Intercoastal est le beau-frère de Lugh Surehand et un excellent pote d'Ehran le Scribe...]<<<<<

- SPD (22:58:16/05-03-54)

On entend souvent parler, dans le Tir et en dehors, de soi-disant Cercles Noirs, des loges ou des groupes magiques qui magouilleraient dans différentes branches du crime. Aucun élément concret n'est jamais venu étayer ces rumeurs, cependant, et je pense qu'elles sont infondées.

>>>>>[Certainement pas, mon ami. Les Cercles Noirs existent et ils font beaucoup plus que simplement "magouiller". Le territoire du Tir produit une grande quantité de mana. Bien que l'intensité des champs magiques soit conforme aux paramètres attendus si on se base sur son histoire, il existe de nombreux "points chauds" (j'y reviendrai plus loin dans ce document). D'après ce que je sais, les Cercles Noirs ont choisi de s'établir autour de ces lieux de puissance, pour augmenter leurs propres pouvoirs avec le niveau de mana ambiante.]<<<<<

- Paul Dant (14:20:31/17-06-54)

>>>>>[Bon, et alors ? Qu'est-ce qu'ils trafiquent ?]<<<<<

- Tommy-Boy (03:08:57/18-06-54)

>>>>>[J'ai entendu les mêmes rumeurs, et que Spes aille se faire voir avec son démenti minable. Il y a eu quelques sales histoires d'intimidation et d'extorsion réussies par la menace de la sorcellerie rituelle (qui sont allées une fois ou deux au-delà de la simple menace. Une horreur). Il semble évident que ces affaires ont pour origine des associations criminelles versées dans l'art de la magie - et qu'on peut aussi bien appeler Cercles Noirs, à défaut d'un meilleur nom.]<<<<<

- SPD (23:13:04/18-06-54)

>>>>>[Dans les arrière-salles de certains clubs de Portland où se retrouvent les hermétiques, il se raconte que les Cercles Noirs seraient des groupes d'initiation. Ce qui veut dire que les grands patrons seraient des initiés de grade non spécifié. Garde ça à l'esprit.]<<<<<

- Merlin (15:19:53/19-06-54)

>>>>>[Du terrorisme magique. *Soupir*. Enfin, je suppose que ce n'était qu'une question de temps.]<<<<<

- Lucy Gucci (20:51:23/19-06-54)

LES GANGS

Tir Tairngire est parvenu tant bien que mal à maintenir le taux d'activité des gangs à un minimum stupéfiant. Les gangs existent, mais ils ne sont que l'ombre des meutes de prédateurs qui terrorisent le centre de Seattle. La plupart des sujets du Tir peuvent passer un an ou plus sans voir le moindre signe de leur présence.

>>>>>[Qui espère-t-il convaincre, nous ou lui ? Sûr, les gangs du Tir ne font pas moitié autant de barouf que ceux de Seattle, mais ils sont tout aussi présents, et ils t'éventrent tout aussi vite si tu te mets en travers de leur route. La plupart sont également moins nombreux qu'à Seattle, mais là non plus ça ne fait pas beaucoup de différence. Quand tu tombes entre les mains d'une bande d'orks défoncés avec des chaînes, qu'ils soient une trentaine ou une quinzaine, tu es tout aussi mort.]<<<<<

- Ronnie (23:27:09/18:02:54)

>>>>>[La plupart des gangs sévissent dans les villes. Voic une liste des principaux :

Les Spans : Surtout des orks ; leurs couleurs sont le gris e le noir. C'est une bande de rue qui traîne le long de la Willa mette River à Portland.

Les Hooters : Surtout des femmes humaines ; leurs cou leurs sont différentes nuances de rouge (mal assorties de pre férence). C'est une bande de rue qui sévit dans le port d Portland. Il y a pour le moment une trêve instable entre le Hooters et les Spans, à propos de leurs territoires qui se che vauchent, mais ça ne durera pas ; ça ne dure jamais.

Les Souldrinkers : Ils acceptent tous ceux qui sont assez suicidaires pour risquer leur "initiation du sang"; leurs cou leurs sont tout ce qui peut donner à celui qui les porte l'appa rence d'un zombi. C'est une pure bande de rue, même si son chef a la réputation d'être un mage hermétique de premier ordre (je ne suis pas trop sûr de savoir s'il faut y croire). Les Souldrinkers traînent aux alentours et sous le pont de Ross Island à Portland. Ils ne sont officiellement en guerre contre personne, mais ça ne veut rien dire : ils massacrent tous ceux qui leur tombent sous la main.

Les Lynch Mob : Surtout des humains ; leurs couleurs sont l'argent et le noir, avec des casques polis comme des miroirs.



Ce gang de motards particulièrement agressif sillonne la Highway 5 entre Salem et Albany. À ma connaissance, les Forces de la Paix ont tenté à deux reprises de leur faire la peau. Le première fois, les motards les ont massacrées ; la deuxième, ils ont réussi à se tirer. Ils adorent les grosses cylindrées avec des armes montées.

Les Whirlwind : Pas de discrimination (principalement des jeunes aristocrates) ; leurs couleurs sont le bleu et le blanc. Plus modestes que les Lynch Mob, ces motards préfèrent les machines rapides et maniables aux monstres de leurs rivaux. Dans un accrochage, ils se fient davantage à la tactique et aux manœuvres qu'à la force brute. Ils revendiquent les highways autour d'Albany, ce qui entraîne de fréquents conflits avec les Mob.

Les Anciens : Eh oui, le gang de motards elfes archétypique compte un chapitre à Portland. Ils sont encore plus violents que leurs confrères de Seattle, si la chose est possible. Ils surgissent tous les soirs, à travers tout Portland. J'entends constamment répéter que leurs chefs sont d'un rang social élevé et usent de leurs privilèges pour éviter les ennuis et se déplacer sans entraves dans et en dehors de la ville.

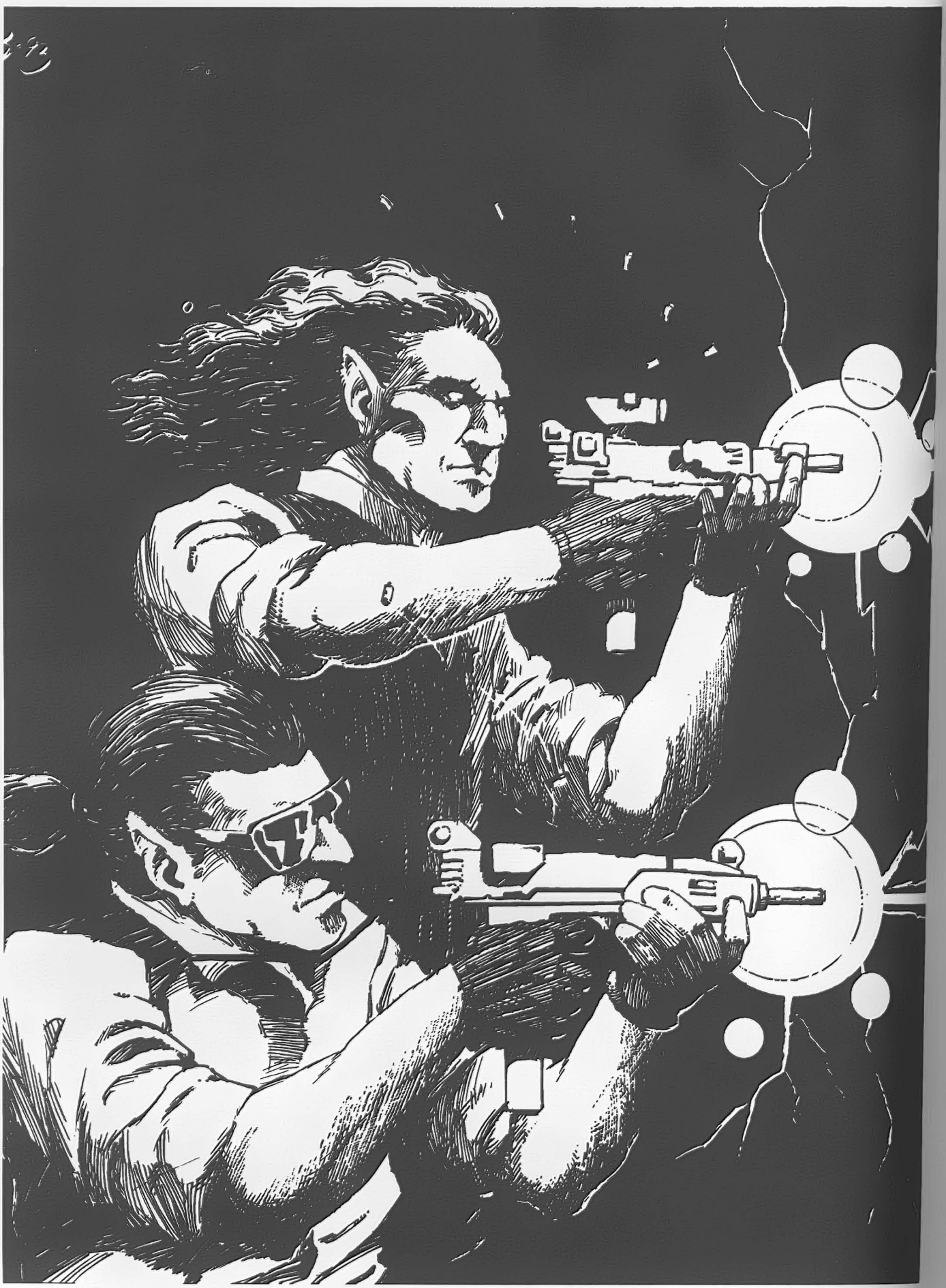
Les Caps : Surtout des elfes ; leurs couleurs sont le vert et le gris. Ce gang de motards, petit mais vicieux, revendique les rues de Salem à la nuit tombée.

Tu remarqueras que j'avais prévenu que la plupart des gangs étaient urbains. Je te donne quand même les deux plus méchants des gangs ruraux :

Les Hell's Champions : Surtout des orks ; leurs couleurs sont le noir et le rouge. Gang nomade, les Hell's Champions sont une bande de sociopathes à moto qui battent la campagne en terrorisant les fermiers, pillant les relais routiers et se livrant à tous les débordements habituels. Comme leur nom l'indique, ils infestent principalement le secteur de Hell's Canyon, mais ils descendent fréquemment au sud aussi loin que Baker City. On raconte que, voilà deux mois, ils seraient tombés sur le dos d'un convoi des Forces de la Paix qui se rendait vers la frontière est... et qu'ils auraient ramassé toutes leurs armes lourdes. Des motards avec un armement militaire : rien que l'idée me fiche les jetons.

Les Gypsy Wheelers : Surtout des orks et des trolls ; leurs couleurs sont le gris et le blanc. Les Wheelers sont un gang nomade, assez similaire à celui des Champions. Personne ne sait d'où ils sortent, mais la légende la plus populaire voudrait que ce soient des Californiens qui auraient réussi à ne pas se faire éjecter après la Bataille de Redmond et qui seraient restés pour se venger des elfes qui leur ont confisqué leurs terres. Je ne marche pas, bonhomme. Peut-être que les Wheelers ont commencé avec cet objectif en tête, mais aujourd'hui ils s'en prennent à *tout le monde*, et pas uniquement aux troupes d'occupation. Ces psychos opèrent n'importe où entre Ashland, Klamath Falls et Yreka.]<<<<<

- Lance (09:58:45/23-02-54)



LES FORCES DE LA PAIX DE TIR TAIRNGIRE

Tir Tairngire confie à ses Forces de la Paix la mission de défendre "la cohésion nationale contre toute menace de l'intérieur comme de l'extérieur" (pour citer un passage de leur charte). Elles remplissent les fonctions d'armée, de police et autres tâches apparentées sur l'ensemble du territoire.

HISTOIRE

Les Forces de la Paix se sont développées à partir des forces de police, modestes mais bien entraînées, créées par Lugh Surehand à l'époque où il était maire de Portland, avant la sécession de Tir Tairngire. Même ensuite, ce groupe a conservé sa fonction première de faire respecter les lois du Conseil Salish-Shidhe. Surehand a graduellement pris le contrôle de cette police, substituant à son premier chef, un Amérindien très populaire du nom de John Big Smoke, un homme à lui. Le nouveau chef, Rainer Grundman, elfe allemand venu de Berlin, travaillait d'une manière très différente de celle de Big Smoke. La population de Portland connaissait et adorait Big Smoke ; Grundman, lui, préférait se retrancher derrière des portes closes. Le chef de la police s'est rendu inaccessible ; personne ne pouvait l'approcher sans rendez-vous, et son personnel veillait à ce qu'il soit presque impossible d'en obtenir un.

Si certaines personnes ont regretté le départ de Big Smoke, la plupart des gens ne s'en sont même pas aperçu ou s'en fichaient. En 2033 et 2034, sous la direction de Grundman, les Forces de la Paix - comme elles étaient officiellement désignées - se sont développées rapidement. Elles ont mis en place des centres d'entraînement le long de la Columbia River, et bon nombre de nouveaux immigrants sont venus directement grossir leurs rangs. On s'est aperçu après coup que Surehand et Grundman avaient construit leur armée durant cette période, en partie grâce à des soldats de métier recrutés un peu partout dans le monde. C'est aussi pendant ces années que Surehand a dû se procurer de l'armement lourd auprès de ses mystérieuses sources corporatistes, même si à l'époque personne ne se rendait compte de ce qui se passait.

En mai 2035, quand l'armée salish-shidhe a voulu franchir les frontières nouvellement établies de Tir Tairngire, elle a découvert - à sa grande consternation - que les "centres d'entraînement" servaient en fait de camps retranchés et de bases d'opérations pour les forces de défense de la nation. Les Forces de la Paix étaient devenues une armée.

Fin 2036, la situation s'est de nouveau stabilisée. Les Forces de la Paix avaient établi des frontières solides et diminué les menaces militaires contre la nation. Elles demeuraient sous le contrôle nominal de Surehand, devenu Haut Prince, mais Grundman en était *de facto* le commandant en chef. En 2037, ce dernier se retirait de son poste pour raisons de santé. Il mourait peu de temps après.

>>>>>[Est-ce que Spes abonde délibérément dans le sens du Grand Mensonge, ou est-ce qu'il est de bonne foi ? Rainer Grundman préparait un coup d'État militaire contre Surehand et les Princes à sa solde, qui devait avoir lieu le 22 juillet 2037. Surehand a eu vent du complot en mai (probablement grâce à deux douzaines d'espions au poste de commandement de Grundman, plus un ou deux sous son lit). Les "raisons de santé" invoquées par Grundman étaient qu'un élémentaire de la terre - peut-être bien envoyé par Surehand lui-même - lui avait déchiré la colonne vertébrale en deux. Surehand a inventé cette histoire de la "retraite" de Grundman pour couvrir toutes les traces de son coup d'État qui aurait parfaitement pu réussir. On dit que l'épuration qui a suivi dans les rangs des officiers des Forces de la Paix, quand Surehand et ses amis ont fait le ménage, aurait atteint des proportions épiques.]<<<<<

- Nash the Slash (10:23:15/19-02-54)

>>>>>[Vraiment ? Je n'étais *pas* au courant. Mais ça explique bien des choses.]<<<<<

- Spes (21:00:44/19-02-54)

Surehand ne s'est pas pressé de remplacer Grundman, assurant l'intérim en devenant chef des Forces de la Paix de fait aussi bien que de nom. Il a restructuré l'organisation en la séparant en deux branches, l'armée et la police. Six mois plus tard, ayant terminé la restructuration, il nommait une autre "importation" européenne, Ellya Therese, à la tête des Forces de la Paix. Therese a désigné à son tour deux généraux pour commander les deux branches : Martha Gardener à la police et Rory Harty à l'armée. À l'heure actuelle, ces trois personnes dirigent encore les Forces de la Paix.

>>>>>[Ellya Therese - une belle salope gravée sur chrome. Consciencieuse, d'une loyauté à toute épreuve envers Surehand (chose que les autres Princes du Conseil ont du mal à avaler, tu peux me croire) et avec ça une brillante administratrice.

Martha Gardener est originaire du Texas, où elle servait dans la police de Houston. Elle n'a pas regretté d'en partir, vu que les Texans en étaient encore à se demander ce qu'ils allaient faire de leurs officiers métahumains. Elle conserve une dent contre les Texans, même si elle jurerait le contraire jusqu'à son dernier souffle.

Et Rory Harty vient d'Afrique du Sud. Cet elfe négroïde qui travaillait dans la police paramilitaire sud-africaine a quitté son pays sous le coup d'une inculpation pour avoir utilisé la police comme une armée privée. Il a épousé une des filles de Surehand, mais on raconte qu'il s'envoie en l'air avec Ellya Therese.]<<<<<

- The Big Eye (13:11:34/24-02-54)

ARMÉE

Malgré sa taille relativement modeste, l'armée du Tir est exceptionnellement bien équipée et bien entraînée. La première mesure prise par Harty en tant que général a consisté à établir des relations privilégiées avec les fabricants et trafiquants d'armes du monde entier. Son influence permet au Tir de posséder une technologie militaire de tout premier plan, grâce à laquelle il organise son armée en petites unités mobiles et polyvalentes. L'entraînement est axé sur les opérations combinées et la magie joue un rôle important dans tous les plans d'attaque et de défense.

Les unités individuelles, comme les divisions blindées, affichent une puissance inférieure à celle des unités comparables des autres armées du continent nord-américain. Par exemple, les divisions de première ligne des CAS sont organisées autour d'hovertanks lourds comme le Stonewall, tandis que dans le Tir les unités équivalentes sont basées sur des VBA T-Birds légers.

>>>>>[Dans une bataille rangée, une division blindée des CAS peut souffler une division du Tir avec un minimum de pertes. Bien entendu, les forces du Tir ne se laissent jamais entraîner dans une bataille rangée mais préfèrent attaquer de flanc ou par l'arrière, avec l'appui de frappes aériennes, de la magie et ainsi de suite. C'est David contre Goliath, et ce sont les elfes qui tiennent la fronde.]<<<<<

- Sun Tzu II (11:34:22/18-03-54)

Le principal arsenal et base militaire se trouve à Hayden Slough, immédiatement à l'ouest de Salem. Harty a installé une autre base importante à Camp Withycombe, l'ancien arsenal de l'ex-Garde Nationale de l'Oregon, dans le sud-est de Portland en dehors du mur. La troisième grande base se trouve aux abords d'Yreka. <<**bloc effacé : 2,7 Mp**>>

>>>>>[Okay, bonhomme. Spes avait balancé encore plein d'autres trucs sur l'armée, mais j'en ai coupé la majeure partie. Et que les fanas du flingue n'aillent pas commencer à gueuler. Des Shadowrunners n'ont rien à faire avec l'armée pas s'ils veulent en sortir vivants, et je ne veux pas encourager, même indirectement, ce genre de suicide.]<<<<<

- Captain Chaos (11:01:42/08-02-54)

>>>>>[L'armée cache un labo de recherche ultra-secret dans la nature près de Christmas Valley. D'après ce qu'on m'a dit il s'agirait d'une usine d'armes biologiques, et ça paraît vraisemblable. Le Tir est vachement fort dans le domaine de la manipulation génétique. Je ne serais pas étonné qu'il développe des armes biologiques, bactériologiques et virales.]<<<<<

- Maître (15:07:11/03-04-54)

>>>>>[L'usine de Christmas Valley n'est pas véritablement un labo militaire, en fait. C'est TIC - Telestrian Industries Corporation - qui le dirige *pour le compte* des militaires.

Est-ce que tu savais qu'il y avait un établissement de recherche en génétique dans Christmas Valley avant même le début du siècle ? Ces gars-là travaillaient déjà sur la question des virus et, quand Telestrian s'est ramenée, elle n'a eu qu'à racheter les locaux et les recherches.]<<<<<

- Firewatcher (11:23:33/04-04-54)

>>>>>[D'après ce qu'on m'a raconté - et c'est un truc qui me glace le sang, bonhomme - un des agents viraux sur lequel travaillait l'ancien labo de Christmas Valley se serait échappé. Ça serait arrivé en 2010. Exactement, bonhomme, je parle du SIVTA-3.]<<<<<

- Laredo (15:11:31/05-04-54)

>>>>>[C'est des conneries, Laredo. L'épidémie de SIVT s'est répandue à partir de New Delhi, pas de l'Oregon.]<<<<<

- Viv (12:05:11/06-04-54)

>>>>>[*Qui* dit ça ? Les historiens officiels ? Depuis quand faudrait les croire ?

Et encore un truc : si vous avez aimez le SIVTA-3, vous *adorerez* le SIVTA-4 ! Bientôt sorti des tableaux noirs du labo TIC de Christmas Valley...]<<<<<

- Laredo (15:13:20/06-04-54)

PATROUILLE DES FRONTIÈRES

Plusieurs détachements de l'armée sont assignés à la surveillance et à la sécurité des frontières. Bien qu'elles soient d'ordinaire équipées plus légèrement que les unités de combat, les patrouilles des frontières n'en constituent pas moins de formidables adversaires. Au besoin

exemple lorsqu'un accrochage frontalier tourne à la bataille rangée), elles peuvent appeler en renfort des divisions de combat qui arrivent très rapidement.

>>>>>[Avis aux clandestins amateurs. La discrétion est le maître-mot si tu veux t'infiltrer dans le pays. N'essaie surtout pas de passer en force. Même si tu réussissais à te débarrasser de la patrouille, tu risquerais de te retrouver rapidement face à toute une division blindée.]<<<<<
- Broadbent (12:09:44/16-02-54)

FANTÔMES

Quand ils parlent d'eux en général, les sujets du Tir désignent les membres des forces spéciales sous le nom de Fantômes. En partie parce qu'ils comptent parmi eux des commandos de paras hautement entraînés ainsi qu'une grande proportion d'adeptes physiques et de mages initiés de grade moyen, les Fantômes jouissent dans tout le Tir d'une réputation presque mythique. Peu de gens connaissent le détail de leur organisation, de leurs procédures ou de leur équipement. Bien qu'ils soient officiellement basés à l'arsenal d'Hayden Slough, ils passent l'essentiel de leur temps ailleurs, en missions d'entraînement. D'après l'opinion générale, les Fantômes n'ont jamais eu l'occasion d'exercer leurs talents mais se maintiennent en permanence dans un état de préparation optimale, attendant que la nation fasse appel à eux. Comme souvent en Tir Tairngire, l'opinion générale peut s'écarter quelque peu de la réalité.



>>>>>[L'opinion générale, c'est de la connerie, et tu le sais très bien, Spes - alors arrête de jouer les chochottes. Les Fantômes ont réussi quelques coups fumants contre les Salish-Shidhe, les Californiens et les Ute. Un "poste d'observation" militaire californien (en réalité un camp de base pour un raid d'essai) juste au sud de Redding a ainsi explosé pour de bon le mois dernier, et toute l'opération puait les Fantômes. Avis aux Shadowrunners trop enthousiastes : les Fantômes opèrent parfois *à l'intérieur* du Tir en tant que commandos anti-terroristes, dans les affaires de prise d'otages et autres. Pense à eux comme à un équivalent magicien des SAS britanniques et tu seras sur la bonne voie.]<<<<<
- Taser (02:52:32/19-02-54)

>>>>>[J'insiste sur le côté magicien. *Tous* les Fantômes mages sont initiés. En fait, les forces spéciales possèdent leur propre groupe magique qui s'appelle le Cercle des Fantômes. J'ignore quelle proportion de Fantômes est constituée d'adeptes physiques, mais je dirais une bonne moitié.

Les Shadowrunners seront peut-être aussi intéressés d'apprendre que les Fantômes s'entraînent avec toute une série de paranimaux intelligents et particulièrement vicieux. Genre, on parle de commandos avec une formation d'hommes-oiseaux, là.]<<<<<
- Zonker (11:49:18/27-02-54)

POLICE

La branche de police des Forces de la Paix fait respecter la loi sur le territoire de Tir Tairngire. Ses agents portent habituellement des vêtements renforcés en service ordinaire avec simplement un pistolet lourd, un taser et, soit une électro-matraque, soit des gants électrochoc. Ils patrouillent dans des voitures légèrement blindées, similaires à la General Products COP qu'on rencontre si fréquemment dans les rues de Seattle.

>>>>>[C'est peut-être vrai pour Salem, mais pas pour le centre de Portland. Là, les flics sont armés et protégés comme pour la guerre (ce qui n'est pas si absurde, quand on considère la situation du sud-est de Portland...).]<<<<<
- Rotter (10:00:56/25-02-54)

Les policiers emportent de meilleures armures et un armement plus conséquent, généralement un fusil d'assaut et un shotgun de combat, dans les voitures de patrouille. Ils restent en contact permanent avec leur dispatcher par radio implantée ou grâce à une oreillette qui fonctionne par conduction dans l'os. La boucle de leur ceinturon comprend un PANICBUTTON™ avec radio-balise intégrée. Le PANICBUTTON™ est également relié par modulation de fréquence à courte portée à un moniteur de condition

implanté au-dessus du cœur sous la peau des agents. Si une blessure perturbe gravement les signes vitaux, le PANICBUTTON™ se déclenche automatiquement et alerte le système central qu'un policier est à terre.

Les policiers peuvent procéder à tout moment à un contrôle d'identité. Refuser d'accéder à leur requête constitue un délit passible d'une amende de 1.000 nuyens. Les policiers demandent fréquemment aux non-elfes qui se promènent dans les rues de Tir Tairngire de présenter leur VAV ou une preuve de domiciliation.

>>>>>[En d'autres termes, bonhomminos, si tu n'es pas un elfe, ils n'ont pas fini de te faire chier.]<<<<<
- Hardcase (20:12:53/17-03-54)

S'ils ont le droit d'interroger une personne dans la rue, les policiers ne peuvent pas procéder à une fouille corporelle sans justification valable. Une personne qui estime avoir été fouillée sans motif ou de façon irrégulière peut déposer une plainte contre le policier responsable. Toutefois, les magistrats donnent rarement suite à ce genre de dépositions.

Les policiers doivent obtenir un mandat pour pouvoir entrer dans un local ou domicile privé et procéder à une perquisition. Une alternative légale consiste, pour eux, à demander au propriétaire de les inviter directement à entrer et à fouiller. Le propriétaire n'est nullement tenu de proposer cette invitation, naturellement.

>>>>>[Naturellement - tu as parfaitement le droit d'expliquer aux monstres bardés de flingues et d'armures sur ton paillasson qu'ils ne sont pas invités à entrer. En espérant qu'ils ne vont pas décider de s'essuyer les pieds sur toi.]<<<<<
- Jeb (23:20:00/25-02-54)

Une personne estimant avoir été la victime d'une perquisition abusive peut déposer une plainte contre les policiers qui l'ont menée. Comme dans le cas d'une fouille au corps, ces plaintes sont rarement entendues.

>>>>>[Je l'aurais parié.]<<<<<
- Hardcase (20:13:16/17-03-54)

La branche de police des Forces de la Paix compte proportionnellement plus de mages, surtout des mages de combat entraînés au maniement des armes à feu, que n'importe quel autre service de police public ou privé d'Amérique du nord. Les postes de police sont défendus par des barrières contre toute attaque ou tentative d'espionnage magique.

>>>>>[Au regard de la loi du Tir, un flic mage qui se projette astralement chez toi est en infraction parce qu'il n'a pas demandé à ce que tu l'invites - sauf s'il a un mandat, bien entendu. Mais voilà où le bât blesse : il est *parfaitement légal* de sa part de siffler un veilleur et de l'envoyer chez toi pour jeter un œil, puis de l'interroger sur ce qu'il a vu. De toute évidence, la sécurité astrale est une priorité lorsque tu trempes dans quoi que ce soit d'un peu illégal.]<<<<<
- Morag (13:40:35/20-03-54)

NETWATCH

Les Forces de la Paix ont créé récemment une brigade spéciale au sein de la police du nom de Netwatch - surveillance du réseau -, composée de deckers compétents et bien équipés qui sillonnent la Matrice à la recherche d'activités illégales. Les agents de la Netwatch reçoivent des utilitaires standard d'excellente qualité, mais beaucoup les modifient, les adaptant chacun à leur propre style.

>>>>>[J'ai eu la malchance d'avoir un jour un accrochage matriciel avec un de ces salopards de la Netwatch. Il bougeait bien et il était coriace. Ses armes principales étaient ses utilitaires d'attaque et de bouclier, avec une version spécialisée de trace et rapporte qui pouvait être lancée par un decker. Je pense que l'indice des deux premiers devait tourner autour de 8, et peut-être 9 ou 10 pour le trace et rapporte (sans aucune garantie : j'étais trop occuper à m'en débarrasser pour procéder à une estimation minutieuse).]<<<<<
- The Lash (21:54:35/28-02-54)

>>>>>[Man, ils ont aussi du bon matériel, entièrement fourni par le putain de gouvernement. Leurs consoles font jeu égal avec un Fuchi Cyber-7 : MPCP 9, renfort 4, mémoire active 225 Mp, stockage 1 K Mp, vitesse de chargement 50, E/S 35. Mais j'imagine qu'ils poussent les performances encore plus loin avec des modifications de leur cru (la première chose que *je* ferais, c'est d'augmenter la capacité E/S). Bon Dieu, penser qu'on leur *donne* des cyberdecks qui valent presque un million...]<<<<<
- Red Wraith (23:04:32/28-02-54)



>>>>>[Pas à *tous*, Wraith. Les types au bas du totem reçoivent des consoles construites autour d'un MPCP de 6 ou même moins. Les autres caractéristiques restent inchangées, mais comme tu le sais, tous les autres composants s'alignent sur cette saloperie de MPCP.]<<<<<
- Hellraiser (22:40:23/02-04-54)

La tactique des flics de la Netwatch consiste essentiellement à retenir un decker suffisamment longtemps pour qu'un détachement de police vienne cueillir son corps physique pour le jeter derrière les barreaux. La loi les autorise à entrer dans *n'importe quel* système informatique du RTR du Tir, sans qu'il soit nécessaire de réclamer la permission, d'obtenir un mandat ni de prévenir de leurs intentions. Une fois dans un système, cependant, ils n'ont pas le droit d'en altérer ou d'en effacer la moindre donnée. Ils peuvent examiner, mais pas *charger*, ce qu'ils trouvent.

>>>>>[Putain, c'est *dingue*. Alors ces flics du réseau peuvent s'amener et se promener tranquillement dans tes bases de données, sans même devoir dire "s'il vous plaît" ? Qu'est-ce qui les retient ?]<<<<<
- Minx (14:51:56/06-03-54)

>>>>>[La glace, bonhomme. Des tonnes et des tonnes de glace haut de gamme.]<<<<<
- The Lash (21:42:08/08-03-54)

>>>>>[Ouais, c'est okay tant que tu utilises des trucs non-mortels. Si un mec de la Netwatch se fait griller sa bécane par une CI blaster, pas de bol - c'est comme ça que les flics voient les choses. Mais si c'est la viande qui se fait refroidir par une CI noire - truc officiellement et définitivement illégal dans le Tir - attends-toi à de sérieux ennuis.]<<<<<
- Target (18:42:17/09-03-54)

>>>>>[Les deux branches des Forces de la Paix ne sont pas totalement indépendantes ; elles font beaucoup d'exercices en commun et procèdent de temps en temps à des transferts de personnes d'une branche à l'autre. Donc ne va pas t'imaginer que les garde-frontières des Forces de la Paix ne te reconnaîtront pas sous prétexte que ce sont les flics qui ont relevé ton ID.]<<<<<
- Duncan (02:53:06/10-03-54)

>>>>>[Et n'oublie pas non plus les Dagues Noires, un groupe de commandos entraînés chez les forces spéciales qui travaillent en marge de la hiérarchie habituelle. Ce sont des assassins professionnels, et des bons. On raconte qu'ils auraient opéré à Seattle, en Californie, dans les CAS et jusqu'au Japon, éliminant les ennemis de Tir Tairngire.]<<<<<
- Barghest (14:50:43/14-03-54)

>>>>>[Conneries. Les Dagues Noires n'existent pas. C'est juste un autre mythe urbain fabriqué de toutes pièces pour



faire peur aux enfants. Probablement imaginé par le policlub Humanis ou d'autres enfoirés du même genre.]<<<<<
- Gustav (03:26:05/15-03-54)

>>>>>[Oh, ils existent, tu peux me croire. Et, oui, ils ont opéré à Seattle, mais pas pour du travail humide. Un de leurs agents a été envoyé là-bas pour récupérer un objet que le Haut Prince avait "égaré".]<<<<<
- Lady Sal (19:57:56/16-03-54)

>>>>>[Tu veux parler de Blackwing, c'est ça ?]<<<<<
- Hite (11:30:59/18-03-54)

>>>>>[Écoute, Blackwing n'est pas une Dague Noire. C'est juste un shadowrunner du Tir qui a été embauché par le gouvernement. C'est tout.]<<<<<
- Rip (19:59:03/21-03-54)

>>>>>[Exact.]<<<<<
- Hite (10.00:43/22-03-54)

>>>>>[À ce que je sache, les Dagues Noires sont une histoire à faire peur, rien de plus.]<<<<<
- Spes (00:15:18/23-03-54)



PORTLAND

PORTLAND EN UN COUP D'ŒIL

Population : 2.100.000
- **Humains :** 10 %
- **Elfes :** 70 %
- **Nains :** 10 %
- **Orks :** 7 %
- **Trolls :** 3 %
- **Autres :** négligeable

Densité de Population : 325 habitants au kilomètre carré
Revenu par Habitant : 29.000 ¥*
Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 32 %
Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés : 0 %**
Personnes Affiliées à une Mégacorporation : 17 %
Personnes Affiliées à une Corporation de Tir Tairngire : 35 %
Taux de Criminalité : 12 pour 1.000 par an
Éducation :
- BEPC : 55 %
- Bac : 15 %
- Études Supérieures : 2 %

Hôpitaux et Cliniques : 75

* Le revenu moyen passe à 112.000 ¥ quand les habitants de Royal Hill sont inclus dans les calculs.
** Passe à 3 % quand on inclut les habitants de Royal Hill.

>>>>>[Okay, les garçons et les filles, retour au syndicat d'initiative. Ce fichier contient tout ce qu'il vous faut savoir sur Portland ; comme d'habitude, n'hésitez pas à rajouter tout ce qui peut vous sembler utile.]<<<<<
- Captain Chaos (08:10:21/24-02-54)

GOUVERNEMENT

D'un point de vue légal, Portland occupe une position ambiguë. Bien qu'elle se trouve sur le territoire revendiqué par le Tir, elle semble moins étroitement rattachée à la nation. C'est le seul endroit de Tir Tairngire où les étrangers peuvent se rendre et même trouver du travail sans faire l'objet d'une enquête scrupuleuse de la part du service de l'Immigration. En raison de quoi, la ville se présente comme un étrange entre-deux mondes, séparé physiquement du reste du pays par le Mur de Portland.

Le gouvernement de la ville reflète sa séparation d'avec le reste du Tir. C'est en effet un tribunal militaire qui la dirige, faisant appliquer une sorte de loi martiale aménagée.

>>>>>[Autrement dit, bonhomme, les flics ne prennent pas de gants pour ramener le calme et embarquer les rigolos. Ils ont vite fait de recourir à la manière forte pour mettre un terme aux bagarres (en particulier quand elles impliquent des étrangers et des non-elfes). Ailleurs, les flics se contentent généralement de te faire dégager s'ils te voient traîner la nuit, à un coin de rue, à l'affût d'un mauvais coup ; à Portland, ils risquent plutôt de te fouiller, de te secouer un peu et peut-être de t'arrêter pour faire bonne mesure.

Ce qui ne veut pas nécessairement dire que le niveau de sécurité qui en résulte soit exceptionnellement élevé. Les flics à Portland font preuve dans l'ensemble d'un *grand* enthousiasme, mais ils ne patrouillent pas aussi intensivement qu'ailleurs - notamment dans les quartiers défavorisés où aucun elfe qui se respecte ne voudrait s'aventurer. J'y reviendrai plus tard, mais certains secteurs de la ville sont de véritables zones de guerre pour les flics. S'ils patrouillaient dans ces endroits, ils fendraient des crânes et procéderaient à des arrestations à tour de bras. Mais ils ne le font pas. Ils semblent généralement considérer que, tant que la violence reste contenue - et ne s'étend pas aux quartiers mieux fréquentés - les non-elfes peuvent s'étriper entre eux et bon débarras.]<<<<<

- SPD (10:36:41/17-02-54)

Le tribunal militaire dirigeant est constitué à l'heure actuelle du lieutenant-colonel Davis Atkins et du lieutenant-colonel David-John Collins, sous la présidence du colonel Jacob FitzWallace de la patrouille des frontières. Il n'offre aucune représentation populaire et peu de possibilités de recours aux sujets qui voudraient s'opposer à ses décisions.

>>>>>[Le tribunal relève, bien entendu, de l'autorité du Haut Prince et du Conseil, mais ces derniers semblent vouloir laisser carte blanche à l'armée pour la gestion de Portland.

Depuis la réorganisation commerciale du Tir et l'accord passé avec Seattle en 2052, qui a beaucoup diminué l'importance de Portland, les rares hommes d'affaires solvables de la ville s'inquiètent de plus en plus de l'indifférence affichée par le tribunal envers cette décision du Conseil. Ils voudraient voir le tribunal faire quelque chose - *n'importe quoi* - pour faciliter les échanges avec le reste du Tir. Toutefois, un changement de politique signifierait une réduction de la surveillance aux portes du Mur de Portland, et le tribunal renâcle à faire le moindre pas dans cette direction.

La communauté financière de la ville n'a pas baissé les bras pour autant. Sous la conduite de la très charismatique Kate Mustaffah, une naine venue d'Europe en 2040, le Comité des Financiers de Portland continue à faire pression auprès du tribunal. Malgré les pétitions signées par des milliers d'hommes d'affaires que lui envoie Mustaffah, le tribunal continue à rester sourd aux appels de la communauté financière.]<<<<<

- Spes (09:10:12/24-02-54)

>>>>>[Kate Mustaffah - voilà un nom surgi du passé. "La Chatte" comptait autrefois parmi les meilleurs trafiquants d'armes indépendants d'Europe - ça n'a jamais été prouvé, bien entendu, mais c'est un secret de polichinelle parmi les flics et les shadowrunners du Vieux Continent. Elle a probablement émigré dans le Tir parce que l'Europe devenait trop brûlante pour elle et qu'Interpol se faisait un peu trop pressante. Dieu sait comment elle a réussi à entrer... ou, plus exactement, qui elle a dû arroser et de combien. La Chatte possède la majeure partie des quartiers des entrepôts de Portland et contrôle indirectement les débardeurs et les routiers qui travaillent sur les docks. C'est une sacrée enfant de salope - charmante et charismatique en diable quand ça l'arrange, mais avec un ordinateur à la place du cerveau et un cœur... bah, un cœur dont elle a tiré un bon prix il y a longtemps.]<<<<<

- Packard (10:50:22/24-02-54)

>>>>>[Les choses pourraient être en train de changer. D'après ce que j'ai entendu, le lieutenant-colonel Davis Atkins aurait développé un penchant pour le câble. Considérant son quasi-monopole sur le trafic de BTL à Portland, la Chatte pourrait bientôt obtenir un moyen de pression plus que suffisant pour amener le brave colonel à changer d'opinion.]<<<<<

- Morrow (23:59:10/01-05-54)

LE MUR DE PORTLAND

Le Mur est le monument le plus remarquable de Portland. Haute de dix mètres avec une épaisseur de presque un mètre, cette barrière impénétrable est surmontée de rasoirs et de barbelés, complétée par des lasers à rayon-X biphasés. Modèle de génie militaire, le Mur entoure toute la ville, courant le long de la berge sud de la Columbia River jusqu'à l'ouest du district industriel de Rivergate (port de Portland), à l'est d'Interlachen, où il part vers le sud entre Fairview et Gresham. De là, il coupe au sud-ouest pour contourner Happy Valley à l'ouest, puis au sud le long de la Highway 205 jusqu'à la Clackamas River.

>>>>>[La 205 suit l'intérieur du Mur jusqu'au pont de la Clackamas River, où elle passe une porte lourdement défendue.]<<<<<

- Zack (06:11:31/02-03-54)

Dans le nord, le Mur serpente le long de la Willamette River et du lac Oswego. Il tourne ensuite à l'ouest à travers Durham et la région de King City avant de reprendre une fois de plus vers le nord. Sa portion orientale traverse l'extrémité est de Beaverton avant de remonter presque plein nord vers la Willamette River.

Les principales portes à travers le Mur sont les suivantes :

Multnomah Gate : Cette porte se trouve au nord de la ville, là où la Highway 5 traverse le port de North Portland (sur le bras sud de la Columbia River). Son emplacement correspond à l'ancienne nationale Washington-Oregon.

>>>>>[Pour atteindre la porte depuis le nord, il faut franchir un vieux pont d'acier (qui doit remonter au moins à la sécession - en tout cas il en a l'air). De putains de pièges à tanks - de gros blocs de béton - sont disposés sur le tablier comme un parcours de slalom, ce qui t'interdit de prendre suffisamment de vitesse pour foncer à travers la porte. Des pièces d'artillerie de toutes sortes sont dispersées devant et autour ainsi que sur le pont lui-même. Si tu veux passer cette porte, je te déconseille l'approche frontale.]<<<<<

- BJ (11:39:58/03-03-54)

Sunnyside Gate : À l'est de la ville, la Highway 205 franchit le Mur à Sunnyside Gate. C'est la porte la plus proche de la base des Forces de la Paix à Camp Withycombe.

>>>>>[Si tu dois absolument passer en force, c'est sans doute la porte la *moins* dangereuse. Mais reste accroché plus de deux minutes, et tu peux être certain qu'un détachement d'infanterie des Forces de la Paix - probablement avec un appui aérien - va venir t'écrabouiller comme une punaise.]<<<<<
- BJ (11:41:02/03-03-54)

Sunset Gate : Aussi appelée "Porte Royale" ou "Porte du Palais", Sunset Gate est située sur la Highway 26 (Sunset Highway) qui mène à l'ouest de la ville vers Royal Hill.

>>>>>[Surprise, surprise ! Celle-ci est *lourdement* défendue.]<<<<<
- BJ (11:41:56/03-03-54)

"Checkpoint Charlie" : C'est la plus grande et la plus importante porte à relier Portland au reste du Tir. Elle se trouve sur la Highway 5 près de la région de Durham.

Écluse de Willamette : À proximité du lac Oswego, la Willamette River se détourne vers le sud-est et traverse le Mur à l'écluse de Willamette. Là, un pont flottant renforcé et un système de filets immergés permettent de bloquer le trafic fluvial. Le système de contrôle de l'écluse est commandé depuis un poste de garde fortifié sur la rive est.

>>>>>[Je me suis laissé dire que la Willamette River était minée juste au sud de l'écluse. Exactement, bonhomme, des mines flottantes. Quand un bateau en règle passe l'écluse, les mines sont temporairement désactivées - probablement par radio - jusqu'à ce qu'il ait dégagé la zone. Mais si tu réussis à te faufiler en douce, tu risques de déclencher un beau geyser ?]<<<<<
- Naf (00:11:47/01-03-54)

>>>>>[Il a raison, les amis, les mines sont *au sud* du barrage - de même que l'artillerie se trouve *à l'intérieur* de Checkpoint Charlie et de Sunnyside Gate. N'oubliez pas que si Multnomah Gate est conçue pour empêcher *d'entrer* les intrus en provenance du Conseil Salish-Shidhe, Sunnyside Gate, Checkpoint Charlie, Sunset Gate et le barrage fluvial de Willamette sont là pour empêcher les indésirables de *sortir* de Portland et de se répandre dans le Tir. Le Mur et la surveillance rendent également difficile l'entrée dans Portland depuis le Tir, mais ce n'est qu'une conséquence secondaire. Si tu veux entrer clandestinement dans Portland depuis le Tir, parfait. Mais en sortir - ça, c'est un truc qui va pas être coton.]<<<<<
- BJ (11:50:04/03-03-54)

>>>>>[Malgré ses kilomètres de longueur, le Mur est parfaitement capable d'encaisser quelques pruneaux de canon de T-Bird avant de plier. Bien entendu, le premier coup tiré va déclencher l'alerte partout et faire converger des soldats mal embouchés vers le lieu du problème. Pas la peine non plus d'espérer passer par-dessous - les fondations s'enfoncent à plus de dix mètres. Le long du mur, du côté intérieur, court une "bande d'alarme" de dix mètres de large. Je *pense* - mais je n'en suis pas certain - qu'elle est littéralement truffée de détecteurs et peut-être aussi de mines anti-personnel. Un fouillis de barbelés hérissés de rasoirs et de monofilaments surplombe le Mur - tu pourrais probablement l'enjamber à condition d'avoir des talents d'acrobate, mais je ne te conseille pas de glisser. Naturellement, il te faudra aussi faire attention aux détecteurs de pression qui bordent le sommet - tout poids supérieur à vingt kilos déclenche l'alarme. Enfin, n'oublie pas les lasers biphasés placés le long des secteurs "chauds" du Mur. Dans la phase basse, ils n'ont même pas la puissance d'une visée laser, mais si tu coupes le rayon, un paquet de gros accumulateurs bien gras vont se décharger et balancer suffisamment de joules dedans pour te sectionner proprement en deux.]<<<<<
- Jumpy (10:55:29/06-03-54)

>>>>>[Jumpy n'a pas mentionné la couverture radar. Tout ce qui survole la ville à une altitude inférieure à 1.000 mètres est capté et suivi sur un écran radar. Au besoin, la base des Forces de la Paix dispose certainement de missiles sol-air capables d'abattre n'importe quoi dans les limites de la ville. Autant pour le ciel radieux de Portland.]<<<<<
- Van (12:02:47/06-03-54)



>>>>>[Sauf que faire retomber des débris en flammes au-dessus de la ville risquerait d'agacer quelque peu Kate Mustaffah et ses acolytes, tu ne crois pas ?]<<<<<
- Molson (00:03:28/08-03-54)

DISTRICTS

Portland est divisée en cinq districts - nommés très logiquement North, Northwest, Northeast et Southeast. Cette classification n'a pour seul intérêt que de trouver une adresse.

>>>>>[Tu ferais même *foutrement* bien de vérifier le district indiqué sur l'adresse qu'on t'a donnée quand tu vas quelque part. Le bloc 4000 de Southeast 82nd est un quartier résidentiel tranquille. Le bloc 4000 de *Northeast* 82nd est un endroit rêvé pour se faire descendre.]<<<<<
- Lag (10:12:49/14-02-54)

Les Forces de la Paix organisent leurs patrouilles en fonction des districts. Les visiteurs doivent être prévenus que certains districts bénéficient d'une meilleure couverture policière que d'autres.

>>>>>[Le moment me paraît bien choisi pour balancer mes estimations du niveau de sécurité. Remarque bien que ça n'a rien d'officiel - dans ce domaine les Forces de la Paix ne tiennent pas de statistiques comme le fait la Lone Star. Il ne s'agit que d'une approximation personnelle.

	Profil de sécurité
Rivergate Industrial District :	
Classe populaire (industriel)	**C**
Faloma : Classe moyenne	**B-C**
North Portland : Classe supérieure	**A**
St. Johns : Classe populaire	**C-D**
East St. Johns : Squatters	**D**
Swan Island Industrial Park : Squatters	**C-D**
Downtown : Classe supérieure	**AAA**
Maywood Park : Classe populaire	**C**
Fairview : Classe moyenne	**B**
Gresham : Classe supérieure	**A**
Guilds Lake : Squatters	**D**
Willamette Heights : Luxe	**AAA**
Progress : Classe moyenne	**B-C**
Tigard : Classe moyenne	**B**
Elk Rock : Luxe	**AAA**
Milwaukee : Classe populaire	**C**
Westmorland : Luxe	**AAA**
Gladstone : Classe populaire	**C**

Les choses peuvent bouger, alors commence par te renseigner un peu avant de te fier aveuglément à mes estimations.]<<<<<
- SPD (11:15:33/17-02-54)

>>>>>[J'ai vécu à Portland - j'y suis né, j'y ai grandi dans les années 90. La ville dont je me souviens n'a rien à voir avec celle que tu décris. Ma famille habitait Guilds Lake, et c'était une chouette communauté de classe moyenne, un endroit accueillant.]<<<<<
- Silver Fox (12:45:10/24-02-54)

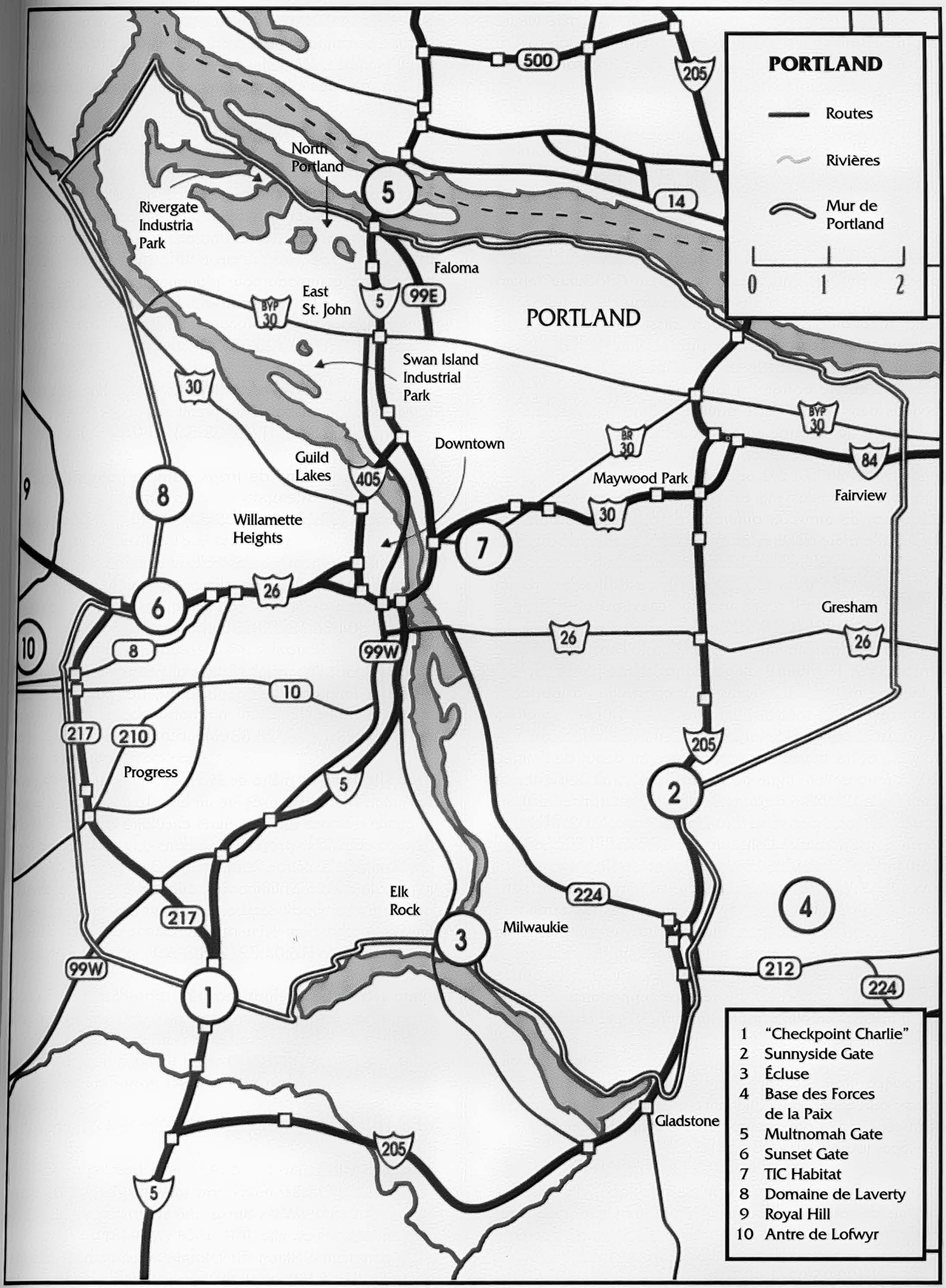
>>>>>[Les choses changent, mon vieux. N'oublie pas que la ville a été salement dépeuplée, et que les elfes l'ont largement reconstruite à leur idée.]<<<<<
- The Hood (02:14:53/27-02-54)

>>>>>[Ce qui est certain, c'est que les docks ont dégringolé la pente depuis que Portland s'est fait jeter en tant que "porte de la nation". Sûr, il y a encore un peu de trafic qui entre, mais seulement une fraction de ce que c'était avant. Des tas de dockers sont au chômage, des tas d'entrepôts sont fermés (ce qui doit faire sérieusement grincer les dents de Kate Mustaffah) ; l'endroit est plein d'équipements à l'abandon mangés par la rouille et de hordes de rats - à deux et quatre pattes - qui farfouillent dans les détritus. Le jour, c'est une décharge ; la nuit, les gangs en font leur terrain de jeu.]<<<<<
- Sven (23:49:28/10-03-54)

>>>>>[Il y a un nouveau marché qui se développe dans le secteur de Guilds Lake, près du Terminal 2 sur la rive sud de la Willamette : les râteliers à viande, bonhomme, par douzaines. Petits garçons, filles de joie, ils ont des trucs pour tous les goûts et toutes les orientations. Et ils n'ont rien contre le fait de te voir apporter ton propre matériel et ton cheptel, si c'est ce qui t'intéresse. Les prix vont de presque rien à *très* cher. Va donc y faire un tour la prochaine fois que tu auras besoin de te désencrasser la tuyauterie.]<<<<<
- Thumper (04:30:24/12-03-54)

>>>>>[Tu rigoles, t'as *vu* ces endroits ? Propreté - zéro. Hygiène - zéro. Précautions - zéro. Tentation - *zéro*. *Éventuellement*, si tu prépares une thèse en doctorat sur la dégradation, la dépravation et les maladies sexuellement transmissibles, ça peut valoir le coup d'œil.]<<<<<
- Clean Gene (02:10:48/14-03-54)

>>>>>[C'est assez vrai, mais il y a un établissement dans le district - le Stella's - qui mérite le détour d'un point de vue sociologique. Le Stella's est un "bordel BTL" - rien ne s'y passe *réellement*, si tu vois ce que je veux dire. Tu t'amènes, tu choisis une puce dans une espèce de catalogue puis tu te retires dans une petite cabine équipée d'un appareil simsens. Tu enfiches la puce, tu disposes les électrodes - ou tu te branches directement si c'est ton truc - et tu t'installes confortablement pour le feu d'artifice. Apparemment, la diversité des, heu, *expériences* est hallucinante. Comme le disait Thumper, pour tous les goûts et toutes les orientations... Et tu n'as même pas besoin d'apporter ta marchandise ou de prendre une douche ensuite. Je n'ai pas essayé personnellement - je suis plutôt classique, dans ce domaine - mais ça semble être une mode à encourager. Le safe sex ultime ?]<<<<<
- Victoria (12:57:01/15-03-54)


PORTLAND
Routes
Rivières
Mur de Portland
0 1 2
North Portland
Rivergate Industria Park
Faloma
East St. John
PORTLAND
Swan Island Industrial Park
Downtown
Guild Lakes
Willamette Heights
Maywood Park
Fairview
Gresham
Progress
Elk Rock
Milwaukie
Gladstone
1 "Checkpoint Charlie"
2 Sunnyside Gate
3 Écluse
4 Base des Forces de la Paix
5 Multnomah Gate
6 Sunset Gate
7 TIC Habitat
8 Domaine de Laverty
9 Royal Hill
10 Antre de Lofwyr

>>>>>[Ouais, sans risque jusqu'à ce qu'une BTL défectueuse te grille les neurones ou que quelqu'un profite de ton regard tourné vers le fond des orbites pour te trancher la gorge.]<<<<<

- Cord (01:30:48/17-03-54)

LES DÉPLACEMENTS

Portland dispose d'un réseau de routes et de nationales pratique et bien entretenu. Les highways et les rues principales sont toutes équipées d'un réseau GridGuide™ haut de gamme. Des détecteurs placés le long des voies analysent les conditions de circulation, aussi bien pour les véhicules conduits manuellement que pour ceux en guidage automatique GridGuide™, et les diffusent sur une large fréquence à courte portée. La loi impose à tous les véhicules vendus dans le Tir d'être équipés d'un sous-système de navigation qui informe automatiquement le conducteur de l'évolution de la circulation.

>>>>>[Et naturellement, ces putains d'elfes ont choisi une fréquence de diffusion *différente* de celle utilisée dans les UCAS et partout ailleurs dans le monde. À moins de disposer d'une fonction GPS (Global Positioning System), ton sous-système de navigation te servira à que dalle dans Portland.]<<<<<

- Lee (01:15:35/27-02-54)

En 2049, le tribunal dirigeant a réclamé plusieurs centaines de millions de nuyens pour construire un tout nouveau réseau de métro reliant le centre-ville aux régions avoisinantes de la ville emmurée. Le Conseil a accédé à sa requête et les travaux ont commencé au début de l'année 2050. La première ligne de métro - projet pilote destiné à prouver la faisabilité de l'ensemble - a été terminée en janvier 2051, avec des stations à Lloyd Center, au Convention Center, au Memorial Coliseum, au Terminal 1 du port de Portland, à Northwest Lovejoy Street et Northwest 19th Avenue, à West Burnside Street et Broadway et au bâtiment administratif de Northwest Glisan. Les performances de l'installation ont dépassé les résultats escomptés et la ville a commencé à construire des lignes supplémentaires.

Aucune de ces lignes n'était terminée en 2052 lorsque le Conseil a pris la décision de réduire l'importance de Portland. Tous les crédits ont été supprimés et le chantier s'est aussitôt interrompu.

>>>>>[La première ligne mise en service fonctionne toujours ; cependant, la maintenance ne suit pas et la ponctualité du service ne s'arrange pas avec le temps.]<<<<<

- Spes (00:30:10/25-02-54)

>>>>>[C'est le moins qu'on puisse dire, Spes. Parfois, ces putains de rames se bloquent entre deux stations pendant plusieurs minutes, sans aucune raison. C'est un miracle qu'il n'y ait pas encore eu de carambolage.]<<<<<

- Garth (02:05:02/14-03-54)

>>>>>[Les stations elles-mêmes sont des coupe-gorge, et aucune personne saine d'esprit ne prendra jamais le métro à la nuit tombée. Même les New Yorkais les plus endurcis frémissent à l'idée d'emprunter le métro de Portland après minuit.]<<<<<

- Mona Lisa (15:48:03/17-03-54)

>>>>[Les autres lignes n'ont jamais été terminées, mais un réseau de peut-être une centaine de kilomètres de tunnels a quand même été creusé. Si tu n'as rien contre la spéléo, va donc y faire un tour. C'est une planque du tonnerre quand tu as besoin de prendre un peu la tangente, et aussi un endroit très commode pour planquer des trucs que tu n'as pas envie qu'on découvre (genre cadavres, par exemple).]<<<<<

- Skrip (09:15:04/20-03-54)

>>>>>[Sûr, viens visiter les tunnels. Passe nous voir. Mais souviens-toi qu'on était là les premiers.]<<<<<

- Big Solly (18:08:41/22-03-54)

>>>>>[Des putains de trogs dans le putain de métro. Génial.]<<<<<

- Scalpel (02:11:30/23-03-54)

>>>>>[Il n'y a pas que des trolls et des orks. Il y a aussi un putain de convent (ou appelle ça comme tu veux) de *vampires* là-dessous, mec.]<<<<<

- Mick (04:36:13/23-03-54)

>>>>>[Ouais, t'as raison. Et des alligators radioactifs de 10 mètres de long dans les égouts, aussi. T'as pas vu Elvis, dernièrement, Mick ?]<<<<<

- Bung (23:14:28/23-03-54)

>>>>>[La ligne de métro en service *est* un peu dangereuse le soir, mais Mona Lisa exagère un brin. Le ticket pour *n'importe quelle distance* sur cette ligne circulaire coûte 4 ¥. Considère ça comme le prix d'entrée dans un parc d'attractions : après minuit, le métro se transforme en un genre de bazar où tu peux te procurer n'importe quel équipement ou plaisir illégal. Tu as besoin d'une puce brûlante ou d'un flingue gelé ? En voiture...]<<<<<

- Marco Polo (16:04:32/25-03-54)

QUELQUES ADRESSES À CONNAÎTRE

LES HÔTELS

Portland Hilton

Hôtel de classe moyenne (14 étages)/1805 North Williams Avenue/Willis Burke, directeur/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (73-9481).

Appartenant à Hilton (Tir Tairngire) Inc., branche indépendante locale de Hilton International, le Hilton de Portland se

trouve à proximité du Coliseum et du Convention Center et à une courte distance à pied du Lloyd Center.

Portland Executel

Hôtel de luxe (22 étages)/1120 Northeast Broadway/Galen Pettigrew, directeur/Discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (24-0948).

Rattaché à une chaîne d'hôtels bien connue, l'Executel de Portland s'appuie sur une qualité de service et de propreté irréprochable et propose les plus vastes chambres de tous les hôtels de la ville. Le restaurant Greenbower, au dernier étage, offre un excellent panorama du centre-ville.

>>>>>[Ça coûte bonbon, mais si t'utilises le créditube de quelqu'un d'autre, je te le recommande chaudement. Et quand tu verras ce péteux de maître d'hôtel du Greenbower, fais-lui un beau sourire, transmets-lui mes amitiés et demande-lui s'il a retrouvé sa voix normale depuis le temps.]<<<<<

- Masher (23:09:04/17-03-54)

Skyhaven

Hôtel de classe moyenne (9 étages)/5250 Northeast 82nd Avenue/Ian Blaise, directeur/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (23-4820).

Situé immédiatement au sortir de l'aéroport, le Skyhaven représente un choix populaire pour les touristes. Pour les voyageurs en transit qui passent la nuit à Portland en attendant de repartir vers une autre destination, il dispose d'une salle des coffres en sous-sol dans laquelle ils peuvent mettre à l'abri bagages et marchandises.

>>>>>[Arnold Throckmorton, un "homme d'affaires" ork du coin, fait tourner une fructueuse histoire de contrebande à travers cette salle des coffres.]<<<<<

- Lykes (14:39:21/28-02-54)

West Slope Inn

Hôtel de classe moyenne (5 étages)/8536 Southwest Barnes Road/Beverly D'Agostino, directrice/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (22-4605).

Situé à moins d'un kilomètre de Sunset Gate, le West Slope Inn offre un service bon marché mais complet, ainsi qu'un bon rapport qualité-prix.

>>>>>[Il ne marche pas très fort, sauf à la date des anniversaires royaux et autres conneries officielles. À cette époque, tu vois rappliquer tous les gentils petits bouffeurs de pissenlits qui viennent louer une chambre pour pouvoir se balader sur Sunset Highway et regarder les grandes parades.]<<<<<

- Vertigo (16:53:59/02-03-54)

>>>>>[On a prétendu que D'Agostino aurait des liens avec l'un des Cercles Noirs qui opèrent dans la région de Portland. C'est possible - sinon, pourquoi la directrice d'un hôtel aussi banal aurait-elle une sécurité astrale infranchissable autour de son bureau privé ?]<<<<<

- Dancer (21:48:09/09-03-54)

>>>>>[**Traveler's Rest**

Hôtel bas de gamme (1 étage)/2875 NW Front Avenue/Tony "le Rat" Ratner, directeur/Discrimination envers les costards/RTL 1503 (11-0098) (quand il est en service).

Dans le coin, on le surnomme Repose En Paix ou Au Bon Cafard. Évite l'endroit si tu n'aimes pas partager ton plumard avec des compagnons de chambre à six pattes. Autrement, le Traveler's Rest est bon marché et le Rat à la réputation de ne jamais rien raconter à personne. Le bar à bière au bas de l'escalier est ouvert presque tous les soirs de la semaine, mais ne touche pas à la nourriture si tu tiens à ton transit intestinal.]<<<<<

- Blackey (12:31:36/12-03-54)

>>>>>[La bouffe n'est pas si mal. Le "ratwurst" est presque mangeable, et les frites sont délicieuses à condition d'en faire tomber l'huile d'abord.]<<<<<

- Pal (23:03:41/16-03-54)

>>>>>[**The Ivanhoe**

Hôtel bas de gamme (2 étages)/8301 North Ivanhoe Street/Leslie Hycks, directrice/Pas de discrimination raciale/RTL 1503 (10-1143).

Situé dans l'un des pires quartiers de St. John, l'Ivanhoe est un bon endroit pour te faire soigner ou te planquer (ou te faire ramasser si tu ne fais pas assez attention). Au rez-de-chaussée, tu trouveras un bon vieux bar de motards à l'ancienne, avec deux tables de billard et un barman qui vend plus que de l'alcool. Si tu veux un truc prohibé, demande le troll qui se fait appeler Dog (attention : ne tourne jamais le dos à Dog et ne joue pas au billard avec lui pour de l'argent).]<<<<<

- Gowan (04:17:57/19-03-54)

>>>>>[**The Fairmont**

Hôtel bas de gamme (3 étages)/15 North Knott Street/"Doc" Morgan, directeur/Pas de discrimination raciale/RTL 1503 (38-3472).

Puisque tout le monde fait de la pub pour son point de chute favori, je peux aussi bien ajouter le mien. À deux pas de l'échangeur de la Highway 5 et de la Highway 405, le Fairmont n'offre pas un spectacle particulièrement enchanteur. Mais il est bon marché, aussi propre que peut l'être un boui-boui de ce genre et les habitués mettent une sorte de "point d'honneur de truands" à ne pas emmerder leurs voisins. De plus, Jeff "Doc" Morgan est *vraiment* médecin (ou il l'a été) - ne te laisse pas avoir par ses tatouages et ses deux kilos de joaillerie. Si tu t'es fait égratigner ou trouer la peau, il sait te recoudre - pas gratuitement, évidemment. Personnellement, je n'ai jamais eu à me plaindre de ses soins.]<<<<<

- Ranger (16:40:05/22-03-54)

LES RESTAURANTS & LES BARS

Jeremiah's

Restaurant de taille moyenne/1010 Northeast Broadway/Evan Buscza, propriétaire/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (92-3809).



Très en vogue chez les hommes d'affaires elfes, ce restaurant sert l'une des plus remarquables nourriture elfe du nord-ouest de tout le pays.

>>>>>[Les petits rongeurs de la forêt doivent se régaler. Pour les autres, c'est moins évident. Oseille, cynorrhodon et pissenlits - pas un seul plat normal sur le putain de menu.]<<<<<
- Carlo (17:23:23/07-03-54)

>>>>>[Evan Buscza est numéro un dans l'une des plus importantes "corporations du crime" de Portland, Ross Systems Inc.]<<<<<
- Bridge (01:37:07/09-03-54)

>>>>>[Kate Mustaffah est en train d'observer Ross Systems avec des yeux brillant de convoitise. Ça risque de faire des étincelles.]<<<<<
- Ladner (12:38:48/01-06-54)

Niléstian

Restaurant de taille moyenne/10 Southeast Harney Street/Hugh Laverty, propriétaire/Extrême discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (29-3881).

Peut-être le restaurant le plus fermé de Portland. Le Niléstian se trouve à Westmorland sur les berges de la Willamette River, à l'intérieur du Club d'Aviron de Portland. La nourriture y est exclusivement végétarienne et le chef - Marcus Bitz - a remporté de nombreux prix pour ses innovations dans l'art d'utiliser les épices.

>>>>>[Pense à réserver deux semaines à l'avance. C'est tout juste s'ils te demandent pas de te soumettre à une vérification de crédit. Un dîner pour deux personnes te reviendra au minimum à 400 ¥, sans compter le vin.]<<<<<
- Connie (23:46:05/14-03-54)

>>>>>[Pourquoi tu nous racontes tout ça, Connie ? Comme si les lecteurs de Shadowland avaient les moyens de réserver une table au Niléstian (au mieux, on nous laisserait peut-être surveiller le parking...).]<<<<<
- Ralphine (02:34:45/16-03-54)

>>>>>[Oui, Hugh Laverty *est* un parent de Sean Laverty. Cousin éloigné au deuxième degré, je crois (mais il est revenu).]<<<<<
- Faye (13:01:48/19-03-54)

>>>>>[Huh ?]<<<<<
- Spud (09:17:54/21-03-54)

The Cave

Restaurant de taille moyenne/815 Northwest Glisan Street/Finn Lunday, propriétaire/Discrimination envers les orks et les trolls/RTL 1503 (65-6847).

Populaire auprès des hommes d'affaires et des serviteurs de l'État, la Cave sert une cuisine ork (légèrement adaptée au goût elfique, naturellement) dans un véritable décor de cinéma.

>>>>>[Des fausses stalactites et à peine assez de lumière pour arriver à lire le menu - tu parles d'un cadre de rêve ?]<<<<<
- Arian (02:14:52/19-02-54)

>>>>>[Je voudrais éclaircir un truc. C'est un restaurant "ork", tenu par des *elfes*, pour des *elfes*... et *ils ne veulent même pas laisser entrer les orks !* Putain, mais à *quoi* crime ?]<<<<<
- Mungo (01:28:07/24-02-54)

>>>>>[C'est le Tir, bonhomme. Mais ne te frappe pas. La nourriture arrache la gueule et tu trouverais le service détestable de toute façon.]<<<<<
- Connie (23:18:48/27-02-54)

>>>>>[Finn Lunday a planqué des mouchards dans toutes les tables. Je me suis laissé dire qu'il avait enregistré suffisamment d'histoires croustillantes pour arrondir assez joliment ses fins de mois - pas grâce au chantage (ce serait vulgaire) mais grâce à sa "remarquable analyse" des tendances commerciales.]<<<<<

Pat O'Grady's

Restaurant de taille moyenne/975 Northeast Multnomah Street/Bent Ewald, propriétaire/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (34-5439).

Ce bar tranquille au cadre de bois sombre souligné de bronze évoque l'atmosphère feutrée d'un club de gentlemen britannique. On n'y sert que des amuse-gueule, mais l'établissement offre la plus importante sélection de whiskies pur malt de Portland ainsi que plusieurs marques de *Taéngelé*.

>>>>>[Le rendez-vous des snobs de la ville. Les personnalités (et ceux qui aimeraient en être) viennent s'y afficher. L'O'Grady's serait un endroit idéal pour rencontrer un Johnson, si seulement il laissait entrer les shadowrunners.]<<<<<

- Sargon (18:48:56/27-02-54)

LES BOÎTES DE NUIT

The Edge

Boîte de nuit/6575 Southwest Barnes Road/Jack Todd, propriétaire/Discrimination envers les "ordinaires" ou les "normaux"/RTL 1503 (00-0000).

Réputé comme la meilleure adresse de la ville pour voir jouer la fine fleur des groupes alternatifs d'avant-garde, The Edge offre cette particularité unique pour une grande boîte de ne pas faire de discrimination raciale. Au contraire, celle-ci s'exerce à l'encontre de quiconque semble "normal". L'excentricité vestimentaire est de rigueur au The Edge, et celui qui vient en costume de ville n'a même aucune chance d'approcher la porte.

>>>>>[C'est au diable-vauvert, juste à côté du Mount Calvary Cemetery. Honnêtement, la musique est si forte et l'isolation sonore si mince que je suis surpris que les voisins ne menacent pas de déménager.]<<<<<



- Rex (18:57:00/04-03-54)

>>>>>[Si c'est trop fort pour toi, c'est que t'es trop vieux, eh fossile. Il y a des groupes novahot qui passent au The Edge, et à côté d'eux le chrome-trash c'est du vagissement de dinosaure.]<<<<<

- Wayne (03:47:41/06-03-54)

>>>>[Agressivement branchés, les habitués portent leur uniforme avec une arrogance fragile. Le sous-sol abrite deux salles de réunion privées avec une excellente isolation sonore. Jack Todd les met parfois à la disposition d'anciennes relations à lui (dans le temps, il courait les ombres sous le nom de Zero. Un gros morceau, avec une sérieuse attitude).]<<<<<

- Ringer (07:01:24/06-03-54)

Rockerbox

Boîte de nuit/938 Southwest Clay Street/Jacques Gerard, propriétaire/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 1503 (33-9293).

La Mecque des amateurs de musique mainstream, le Rockerbox passe le meilleur du chrome et du shag-rock avec une installation audio haut de gamme et un spectacle son et lumière incomparable. Les aficionados de tous les rangs sociaux s'y coudoient sans façon, comptant sur les membres bien entraînés (et bien armés) du service de sécurité pour prévenir les difficultés.

>>>>>[La sécurité à la porte est plus qu'extrême - détecteurs d'armes, renifleurs de came, ils ont tout. Si je devais hasarder un chiffre, je lui donnerais un niveau de 10 ou plus. Cause du grabuge à l'intérieur et tu te retrouveras dans la ruelle derrière la boîte avant d'avoir compris ce qui t'arrive.]<<<<<

- Lionheart (14:17:03/07-03-54)

>>>>>[Ce qui en fait l'endroit idéal pour un rendez-vous. Glisse un peu de liquide dans la main de la fille derrière le bar et elle te laissera utiliser une des salles privées tout au fond. On peut se procurer des BTL et parfois même des logiciels pour cyberdecks auprès des habitués. Impossible de trouver un flingue sur place - évidemment - mais tu peux déjà prendre contact et arranger une transaction ailleurs.]<<<<<

- Blaster (16:40:27/08-03-54)

NewDawn

Boîte de nuit/5250 Northeast Fremont Street/Ariadne Dawn, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 1503 (24-6802).

Bien qu'il se présente comme une boîte de nuit, le NewDawn est en fait une "salle d'écoute". On n'y sert pas d'alcool dans la salle principale et une tradition stricte interdit toute conversation pendant l'audition d'un interprète. Les aficionados de la musique "environnementale" s'y retrouvent en masse pour entendre les dernières compositions du genre.

>>>>>[Traduction : la musique "environnementale" est une descendante directe de la soupe "new-age" sirupeuse et vaine qui est apparue pour la première fois dans les années 1980 et qui a rapidement creusé son trou dans les ascenseurs du monde entier. Si tu veux te retrouver avec une bande de néo-Luddites amoureux des arbres et qui détestent la technologie, va au NewDawn (si tu portes du cyberware en évidence, tu vas te faire haïr de la clientèle, même si c'est la première fois que tu viens).]<<<<<

- Ricky Dee (04:26:01/26-02-54)

>>>>>[Ariadne Dawn appartient à un Cercle Noir qui se donne le nom de Hard Green. Comme on peut s'y attendre, ce sont des gens qui trempent dans le sabotage anti-technologique à la moindre occasion.]<<<<<

- Petruchio (12:52:31/04-03-54)

>>>>>[Hard Green dissimule un projet plus ambitieux derrière tout ça, mais je n'ai pas encore réussi à savoir quoi exactement.]<<<<<

- Elise (22:42:28/10-03-54)

>>>>>[**Fairview Slopes**

Bar/21557 Wistful Vista Drive (mais qui invente ces noms ?)/Mark Wu, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 1503 (99-0492).

Cet établissement fait beaucoup d'effort pour se présenter comme un bar rétro-yuppie à la mode - fougères, bronze, des miroirs partout - mais sans vraiment y parvenir. Quand même, la salle tranquille constitue un bon choix pour un rendez-vous. Les shadowrunners de Portland d'il y a quelques années reconnaîtront en Mark Wu un certain Slider, peut-être l'un des meilleurs deckers qu'on ait jamais vu. Bien qu'il ne court plus la Matrice, Slider est toujours capable de te programmer un utilitaire du feu de Dieu, dans les délais, sur spécifications et dans les limites de ton budget.]<<<<<

- Sangria (10:34:15/17-03-54)

>>>>>[**The Mill**

Bar/North Leverman Street (pas de numéro)/Grigori Nastia, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 1503 (38-0332).

Tu trouveras cette perle au cœur de Swan Island Industrial Park à l'extrémité nord de Leverman, coincée contre la falaise qui mène à Willamette Boulevard. Autrefois, une enseigne signalait l'endroit mais elle a été pulvérisée par un coup de feu, ce qui te donne une idée de l'ambiance du coin (sur les docks, on dit d'un type qui s'est fait roué de coups qu'il est passé à la moulinette "Mill"). Le propriétaire - surnommé Nasty, et il l'est - sert au bar et semble apprécier les bagarres aussi fréquentes que gratuites qui éclatent dans le coin. Ne lui fais pas d'ennuis ou il te fera exploser les entrailles avec son shotgun à canon scié. Par contre, tu peux chercher toutes les crosses que tu veux avec la clientèle, il se contentera de regarder. Le Mill est probablement le meilleur endroit pour se procurer une arme - pas du matériel militaire, quand même - à l'intérieur du Mur. Mais fais bien attention - conclure un accord et quitter les lieux vivant avec la marchandise sont deux choses différentes.]<<<<<

- Silas Marner (05:17:31/21-03-54)

AUTRES ADRESSES

LES BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS

Tir Tairngire Civic Building

725 Northwest Glisan Street/RTL 1503 (33-3301).

Ce grand bâtiment d'aspect institutionnel renferme le tribunal militaire et les bureaux de la majeure partie des fonctionnaires du gouvernement de la ville. Les visiteurs doivent obtenir un passe pour franchir la porte d'entrée.

>>>>>[Comme tu pouvais t'y attendre, la sécurité est aussi étroite qu'elle peut l'être. Le bâtiment lui-même a été construit il y a dix ans seulement, et il offre un curieux spectacle architecturale, mêlant le style industriel post-moderne classique à des influences du nord-ouest et des petites touches qui font vaguement celtiques. L'effet général provoque un sentiment d'horreur et d'étouffement.]<<<<<

- Kwan (19:48:39/28-02-54)

Hall of Justice

650 Northwest 9th Avenue/RTL 1503 (33-3248).

Le Hall of Justice occupe trois blocs d'immeubles. Il contient les cours de justice où les magistrats de Portland entendent les affaires, le poste central de la police des Forces de la Paix et des cellules de détention au sous-sol.

>>>>>[L'architecture du Hall semble s'inspirer de l'école des forteresses chinoises antiques.]<<<<<

- Kwan (19:49:40/28-02-54)

LES SERVICES MÉDICAUX

Tir Tairngire Medical Center

Hôpital/Southwest Terwilliger Boulevard près de Southwest Campus Drive/Ian J. Precious, directeur/RTL 3503 (19-4310).

Le TT Medical Center est le plus grand hôpital de Portland. Il abrite le service des urgences le plus perfectionné de la ville. L'équipe de chirurgiens affirme fièrement, avec quelque raison, qu'un patient encore vivant admis aux urgences sera toujours vivant 24 heures plus tard, quelles que puissent être les blessures dont il souffre.

>>>>>[Pas tout à fait exact, mais foutrement pas loin. Les chirurgiens *perdent* un patient de temps à autre, mais non de Dieu ils suent sang et eau pour en maintenir le nombre au plus bas. Si tu te fais coucher dans les ombres de Portland garde ton dernier souffle pour demander qu'on t'emmène aux urgences de TTMC.]<<<<<

- Lukaas (07:18:42/25-02-54)

>>>>>[Mages et chamans, attention : si vous avez la malchance de nécessiter les services des urgences, votre magie est en danger. Les chirurgiens de TTMC se foutent pas mal de la préservation de votre précieux talent. À partir du moment où vous êtes entre leurs mains, leur mission est de vous maintenir en vie *par tous les moyens*. Et ils ne vont pas y aller mollo par crainte de bousiller votre art. Je ne suis pas en train de dire du mal des médicos ; simplement, si vous êtes admis aux urgences, c'est que vous avez déjà fait les trois-quarts du chemin qui mène aux portes de la mort. Les chirurgiens feront *tout* ce qu'il faut pour vous empêcher de déraper sur le reste du chemin.]<<<<

- Pastiche (03:53:06/02-03-54)

Willamette Hospital

Hôpital/Sam Jackson Park Road près de Southwest Campus Drive/Duane McCuaig, directeur/RTL 3503 (19-4384).

Situé à proximité du TT Medical Center, le Willamette Hospital est le plus grand centre hospitalier de formation de Portland. Bon nombre de ses internes sont des étudiants en médecine de Willamette, UTT ou *Cilesté*.

>>>>>[Pourquoi ? Parce que travailler dans un hôpital de Portland est un sacré baptême du feu. C'est le coin du Tir où les gens se font le plus amocher, et des manières les plus diverses.]<<<<<

- Illuminatus (09:59:21/28-02-54)

>>>>>[Les médecins de Willamette étant souvent jeunes et nouveaux dans le métier, ils ont généralement une approche novatrice des problèmes. Ce qui veut dire qu'ils ont plus de chance de remettre un mage sur pied sans bousiller son talent que les "vieux de la vieille" du Medical Center.]<<<<<

- Pastiche (03:55:42/02-03-54)

>>>>>[Ils ont également plus de chance de commettre des erreurs de débutants.]<<<<<

- Dorothy (10:01:57/06-03-54)

DIVERS

Telestrian Habitat

RTL 1503 (88-8888) (numéro du standard).

Le Telestrian Habitat, structure massive couvrant sept blocs d'immeubles, abrite le siège de la Telestrian Industries Corporation, le conglomérat diversifié de Tir Tairngire. Située à moins d'une douzaine de blocs au sud du Lloyd Center, cette arcologie est bordée au nord et au sud par Northeast Glisan Street et Northeast Davis Street, et à l'est et à l'ouest par Northeast Sandy Boulevard et Northeast 15th Avenue. Buckman Field se trouve directement à l'ouest. Bien qu'il s'agisse en principe d'un parc public, Buckman Field est rattaché *de facto* à l'habitat, dans la mesure où le personnel de sécurité de TIC s'emploie activement à décourager les autres de l'utiliser.

>>>>>[Elle n'a pas la même apparence, mais la termitière de TIC est très semblable à la Renraku Arcology de Seattle. Les corpos ont beau prétendre qu'il est confiné, l'habitat est pareil à une tumeur qui suce la vitalité de la ville tout autour d'elle.]<<<<<

- Chiller (08:02:21/27-02-54)

>>>>>[Bien que je pense que les arcologies *incarnent* la voie du futur, je dois admettre que Chiller n'a pas tort. Jusqu'à présent, personne n'a été capable de construire une arcologie sans ville à proximité (ou autour) pour lui procurer un apport vital.

Mais il faut reconnaître malgré tout que l'habitat TIC est beaucoup plus agréable à l'œil que l'édifice Renraku. C'est une incroyable fusion d'influences architecturales diverses - comme le TT Civic Building, sauf qu'ici ça fonctionne.]<<<<<

- Kwan (19:54:59/28-02-54)

>>>>>[On voit beaucoup de constructions de ce genre dans le Tir. J'y reviendrai plus longuement un peu plus loin.]<<<<<

- Eriksen (21:48:41/01-03-54)

>>>>>[Pour ceux que ça intéresse, il est possible de visiter les espaces publics de l'habitat. Les visites commencent à 10h30, 13h et 15h30, et durent une heure environ. Les groupes sont limités à une douzaine, et le ratio de gardes de la sécurité par visiteur avoisine le un-pour-un, alors pas la peine de tirer des plans sur la comète. Appelle le standard et demande le service des relations publiques. Pour des raisons évidentes, il faut réserver ta place à l'avance.

Personnellement, je trouve que la visite vaut le déplacement. L'intérieur de l'habitat est particulièrement spectaculaire, et la vue qu'on a depuis l'observatoire sur le toit est un truc à ne pas manquer.]<<<<<

- LL (10:09:41/05-03-54)

>>>>>[Ouais, ben si tu n'as pas encore visité l'habitat, ça va commencer à être difficile, maintenant. Une "touriste" a réussi à introduire une bombe sur le parcours de l'habitat ouvert au public. Elle s'est fait sauter avec, ainsi qu'une bonne vingtaine d'habitants. La sécurité est désormais maximale vingt-quatre heures sur vingt-quatre et toutes les visites sont annulées. Hard Green, un genre de groupuscule éco-terroriste, a revendiqué l'attentat.]<<<<<

- LL (09:12:30/17-04-54)

>>>>>[Ainsi qu'Alamo 20.000, la Muslim Ork Army, Terra-First !, les Nuevos Kachinas de Pueblo et une demi-douzaine d'autres organisations de cinglés.]<<<<<

- Munster (13:29:51/17-04-54)

Lloyd Center

Northeast Multnomah Street, entre Northeast 11th Avenue et Northeast 15th Avenue/RTL 1503 (68-5227).

Comptant autrefois parmi l'un des plus grands centres commerciaux du monde, le Lloyd Center traverse aujourd'hui une passe difficile. Toutes les grandes chaînes de magasins l'ont déserté, ne laissant derrière elles que les boutiques les plus modestes et les moins attrayantes. Les commerçants restants verrouillent leur porte et baissent leur lourd rideau de sécurité blindé à la nuit tombée, quand le

centre commercial devient le terrain de jeu des bandes, des petits truands et des gros trafiquants.

>>>>>[Si le Lloyd Center a jamais compté "parmi l'un des plus grands centres commerciaux du monde", ça devait être dans les années 1970. Le comparer à des monstres comme le West Edmonton Mall, c'est comme comparer une petite épicerie de quartier au Saks de Fifth Avenue.]<<<<<

- Tanqueray (21:30:57/26-02-54)

>>>>>[La majeure partie du centre commercial est entre les mains des squatters, rats d'égouts et autres perdants des rues, y compris probablement quelques shadowrunners sur le retour. L'aile nord a été transformée en un genre de bazar du marché noir. On y trouve à peu près n'importe quoi sur les étalages et les stands qui bordent la travée. Puces, drogues, Saturday night specials, tridéos pornos, balles APDS - le Lloyd est le paradis des achats de dernière minute.]<<<<<

- Sig (09:45:05/27-02-54)

>>>>>[À la nuit tombée, beaucoup de bandes viennent traîner dans le Lloyd Center. La plupart du temps, elles se contentent de zoner, à se cramer les neurones avec des puces. Mais de temps en temps, deux gangs en guerre battent le rappel des troupes et organisent un affrontement épique dans l'atrium central ou se livrent à un jeu de cache-cache mortel à travers les couloirs et les niveaux.]<<<<<

- Reuters (23:39:08/01-03-54)

>>>>>[Tu vois la patinoire dans l'atrium central (il n'y a plus de glace depuis longtemps, bien entendu) ? C'est devenu le cadre privilégié des duels à mort entre gangsters. Combats au couteau, à mains nues et même des duels genre cinq pas en avant - demi-tour - feu. Un large public assiste généralement au spectacle depuis la galerie supérieure et des sommes d'argent considérables changent de main à cette occasion.]<<<<<

- MacBill (13:56:28/01-03-54)

>>>>>[Autant que je sache, seul le niveau inférieur de l'aile gauche est encore en service. Il compte peut-être une douzaine de magasins encore ouverts (qui n'ont probablement pas les moyens de déménager, et dont la seule alternative serait de mettre définitivement la clef sous la porte). Ce sont de petits établissements pépères qui vendent des trucs sans intérêt, comme de la quincaillerie, des chaussures, des valises et - sans rire - des articles de sport ?]<<<<<

- March (14:22:09/02-03-54)

>>>>>[Les apparences sont parfois trompeuses, March. Willamette Sporting Goods, le magasin que tu dénigres ainsi, sert en réalité de façade à une boutique d'organes clandestine haut de gamme. L'endroit est dirigé par un certain Benjamin Juan, un nain portugais spécialisé dans les implants céphaliens. Doc Juan n'a pas beaucoup de bons contacts, alors tâche d'apporter tes propres implants. Mais c'est un découpeur de premier ordre, et ses tarifs sont très compétitifs.]<<<<<

- Garnet (22:09:48/05-03-54)

>>>>>[Doc Juan dirigeait il y a trois ans un établissement de ce genre à Puyallup. Il a quitté la ville avec une meute de briseurs de jambes sur ses talons. Semblerait que ses patients se soient aperçus d'une habitude qu'il avait d'installer, heu, disons du *matériel* supplémentaire pendant qu'ils étaient sous le laser - des localisateurs à pulsation, ce genre de merde. Ensuite, il allait trouver les mégacorpos pour leur proposer le modulateur correspondant. "Vous voulez savoir où se trouve tel ou tel shadowrunner ? Utilisez ce modulateur sur cette fréquence, et vous verrez son emplacement apparaître sur cet écran à 50 centimètres près". Je ne sais pas s'il a gardé cette habitude, mais il vaudrait peut-être mieux penser à lui poser la question... genre, avec un Uzi (et si tu le fais, dis-lui que je veux récupérer mon fric... *plus* le prix de l'extraction de son petit joujou).]<<<<<

- Boink (09:29:13/06-03-54)

>>>>>[**Lucky's**

Boutique de taille moyenne/Lloyd Center, aile ouest, niveau supérieur/Antonio "Lucky" Luciano, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 1503 (32-5555).

L'une des meilleures boutiques de flingues de Portland. Lucky est un nain qui connaît vraiment les armes, avec un vaste assortiment de pistolets et d'accessoires en vitrine. Et si tu arrives à le convaincre que tu n'est pas de la police, il possède une arrière-salle à te donner le vertige. Shotguns de combat, mitrailleuses légères, fusils d'assaut, lance-grenades... Sa boutique est un putain d'arsenal.

Lucky est le seul commerçant encore ouvert dans l'aile ouest du Lloyd Center - tous les autres ont fermé, ont brûlé ou ont été abattus. À la manière des pilotes de chasse, Lucky colle un petit marqueur sur sa porte d'entrée pour chaque cambrioleur qu'il descend. La dernière fois que je suis passé, il en était à la moitié de sa troisième rangée de marqueurs. Un coriace.]<<<<<

- Penn (09:24:43/09-03-54)

>>>>>[La semaine dernière, Lucky a marqué un "partiel". Une fille-rasoir a essayé de le cambrioler et il lui a tiré dessus. Il ne l'a pas tuée, mais la fille a bel et bien perdu une partie de son anatomie. C'est ce qui explique le bras cybernétique légèrement égratigné qu'il a accroché au-dessus de sa porte.]<<<<<

- Featherstone (03:41:58/20-03-54)

Portland Civic Stadium

Southwest Morrison Street entre Southwest 20th Avenue et Southwest 18th Avenue/RTL 1503 (98-3492) (guichet).

Le Civic Stadium est le stade de l'équipe professionnelle de hurling des Portland Marchers, qui sont actuellement en tête du classement NHA. Reconstruit en 2047, le stade peut recevoir 25.000 spectateurs avec le confort de l'air climatisé. Pendant la saison de hurling, les Marchers jouent et s'entraînent sur ce terrain. Hors saison, le stade accueille divers événements publics comme des concerts, des spectacles et d'autres rencontres sportives.

>>>>>[Encore un exemple d'architecture qui ne ressemble à rien. Et mal conçue, en plus - le toit fuit.]<<<<<
- Kwan (20:11:32/28-02-54)

>>>>>[À l'occasion des grands matchs - et pratiquement tous les matchs sont des grands matchs - la sécurité du stade transforme l'endroit en véritable base militaire. Les mesures prises ont pour but d'empêcher les hooligans du hurling d'introduire des armes trop meurtrières, mais elles réduisent également les risques d'une action terroriste (après l'explosion au Telestrian Habitat, tout le monde est devenu un peu paranoïaque).]<<<<<
- Horst (23:00:16/18-04-54)

Tir Tairngire Museum of Science and Industry
Washington Park/RTL 1503 (20-0001).

Avant le Traité de Denver, ce musée dédié à la technologie de pointe était mondialement connu sous le nom d'Oregon Museum of Science and Industry (OMSI). Lorsque la région fut rattachée au Conseil Salish-Shidhe, on le rebaptisa simplement MSI. Après la sécession de Tir Tairngire, son nom fut de nouveau modifié.

En 2045, la ville lui ajoutait un second bâtiment hémisphérique, plus grand, pour accueillir un "parc de projection simsens". Le nouvel immeuble comprend six salles pouvant chacune recevoir une centaine de spectateurs. Un ensemble d'électrodes simsens relie chaque siège à un lecteur simsens central haute-résolution. Les salles projettent différentes "expériences" simsens, d'une durée approximative de 30 minutes. Pour l'instant, les titres proposés sont "Roller Coasters of the World", "Desert Wars - Tank Commander", "Strike Eagle Pilot", "Blue Water, White Death" et "Speed !". Chaque séance coûte 15 nuyens, mais on peut aussi acheter un forfait à la journée pour 40 nuyens. L'entrée du musée des sciences de l'ancien bâtiment s'élève à 5 nuyens pour les adultes et 1 nuyen pour les enfants.

>>>>>[Les scènes de guerre sont épurées - "aseptisées" parce que le public est en grande partie composé de mômes. Mais "Roller Coasters of the World" ("les plus grandes montagnes russes du monde") est suffisamment réel pour te donner envie de hurler et "Speed !" m'a procuré la plus grande douche que j'ai jamais prise avec mes fringues sur moi (imagine-toi attaché à la tête d'un missile hypersonique en rase-mottes...).]<<<<<
- Zax (17:30:10/04-03-54)

>>>>>[Au niveau technique, l'équipement simsens est ce qui se fait de mieux. Je n'ai jamais connu une meilleure résolution et un pareil sentiment de proximité avec des électrodes - presque aussi bon qu'avec un putain de datajack ?]<<<<<
- Gregg (13:41:38/05-03-54)

>>>>>[Ça peut, considérant que TTMSI a investi un bon million dans chaque lecteur.]<<<<<
- Vergil (00:32:32:/06-03-54)

>>>>>[Flash spécial à l'intention de tous les cinglés du simsens : TTMSI abandonne "Blue Water, White Death". La salle est fermée pour travaux et ne rouvrira pas avant novembre. Le mystère le plus total entoure ce qu'il y aura à la place.

Naturellement, les mystères les plus totaux me font rigoler. Voilà le scoop.

TTMSI est en train d'installer un genre de truc interactif - plus de la réalité virtuelle que du véritable simsens. Le flot des données sera bidirectionnel, et non pas unidirectionnel, ce qui fait que tes réactions pourront influencer l'issue du spectacle (comment ils comptent gérer l'apport des 100 cerveaux différents, je me le demande). Le truc s'appellera "Atlantis" - une histoire pseudo-fantastique, semi-mythologique, sur une espèce de grande civilisation qui aurait existé à l'aube des temps ou quelque chose comme ça. L'équipement mis en place est encore plus impressionnant que celui des autres salles, et j'ai cru comprendre que c'était EoTer Inc. qui avait développé le logiciel. Ne ratez pas cette sortie, les gars, ça va faire un malheur.]<<<<<
- Android (05:14:39/02-04-54)

>>>>>[EoTer Inc. appartient presque intégralement à Sean Laverty. Dès que Laverty touche à un truc, tu peux être sûr que c'est fait correctement, alors Android a sans doute raison : ça va être grandiose.]<<<<<
- Skene (10:40:47/07-04-54)

ROYAL HILL

Royal Hill, Colline royale, est le nom générique de la région qui s'étend au-delà du Mur de Portland, à l'ouest de la ville. Elle comprend les anciens districts d'Oak Hills et de Meadowhurst et disparaît sous une forêt touffue qui dissimule les domaines princiers des membres du Conseil et d'autres personnalités influentes de rang royal.

Royal Hill est défendue par une enceinte de barbelés, basse et plus symbolique que fonctionnelle, mais également par un système sophistiqué de détecteurs, de capteurs de pression, de caméras vidéo en circuit fermé et d'autres appareils dissimulés dans les sous-bois sur tout le périmètre. Une escouade de gardes de Knight Errant se tient prête à intervenir rapidement en cas d'intrusion non-autorisée.

>>>>>[Ces salopards de Knight Errant prennent leurs responsabilités très au sérieux. Même si les senseurs et compagnie ne détectent qu'un seul abruti en train d'enjamber la palissade, ils déboulent à toute une équipe - six hommes, avec une puissance de feu suffisante pour griller un dragon. Naturellement, une intrusion plus nombreuse amène une réaction plus conséquente.]<<<<<
- Riker (13:08:38/10-03-54)

>>>>>[Si *je* devais franchir l'enceinte - ce que je ne ferai pas, je ne suis pas idiot - je pense que je préférerais encore me trouver nez à nez avec une escouade de KE qu'avec certaines des *autres* saloperies qui patrouillent dans le périmètre. Genre élémentaires, esprits de la forêt et paracréatures vicieuses et affamées. Au moins j'aurais une chance de



les convaincre de ne pas me buter. Essaie donc de discuter avec un piasmae enragé.]<<<<<

- Monitor (10:06:11/14-03-54)

>>>>>[Certains des domaines les plus vastes (et les plus riches) sont gardés par des *sirènes*. Tu sais - ces trucs qui ressemblent à des ptérodactyles. Elles sont vicieuses, agressives et défendent âprement leur territoire. Prends des précautions contre leur chant si tu envisages de pénétrer là-dedans.]<<<<<

- Goldenrod (09:41:51/17-03-54)

On accède à Royal Hill depuis la ville en sortant à Sunset Gate et en prenant à l'ouest par Sunset Highway (la 26). La highway s'interrompt à la périphérie de Royal Hill, où elle se sépare en de nombreuses routes plus petites. À cet endroit, la voie traverse une porte fortifiée défendue par un poste de surveillance tenu par des agents de Knight Errant.

>>>>>[La sécurité à la porte est aussi renforcée que tu peux l'imaginer, et plus encore. Si tu n'es pas de rang royal, tu n'entres *pas* ?]<<<<<

- Riker (13:11:35/10-03-54)

Les domaines des Princes de Royal Hill sont faits de forêts accidentées et des résidences somptueuses. Le plus magnifique de tous est peut-être celui qui appartient à Ehran le Scribe.

>>>>>[Jette un œil sur les domaines d'Ehran et de Laverty. L'architecture va te laisser sur le cul.]<<<<<

- Jerome (17:31:11/27-02-54)

>>>>>[C'est l'heure d'un petit cours d'architecture. D'un point de vue stylistique, les résidences de la région de Royal Hill couvrent toute la surface du spectre. Certaines suivent l'école post-moderne classique, comme tant d'autres habitations luxueuses de Vashon Island et d'ailleurs autour de Seattle. Certaines sont agressivement gothiques dans leur allure, avec une forte influence celtique (style caractéristique chez les Princes "secondaires" - puissants au sein de leur propre cercle, mais loin d'avoir l'influence nécessaire pour accéder au Conseil).

Enfin, nous avons le style affiché par les résidences d'Ehran et de Laverty, ainsi que par le Palais Royal lui-même - qui est, en un mot, *bizarre*. Ces édifices portent la marque d'une lointaine réminiscence celtique (jamais aussi prononcée que dans les bâtiments cités plus haut), avec des éléments qui évoquent l'architecture salish primitive. Mais ces influences ne sont que des touches gracieuses, apportées aux principes de base d'une construction qui frappe l'observateur par sa géométrie étrange, proche des travaux

de M. C. Escher... sauf que ces bâtiments-là *tiennent debout ?*]<<<<<
- Eriksen (22:20:46/01-03-54)

>>>>>[Mais non, ils ne tiennent pas debout ! Ou du moins ils ne le feraient pas sans une forte intervention magique.]<<<<<
- Saltino (01:23:50/02-03-54)

>>>>>[Je crois que je vois ce que veut dire Eriksen. Si tu observes les domaines d'Ehran et de Laverty et le Palace, tu constates une unité de style. Mais ce style ne rappelle aucune école connue, il semble plutôt avoir surgi brusquement, en pleine maturité, de nulle part.

Je sais ce que tu penses - "C'est la vision d'un architecte".

Mais *non*, bonhomme. Les endroits dont je te parle ont été dessinés par trois personnes différentes. Et quand tu les compares, tu vois une constance dans le style, *pas* dans le détail. Par exemple, la propriété d'Ehran et le Palais ont tous les deux des tours hautes et minces. Mais pas la maison de Laverty.]<<<<<
- Duke (11:29:00/02-03-54)

>>>>>[Bon, ils ont repris des éléments du style amérindien et du style celtique. Et alors, qu'est-ce qu'il y a de si difficile à comprendre ?]<<<<<
- Zingbat (14:45:02/02-03-54)

>>>>>[Ce n'est pas aussi simple. Je suis convaincu - et je pense que Duke serait probablement d'accord avec moi - qu'il ne s'agit pas d'un "emprunt" à un style existant. Je t'accorde que les similitudes entre le style "elfique royal" (pour lui donner un nom) et les styles salish et celtique indiquent une relation incontestable. Mais il n'y a pas "d'emprunt". C'est presque comme si les trois styles avaient évolué à partir d'une même influence... quelle qu'en puisse être l'origine.]<<<<<
- Eriksen (18:41:20/02-03-54)

>>>>>[Comment peux-tu distinguer le vrai du faux dans tout ça, de toute façon ? Une telle proportion de la Colline a été enjolivée à grands coups d'illusions magiques...]<<<<<
- Moisewitz (14:19:47/03-03-54)

>>>>>["Travestie", tu veux dire. Fausses façades, jolis petits bosquets là où se trouve en réalité un garage cinq places, routes inexistantes et étangs à la place des routes... Saloperies de manipulations mentales magiques.]<<<<<
- Findler-Man (21:01:20/05-03-54)

>>>>>[Pourquoi pas, puisque c'est possible ? C'est probablement plus facile et moins cher de construire une illusion et de la fixer (ou peut-être d'utiliser un focalisateur de sort, je sais pas) que de se lancer dans la rénovation et le paysagisme à grande échelle. Avec un mage parmi ton personnel, tu peux changer l'apparence de ta maison - l'intérieur et l'extérieur - à chaque fois que la fantaisie t'en prend. Ou à chaque fois que tu donnes une réception. "Non, non, George, les Whatsit nous ont *déjà* vus dans ce jardin..."]<<<<<
- Estevan (09:11:31/07-03-54)

>>>>>[Ne sous-estime pas non plus les possibilités que ça offre en matière de sécurité. Avec autant d'illusion, tu peux te cantonner aux sorts physiques et changer ces nids de mitrailleuses en nids d'oiseaux, dissimuler les routes ou en créer de "nouvelles". Les personnes peu familières avec le véritable tracé peuvent ainsi suivre la pseudo-route au bout d'une falaise, au fond d'un fossé ou en plein dans un arbre...]<<<<<
- Aurora (13:00:10/07-03-54)

>>>>>[D'accord avec toi, Aurora, seulement les elfes de Royal Hill ne font pas ça pour la sécurité ; ils le font pour la frime - juste histoire d'épater les voisins. Tu démontres ta puissance par l'étalage généreux, presque insolent, de ta magie. C'est simplement une nouvelle forme de consommation ostentatoire.]<<<<<
- People Watcher (02:27:57/10-03-54)

>>>>>[J'ai assisté à une "esbroufe" magique des plus remarquables lors d'une soirée donnée par la clique des Fitzhenry. Leur mausolée - heu, maison - néo-gothique possède ces griffons de pierre sur fausses tourelles au-dessus de la porte d'entrée (ouais, ils sont vraiment en pierre - j'ai vérifié). Eh bien, ce soir-là, ces trucs bougeaient les ailes et sifflaient furieusement en direction des invités quand ils arrivaient. Vraiment impressionnant - je ne sais pas qui était le mage, mais son illusion était parfaite.]<<<<<
- Walpurgisnacht (16:31:32/16-03-54)

>>>>>[Comment *tu* es entré, Val ?]<<<<<
- Armstrong (13:09:19/17-03-54)

>>>>>[Un de leurs domestiques a été indisposé par suite d'une intoxication alimentaire, le pauvre chéri. Ils ont fait appel à une agence d'intérim, et j'ai décroché le poste - quelle coïncidence.]<<<<<
- Walpurgisnacht (17:00:16/17-03-54)

>>>>>[T'as bien fait de choisir la maison des Fitzhenry pour taper l'incruste, Val. Si tu avais essayé chez Ehran, tu ne serais pas là pour en parler. Il a une bande de putains de *vampires* pour domestiques. Comme je te le dis.]<<<<<
- Emmy (15:37:53/26-03-54)

>>>>>[Conneries ! Qu'est-ce que c'est que cette soudaine prolifération des vampires, de toute façon ? Il y en a dans le putain de métro, maintenant chez Ehran... Ensuite, tu vas me dire qu'il y a un vampire au Conseil des Princes.]<<<<<
- Raven (23:10:03/29-03-54)

>>>>>[Je sais pas, Raven. Tu as déjà *vu* le Prince Dar Varien à la lumière du jour... ?]<<<<<
- Dynamit (02:49:21/30-03-54)

>>>>>[Quelqu'un a mentionné le domaine de Sean Laverty un peu plus haut, mais je n'avais pas relevé. Pour ceux d'entre vous qui l'ignorent, il est en violation flagrante des lois du Tir comme de la loi martiale instaurée à Portland. Son domaine de Portland Heights est en effet situé *à cheval sur* le Mur. Sa maison et peut-être la moitié du terrain se trouve à

l'intérieur, et le reste est à l'extérieur, avec *sa propre porte privée* à travers le Mur pour relier les deux. Le tout est encerclé par des grilles, des batteries de détecteurs, des champs de mines et des patrouilles de surveillance.

Le truc, c'est que la loi stipule qu'une propriété doit se trouver soit à l'intérieur soit à l'extérieur du Mur. Juste pour vous montrer l'influence réelle du personnage.]<<<<<

- Mungo Jerry (06:02:43/02-04-54)

>>>>>[Lofwyr, le dragon, possède un domaine sur Royal Hill. De dimensions modestes en comparaison de celui des autres Princes du Conseil, mais Lofwyr n'y séjourne pas souvent de toute façon - c'est plus un endroit pour recevoir et se détendre qu'autre chose. Son *vrai* foyer semble être un vaste complexe de grottes dans les Tualatin Hills - dans ce qui était autrefois un parc naturel avant la sécession.]<<<<<

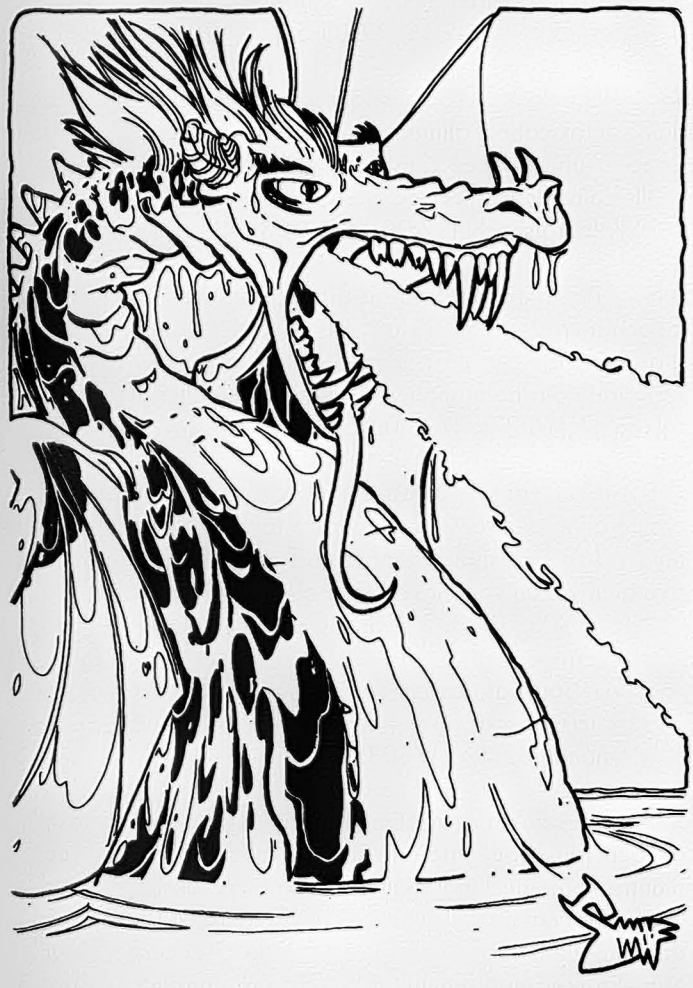
- Liz (12:14:48/05-04-54)

>>>>>[À quoi ça ressemble ?]<<<<<

- Ritzo (23:01:39/06-04-54)

>>>>>[Qu'est-ce que tu veux que j'en sache ? La sécurité y atteint des proportions cosmiques - je ne te parle pas de gardes de Knight Errant ventripotents, mais de putains de *gargouilles* et d'autres saloperies du même acabit. Je ne connais *personne* qui y soit allé et qui en soit ressorti.]<<<<<

- Liz (11:58:50/09-04-54)



LA COLLINE ET LE PALAIS

Au centre de la région de Royal Hill se dresse la Colline proprement dite, une éminence abrupte qui semble être un ajout récent à la topographie locale.

>>>>>[*C'est* un ajout récent. La Colline n'existait pas avant 2037, date à laquelle quelqu'un, ou quelque chose, l'a créée grâce à la magie.]<<<<<

- Davitt (02:53:26/28-02-54)

>>>>>[C't'un tissu de conneries. Aucun mage actuel ne possède un tel pouvoir.]<<<<<

- Zotz (22:42:29/02-03-54)

>>>>>[Je voudrais répondre deux choses. Premièrement, reporte-toi à d'anciennes cartes topographiques de la région, datées d'avant 2037, et regarde si tu peux trouver la Colline. Elle n'existait pas à l'époque. Deuxièmement, en comparaison du déclenchement de l'éruption simultanée de toute une putain de chaîne de volcans, la construction d'une putain de colline ne me paraît pas poser de difficulté.]<<<<<

- Davitt (04:43:44/03-03-54)

>>>>>[Ouais, enfin il a quand même fallu tout le pouvoir combiné de la Grande Danse Fantôme pour faire partir les volcans. Mais tu n'as pas tort.]<<<<<

- Mayes (10:39:28/05-03-54)

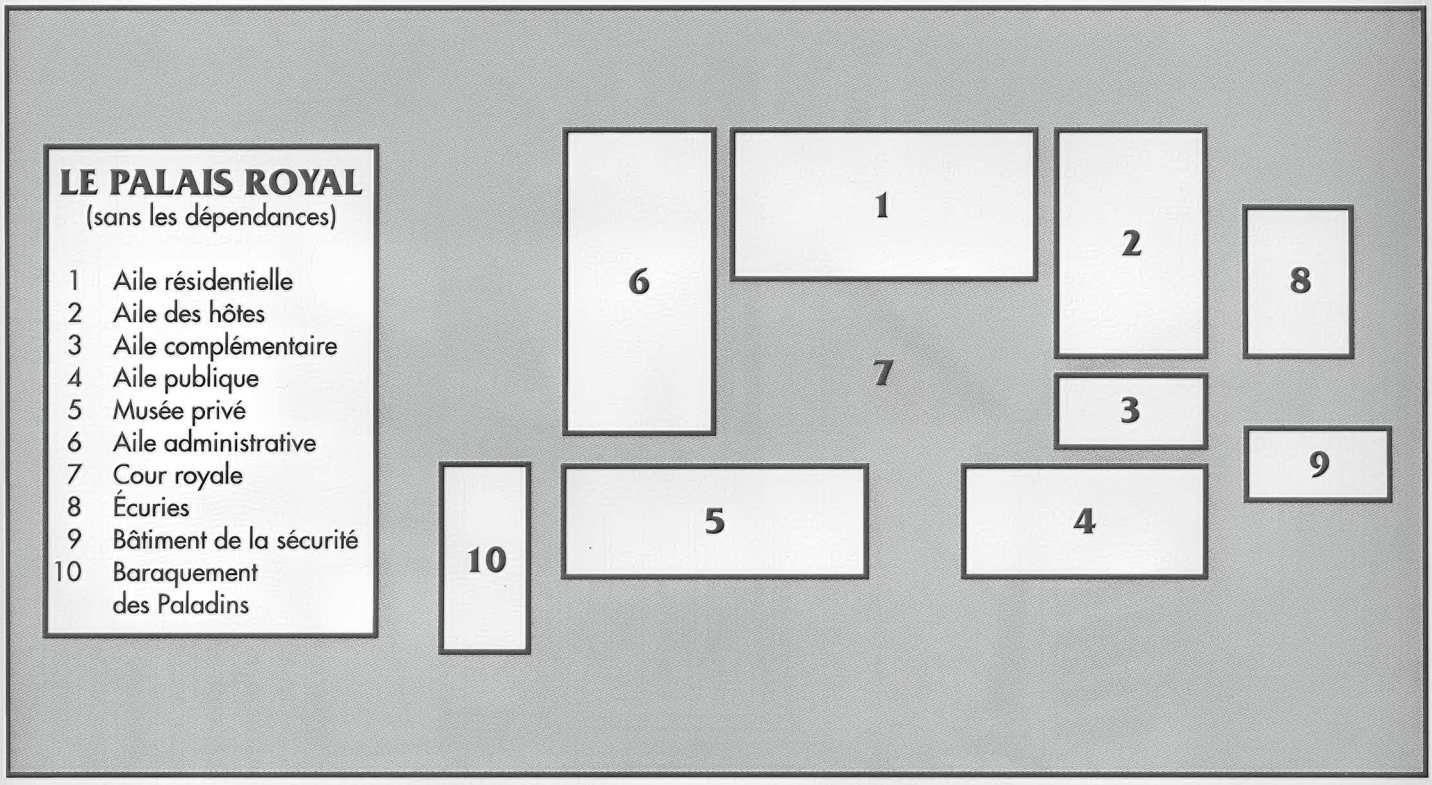
D'un diamètre approximatif de 3 kilomètres à sa base, cette colline grossièrement circulaire s'élève 250 mètres au-dessus du terrain environnant. Le Palais Royal, capitale administrative de Tir Tairngire, à la fois lieu d'habitation et de travail du Haut Prince, se dresse à son sommet.

Le Palais est un magnifique complexe architectural qui s'étend sur près d'un kilomètre carré. Ses tours et ses flèches fines et gracieuses, visibles depuis la ville, semblent rayonner d'un feu rouge éclatant dans les derniers rayons du soleil couchant. Il compte dix bâtiments principaux et le double de dépendances. Le Haut Prince vit avec sa famille dans l'aile résidentielle, la plus importante et la plus impressionnante de toutes. Le musée privé où Lugh Surehand expose sa collection privée d'œuvres d'art est à peine moins somptueux. L'aile publique abrite la collection nationale - œuvres d'art qui appartiennent au Haut Prince en exercice, et non à Lugh Surehand personnellement.

>>>>>[Aile publique, tu parles. Tu peux être foutrement certain que Ma et Pa Kettle, orks de Duluth, auront peu de chance de voir un jour les œuvres qui sont exposées là. Peut-être que si tu réussissais à pénétrer dans la région de Royal Hill, à te glisser sur la Colline et à t'approcher à moins de 50 mètres du Palais, le tout sans te faire arrêter, bouffer, déchiqueter ou truffer de plomb - peut-être qu'alors tu pourrais apercevoir la collection "publique". Peut-être.]<<<<<

- Simmons (13:13:54/27-02-54)

>>>>>[On ne le dira jamais assez : tu ne trouveras nulle part un système de sécurité plus inviolable. Tu aurais moins de



mal à assassiner le président des UCAS dans son lit avec un couteau à beurre émoussé qu'à te faufiler dans le Palais Royal.]<<<<<

- Olympus (15:17:42/02-03-54)

>>>>>[Le Haut Prince tient la plupart de ses célébrations et déclarations officielles dans la cour royale au centre du complexe. Les équipes tridéo de l'extérieur ne sont pas admises pour filmer ces événements. La couverture médiatique est assurée par les techniciens du Palais qui diffusent le spectacle en direct pour les deux chaînes nationales. Ces dernières incrustent leurs propres présentateurs devant l'image et prétendent qu'il s'agit d'un reportage maison.]<<<<<

- Layton (21:01:13/06-03-54)

>>>>>[Avant que nous quittions Portland, j'aimerais faire une remarque à propos de la région environnante.

Au cours d'un récent voyage en Tir Tairngire, j'ai eu l'occasion d'examiner une carte de la région de Portland. À ma grande stupéfaction, j'ai découvert à l'extérieur du Mur un endroit au nom surprenant : Wankers' Corner (Au Rendez-Vous du Branleur). Je vous jure que ce n'est pas une plaisanterie - vérifiez sur la carte vous-mêmes. J'avais visité une fois le Speakers' Corner à Londres et j'ai donc décidé de passer au large, mais...

Ma curiosité, je dois l'avouer, demeure... insatisfaite. Ce Wankers' Corner est-il un foyer d'incompétence et de biceps hypertrophiés ? Et quel est le slogan du syndicat d'initiative local - "Il y aura toujours un ami pour vous tendre la main" ? "Revenez-y" ? "Pratiquez l'amour sans risque - portez un gant" ?]<<<<<

- Harker (16:20:27/17-03-54)

>>>>>[Laissez-moi deviner - ce Harker est un Anglais, non ?]<<<<<

- Bung (23:08:34/18-03-54)


STEVIE RAY LIVES!
PARK'N'CHARGE
ELECTRIC VEHICLE PARKING ONLY
ORCS OUT NOW!
THRUD ROCKS!
HERGÉ

SALEM

SALEM EN UN COUP D'ŒIL



Population : 95.200
- **Humains :** 1 %
- **Elfes :** 85 %
- **Nains :** 7 %
- **Orks :** 5 %
- **Trolls :** négligeable
- **Autres :** 2 %

Densité de Population : 540 habitants au kilomètre carré
Revenu par Habitant : 41.000 ¥
Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 5 %
Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés : 5 %
Personnes Affiliées à une Mégacorporation : 6 %
Personnes Affiliées à une Corporation de Tir Tairngire : 38 %
Taux de Criminalité : 5 pour 1.000 par an
Éducation :
- BEPC : 41 %
- Bac : 30 %
- Études Supérieures : 20 %

Hôpitaux et Cliniques : 5

>>>>>[Là encore, des conneries pour touristes qui peuvent toujours être utiles.]<<<<
- Captain Chaos (09:18:01/25-02-54)

GOUVERNEMENT

Le gouvernement civil de Salem comprend un maire et sept *reves*, ou conseillers municipaux. Le maire est nommé directement par le Conseil des Princes, qui réexamine sa décision tous les quatre ans en l'absence de toute crise intermédiaire. Les *reves*, en revanche, sont élus tous les deux ans à l'occasion d'une élection municipale. Tout sujet de Tir Tairngire ayant vécu à Salem pendant cinq ans ou plus peut se présenter aux élections, sous réserve qu'il obtienne la signature de mille habitants de Salem sur sa demande de candidature. Les sept candidats qui arrivent en tête des élections deviennent *reves*. Le poste de *reve* s'accompagne d'un salaire annuel de 50.000 nuyens. Une législation très stricte au sujet des conflits d'intérêts empêche les *reves* de profiter de leur position.

La maire préside un conseil civil qui réunit tous les *reves*. En général, chaque décision est mise aux voix par le conseil au grand complet. Bien qu'il soit président, le maire peut voter lui aussi ; sa voix compte pour six, et c'est lui qui tranche en cas de ballottage. Ainsi, les *reves* doivent voter de manière unanime s'ils veulent contrer une décision du maire. Ce dernier peut, de toute façon, invoquer les privilèges de sa charge, qui l'autorisent à se passer de l'approbation des autres membres du conseil. Il décide seul s'il convient de recourir à cette extrémité, mais il doit alors justifier sa décision devant le Conseil des Princes. Si ce dernier juge que le maire a abusé de ses privilèges, il peut le révoquer.

>>>>>[À combien tu estimes les chances que *ça* se produise ? Le maire est au départ à la solde des Princes, sinon il ne *serait pas* maire. Je ne pense pas qu'il va mordre la main qui le nourrit en faisant quelque chose que les Princes n'approuveraient pas. Autre exemple du caractère mensonger de la "démocratie" dans le Tir,

manipulée sans vergogne par le Conseil des Princes.]<<<<<
- Jackson (15:55:48/18-03-54)

Le maire actuel est Celinne Barbeau. Elle occupe cette fonction depuis cinq ans.

>>>>>[C'est une elfe québécoise venue dans le Tir en 2047, après avoir dû quitter l'Assemblée Nationale pour une affaire de conflit d'intérêts. Elle faisait partie du noyau dur de l'Alliance Métahumaine - un groupe d'activistes anti-humains camouflés sous l'aspect inoffensif d'un parti pro-métahumain - alors sa présence ne détonne pas vraiment ici.

Barbeau a une trentaine d'années, mais elle n'en paraît que dix-huit - mince, avec des cheveux blonds en cascade et des yeux d'un bleu à vous rendre malade. Sa voix douce, haut perchée laisse croire qu'elle n'est bonne qu'à glousser... jusqu'au moment où elle entame le débat. Alors, elle devient incendiaire. La plupart des gens ne se méfient pas d'elle à cause de son physique. Elle joue souvent là-dessus, pour les surprendre plus douloureusement par la suite.]<<<<<
- Erica L (04:16:37/02-03-54)

La dernière élection municipale s'est tenue en 2052, ce qui signifie que les membres du conseil actuel sont en place jusqu'en mai 2054. Les *reves* actuels sont Marta Morgenstern, Sam Virtue, David Buckley, Bob Sinclair, Rino Elverhoy, Albion Foss et Iija Tatras.

>>>>>[Comme pour Portland, voici mes estimations du degré de sécurité de chaque quartier.

	Profil de sécurité
Downtown : Classe moyenne	**A-B**
Keizer : Classe moyenne	**B**
Hayesville : Classe supérieure	**A**
Four Corners : Classe supérieure	**AA-A**
Liberty : Luxe	**AAA**
West Salem : Classe supérieure	**A**
Eola : Classe populaire	**B-C**

Tu remarqueras qu'il n'existe aucun quartier de squatters à Salem.]<<<<<
- SPD (11:47:25/17-02-54)

>>>>>[Exact, mais il y a des coins à Eola qui n'en sont vraiment pas loin.]<<<<<
- Titus (21:50:40/19-02-54)

QUELQUES ADRESSES À CONNAÎTRE

LES HÔTELS

The Capitol

Hôtel de luxe (7 étages)/Center Street Northeast et State Street Northeast/Trish Aleta, directrice/Discrimination envers les non-elfes/RTL 3503 (26-1042). De loin l'hôtel le plus luxueux de Salem, avec des chambres spacieuses et richement meublées. L'atrium de l'accueil est un modèle de design de Tir Tairngire.

>>>>>[*Qui* descend ici ? La chambre la moins chère est à 400 ¥, et le prix des autres grimpe *largement* au-dessus, permets-moi de te le dire.]<<<<<
- Loree (16:36:57/29-02-54)

>>>>>[Crois-le ou non, Loree, mais *je* suis descendu dans cet hôtel, une fois. Quand tu as les flics aux fesses, tout le monde s'attend à te voir plonger dans les ombres. Alors fais ce à quoi que *personne* ne s'attend. Ressors ta meilleure fausse ID et mène la grande vie jusqu'à ce que la vague retombe (ou que ton créditube soit vide). Je ne peux pas imaginer un meilleur endroit que le Capitol pour me planquer.]<<<<<
- Mungo Jerry (21:38:20/07-03-54)

>>>>>[Tu n'as peut-être même pas besoin de la fausse ID. D'après ce qu'on m'a raconté, Trish Aleta, la directrice, arrondit ses fins de mois en procurant toutes sortes de services à ceux qui peuvent y mettre le prix. Glisse-lui quelques dineros et elle te planque. Savoir combien de temps elle *reste* achetée est une autre histoire, bien entendu.]<<<<<
- Vanderdecken (04:58:25/09-03-54)

Bush Pasture Hotel

Hôtel de classe moyenne (10 étages)/Mission Street et Liberty Street/Armin Massey, directeur/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 3503 (22-3260).

Établissement accueillant, relativement économique, situé à la frange du cœur de downtown, le Bush Pasture est très fréquenté par les hommes d'affaires en voyage. Il possède un bar à vins très agréable au rez-de-chaussée.

>>>>>[Les habitués, familiers des scènes de drague du vendredi soir, surnomme le bar le *Bull* Pasture - la Pâture du Taureau. Si tu aimes boire de la piquette dans des bonnes bouteilles tout en draguant les petites secrétaires elfes - ou en regardant faire les costards - cet endroit est pour toi.]<<<<<
- Borka (10:30:45/15-03-54)

>>>>>[La véritable attraction se trouve dans l'arrière-salle, où tu peux voir le gérant du bar prendre des pots de six litres de dissolvant aromatisé au raisin pour en transférer le contenu dans des bouteilles de grands crus.]<<<<<
- Œnophile (23:43:58/19-03-54)

>>>>>[Si tu sais l'aborder, le gérant du bar - Denis Shea - peut te fournir bien autre chose que de la piquette. Son choix de BTL est de premier ordre. Malheureusement, j'ai entendu dire qu'il s'était mis à goûter la marchandise et qu'il commençait à perdre un peu les pédales.]<<<<<
- Monseigneur (04:52:23/22-03-54)

>>>>>[**The Holman Wayside**

Hôtel de classe moyenne (1 étage)/Highway 22 et Docks Ferry Road Southwest/Jennifer Fjellgaard, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 3503 (16-3885).

Le Wayside est probablement ce qui se rapproche le plus d'un asile de nuit à Salem. Il n'est ni crasseux ni dangereux, mais il *est* petit et bon marché, et le personnel (comme la plupart des clients) ne pose pas de questions. Il ne comporte pas de restaurant ni de café, mais tu n'as qu'à traverser la highway pour aller déjeuner au Mike's, un bon vieux relais bien crado pour routiers.]<<<<<

- Borka (10:32:07/15-03-54)

>>>>>[La propriétaire, Jenny Fjellgard, est un ancien médic militaire corporatiste - elle a servi deux fois dans les Guerres du Désert. Ensuite, elle a couru les ombres sous le nom de Doctor Feelgood. Aujourd'hui, elle a laissé tomber - si tu veux savoir pourquoi, demande-lui de te parler de ses yeux cybernétiques, et pourquoi sa joue gauche bouge de travers quand elle sourit. Elle *est* toujours en contact avec la petite communauté des ombres de Salem, pourtant, et elle peut t'adresser à d'autres shadowrunners si tu gagnes sa confiance. Et si tu es mal en point, il y a de bonnes chances pour qu'elle accepte de te recoudre.]<<<<<

- Plato (01:53:10/19-03-54)

>>>>>[Pas si c'est toi, Plato, puisses-tu griller en enfer ?]<<<<<

- Dr. Feelgood (00:11:39/26-03-54)



LES RESTAURANTS & LES BARS

Incabulos

Restaurant de taille moyenne/Rez-de-chaussée de l'hôtel Capitol/Mark Yunker, directeur/Discrimination envers les non-elfes/RTL 3503 (26-1020).

Le décor sombre et sophistiqué de l'Incalubos s'accorde bien à l'opulence du Capitol. Un éclairage indirect subtilement placé illumine chaque table, tandis que les murs sont ornés de délicates œuvres d'art elfiques. Les prix sont élevés - comptez en moyenne 45 nuyens pour une entrée - mais les connaisseurs considèrent la carte variée et éclectique comme la meilleure de tout Salem.

>>>>>[Cet endroit observe un code vestimentaire que je n'ai pas encore très bien compris. Je *pense* qu'il faut t'habiller comme si tu avais les moyens d'acheter le restaurant pour que le maître d'hôtel te trouve une table. Si tu peux entrer, c'est un endroit du tonnerre pour rencontrer un Johnson de grande classe. Chaque table possède son propre générateur de bruit de fond, et une barrière magique tendue tout autour de l'établissement empêche toute indiscrétion astrale (et interdit l'accès à ces maudits veilleurs). Ne commence pas à faire des difficultés - le service de sécurité y mettrait un terme, vite fait bien fait.]<<<<<

- Borka (10:34:48/15-03-54)

>>>>>[Officiellement, Mark Yunker, le directeur du restaurant, doit rendre des comptes à Trish Aleta, la directrice du Capitol... et il déteste ça. J'ai entendu dire qu'il réunissait des preuves sur les activités extraprofessionnelles de Trish. J'ignore s'il prévoit de la faire chanter ou simplement de la faire virer.]<<<<<

- Bridge (23:09:53/17-03-54)

The Pantry

Grand restaurant/Turner Road Southeast et Mission Street/Chelan Sawatski, propriétaire/Légère discrimination envers les non-elfes/RTl 3503 (67-8588).

Le Pantry est un établissement agréable, familial, à proximité de l'aéroport. Le cadre intérieur évoque une cuisine de ferme du XXème siècle, avec des cheminées en pierre et des meubles en bois. La propriétaire, "Maman" Sawatski, accueille souvent les clients le soir, vêtue d'une robe de coton toute simple et ressemblant à une bonne grosse fermière aux joues roses. Le restaurant est réputé pour sa bonne nourriture et ses prix bon marché.

>>>>>[Cette gentille petite bonne femme - "Maman" Chelan Sawatski - est une grosse actionnaire d'Intercoastal Shipping Corp., la société-écran de l'une des plus importantes corporations du crime de Tir Tairngire. Il ne se passe rien d'illégal dans son restaurant - elle y veille personnellement - mais sache que son argent est de l'argent sale, si ça te pose un problème.]<<<<<

- Margaux (07:04:04/26-02-54)

>>>>>[Ce qui en fait un intermédiaire de choix pour accéder à Intercoastal et au trafic de BTL, au cas où ça t'intéresse.]<<<<<

- Bridge (23:40:34/13-03-54)

Martin's

Restaurant de taille moyenne/Broadway Northeast et Salem Parkway/Andrew Milne, propriétaire/Discrimination envers les non-elfes/RTL 3503 (22-4722).

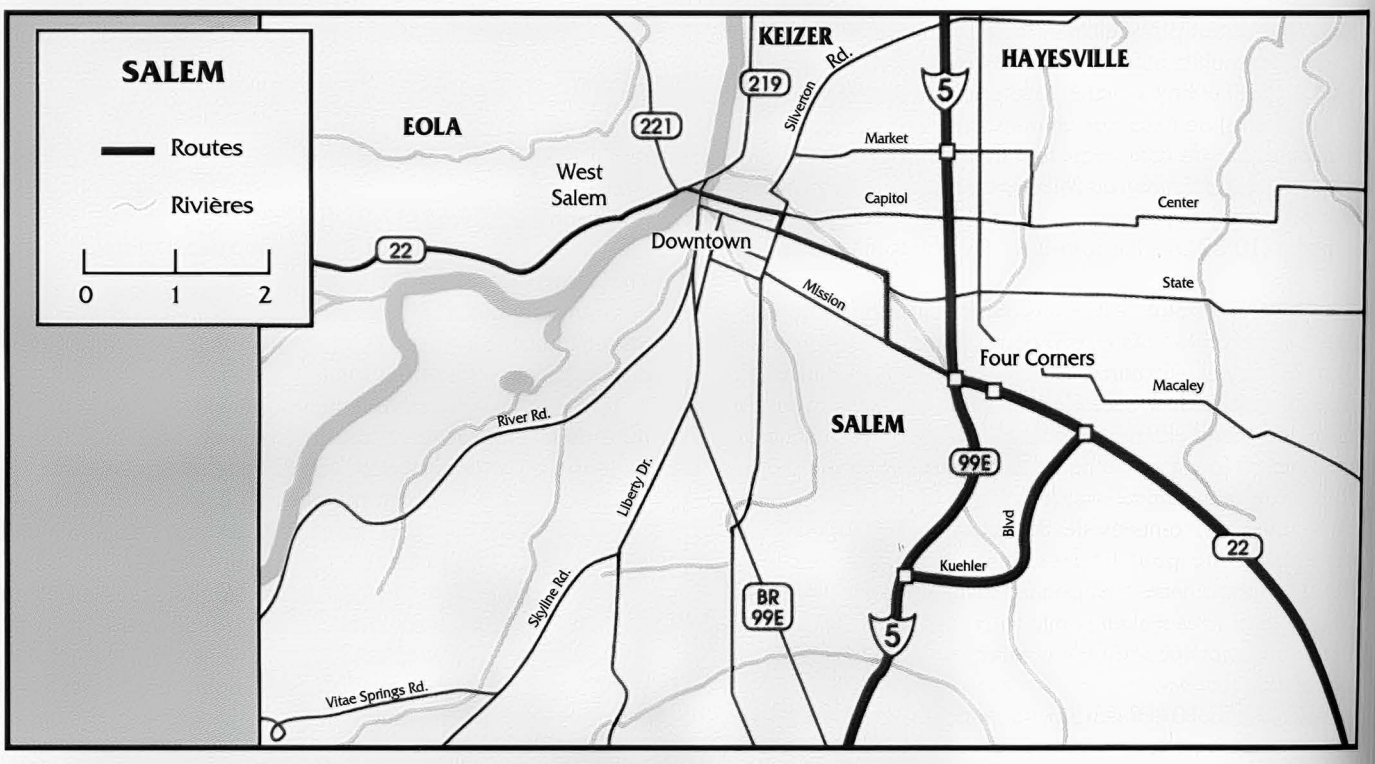
Les "chefs" de ce restaurant sont en fait des mages ; ils produisent des plats illusoires à l'intention d'une clientèle qui aime dîner au restaurant mais souhaite éviter les calories.

>>>>>[Jusqu'où peut-on pousser la superficialité et le ridicule ? Seule une culture complètement décadente peut produire un endroit comme celui-ci.]<<<<<

- Karen C (19:51:56/30-03-54)

>>>>>[Est-ce qu'ils acceptent l'argent illusoire ?]<<<<<

- Teller (01:37:12/08-04-54)



LES BOÎTES DE NUIT

Chrome Rat

Boîte de nuit/Capitol Street et State Street Northeast/KAte Hiscox, propriétaire/Discrimination envers les non-elfes/RTL 3503 (15-4210).

Le Chrome Rat est la boîte la plus importante et la plus branchée de Salem. Elle est spécialisée dans les groupes de chrome-rock, même si elle voit défiler à l'occasion d'autres genres musicaux sur sa scène.

>>>>>[Le Rat est un de ces endroits où s'afficher en public, un désert musical rempli de frimeurs. Les gens font la queue *pour être vus* en train de faire la queue, pas pour la musique. Comme partout ailleurs, la *vraie* musique se joue dans les minuscules arrières-salles miteuses auxquelles on accède par la ruelle - c'est-à-dire, à condition de connaître le troll devant la porte.]<<<<<

- Russel (14:02:04/27-02-54)

>>>>>[Okay, t'as raison, le quotient d'attitude est tellement épais au Rat que tu pourrais le couper en deux avec une putain de lame. Mais ne sois pas trop pressé d'enterrer la musique. Souviens-toi, en 51, quand les Concrete Dreams ont fait une de leurs apparitions surprises au Rat ? Les têtes de chrome locales ont bien failli nous faire un anévrisme. Et l'année dernière, Til Es Hault a joué *trois soirs d'affilée* ici. Partout ailleurs dans le putain de *monde*, ils passent dans des stades à guichet fermé.]<<<<<

- Derek (17:00:16/09-03-54)

>>>>>[J'étais là. Ces bouffeurs de pissenlits en chialaient. Dommage qu'ils ne chantaient qu'en sperethiel ; j'aurais bien aimé comprendre les paroles.]<<<<<

- Octo (03:42:44/09-03-54)

>>>>>[**Graceland**

Boîte de nuit/Commercial Street Southeast et Liberty Street South/Brass Nykl, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 3503 (67-2333).

Une de ces minuscules arrières-salles miteuses si chères au cœur de notre ami Russel, ce pauvre snob musical. Ça ressemble à l'idée qu'un metteur en scène de tridéo se ferait d'une boîte de nuit - tout le monde habillé en noir, débordant d'énergie, avec un troll à la porte, et *oui*, il *faut* le connaître (ou le baratiner) pour pouvoir entrer, et oui, l'entrée se trouve dans une ruelle derrière une décharge.

La plupart des groupes qui passent au Graceland confondent l'enthousiasme et la sincérité avec le talent. Ces crétins y croient *vraiment* - dommage qu'ils ne sachent pas jouer.

De temps en temps, très rarement, tu tombes sur un groupe qui connaît ses accords *et* qui a quelque chose à dire. Ne les rate surtout pas ; tu peux parier qu'ils ne resteront pas longtemps au Graceland.]<<<<<

- Rabbit (23:57:00/11-03-54)

>>>>>[Le propriétaire, Brass Nykl (quel *admirable* pseudonyme) était autrefois copain avec Allenby, le nain qui possédait Caravan à Seattle (avant de se faire buter). Tous les deux étaient brouillés parce que Nykl croyait que les Shadows allaient signer avec *lui*. Naturellement, ces novastars ont signé avec Allenby et Nykl ressasse son venin depuis ce jour-là.]<<<<<

- Nixie (10:55:58/14-03-54)

>>>>>[**THE Sport Bar**

Bar/Pringle Road et 12th Street Southeast/Larry Gunn, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 3503 (19-9092).

Les écrans tridéo - y compris un écran géant de près de trois mètres de large - font de ce bar l'un des plus populaires de la

ville, tout spécialement pendant la saison de hurling. Pas la peine de commander des vins rares ou des rafraîchissement exotiques : à THE Sport Bar (n'oublie pas les majuscules !), on boit de la bière, point. C'est l'endroit idéal pour discuter hurling (ou pour schmoozer les gens *en* discutant hurling). Le bar sert aussi de la bonne bouffe de bar traditionnelle : hamburgers, hot-dogs et nachos. Souviens-toi aussi que le hurling est le grand égalisateur du Tir, ce qui fait que la clientèle rassemble tous les rangs sociaux et toutes les professions, des sararimen et femmes d'affaires aux shadowrunners à la petite semaine.]<<<<<

- Muir (18:46:32/18-03-54)

>>>>>[Le propriétaire, Larry Gunn, était l'une des plus grandes stars des Salem Kinsmen jusqu'il y a deux ans, quand il s'est bousillé le genou gauche une fois de trop. Si tu es de la partie et simplement si tu veux gagner ses faveurs, demande-lui de te raconter comment c'était la NHA. Ne va *surtout pas* te le mettre à dos. Même avec une patte folle, c'est une putain de terreur dans une bagarre, sans compter qu'il a aussi un fusil anti-émeute à chargement automatique sous le comptoir en cas de "désagrément".]<<<<<

- California Hot (00:06:41/19-03-54)

>>>>>[Gunn n'a pas pris sa retraite à cause de son genou ; il s'est fait viré. Le salopard est un adepte physique ; la ligue s'en est aperçue et l'a renvoyé (ce n'est pas *illégal* à strictement parler, mais c'est un truc qu'ils préfèrent éviter - trop de morts, trop de frais pour les patrons d'équipe et aussi pour la ligue). Il est copain avec certaines des stars du hurling et j'ai entendu dire qu'il avait pris sous son aile un ou deux des petits jeunes qui montent, pour les aider à "canaliser" leur brutalité.]<<<<<

- Lifeguard (06:35:53/19-03-54)

>>>>>[**The Icepick**

Bar/Portland Road et Silverton Road/Patricia Driscoll-Bell, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 3503 (56-6666).

Juste un petit bar discret, mais si tu t'y arrêtes, tu découvres que la clientèle est un peu moins... *robuste* que dans beaucoup de tavernes de Salem. La conversation y est un peu plus ésotérique, et tu pourrais peut-être même passer toute la soirée sans entendre personne parler hurling. Tu as plus de chance d'entendre discuter de courses dans la Matrice et des derniers utilitaires de masquage, vu que le 'Pick est le point de chute favori de la communauté, petite mais soudée, des deckers de Salem. La propriétaire, Patty Driscoll-Bell, a débuté à Portland comme un extraordinaire brise-glace sous le nom de rue de DeciBelle (dB, tu piges ?). Je ne pense pas qu'elle pianote encore la console, mais elle connaît sans aucun doute des gens qui le font.]<<<<<

- TS (23:37:03/24-03-54)

AUTRES ADRESSES

LES BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS

Civic Council Building

Summer Street Northeast et Marion Street/RTL 3503 (33-3960).

C'est ici que se réunissent le maire et les *reves* du conseil civil. Un petit détachement de policiers des Forces de la Paix assure leur sécurité.

>>>>>[La sécurité du maire, oui, certainement pas celle des *reves*. Quand le maire ne se trouve pas dans le bâtiment, la surveillance devient une douce plaisanterie ; quand elle est là, au contraire, les badges envahissent le secteur comme s'il s'agissait d'un labo corporatiste top-secret. Malgré tout, ce n'est rien en comparaison de la surveillance de sa maison à Liberty - du solide, bonhomme.]<<<<<

- Yaya (12:41:45/28-02-54)

Chamber of Representatives

Center Street Northeast et Capitol Street/RTL 3503 (33-3000).

Ce grand immeuble ornementé accueille les réunions de la Chambre de l'Étoile, mais également l'infrastructure administrative qui soutient la Chambre des Représentants.

>>>>>[Pour un truc qui sonne aussi important que la "Chambre des Représentants", on serait en droit de s'attendre à une sécurité du feu de Dieu, pas vrai ? Eh ben, c'est raté. Il y a pas mal de gardes des Forces de la Paix qui patrouillent dans le périmètre, mais en y regardant de près tu verras qu'il s'agit exclusivement de bleusailles encore en période de formation, avec un armement minable. Ce n'est que de l'esbroufe. Les *reves* sont mieux protégés au Civic Council Building, c'est tout dire - et ça montre bien toute l'importance attachée à la Chambre de l'Étoile dans ce système à la con. En plus, l'immeuble est d'une laideur...]<<<<<

- Yaya (12:43:03/28-02-54)

>>>>>[Ce n'est pas forcément *à ce point*. Peut-être que le Conseil des Princes n'imagine pas que le peuple irait s'en prendre à ses propres représentants.]<<<<

- Lo (23:42:23/28-02-54)

>>>>>[*Arrête*, de quelle planète tu viens ? Le "peuple" s'en est toujours pris à ses "représentants". Demande à JFK (et invite-moi à la séance). Les représentants ne sont pas protégés parce qu'ils n'en valent pas la peine. Fais-les tous sauter et le Tir continuera de tourner comme s'il ne s'était rien passé.]<<<<<

- Yaya (10:58:31/01-03-54)





Hall of Justice

Mission Street et 12th Street Southeast/RTL 3503 (33-3135).

À l'instar du bâtiment du même nom à Portland, le Hall of Justice est l'endroit où les magistrats entendent les affaires civiles et criminelles. Il abrite également le quartier-général de la police et des cellules au sous-sol.

>>>>>[Tu y trouveras également le quartier-général des flics de la Netwatch.]<<<<<

- Bit Basher (07:47:15/06-03-54)

LES SERVICES MÉDICAUX

Memorial Hospital

Hôpital (9 étages)/Mission Street entre Liberty Street South et 12th Street Southeast/Kai Malecot, directeur/RTL 3503 (19-4479).

Le plus important et le plus moderne hôpital de Salem, où l'on envoie des patients depuis l'ensemble de la région centrale du pays.

>>>>>[C'est le bon choix quand tu as besoin d'un remplacement non-cybernétique. En fait, c'est probablement le meilleur hôpital du monde en matière de chirurgie organique.]<<<<<

- Kent (09:26:34/16-02-54)

>>>>>[Si tu es un mage ou un chaman, c'est le *seul* choix. La plupart des chirurgiens sont conscients qu'un traitement trop lourd peut interférer avec la magie, et ils procèdent très prudemment avec les patients magiquement actifs (s'ils *savent* que le patient est magiquement actif, bien entendu...).]<<<<<

- Carruthers (16:42:00/04-03-54)

Salem Hospital

Hôpital (3 étages)/Center Street Northeast, près de la Highway 5/Margaret Brooksbank, directrice/RTL 3503 (19-4533).

Autrefois privé, le Salem Hospital est récemment revenu dans le domaine du Plan des Services Médicaux de Tir Tairngire.

>>>>>[Il y a été ramené de force, oui ! L'hôpital était en parfaite santé financière, s'adressant principalement à des elfes fortunés disposés à payer le prix fort pour faire porter leur nom au sommet de la liste d'attente (tu t'imagines en train *d'attendre* pour un pontage ? Constamment en train d'écouter ton cœur, à te demander s'il ne va pas te lâcher au prochain battement ?). Beaucoup de médicos gagnent beaucoup moins aujourd'hui s'ils sont rattachés au PSM que du temps où ils travaillaient dans le privé, et certains compensent la réduction de salaire en pratiquant des opérations "irrégulières" dans les locaux de l'hôpital. Jusqu'à un certain degré, le Salem Hospital est devenu une gigantesque boutique d'organes...]<<<<<

- Alchemy (16:09:33/01-03-54)

>>>>>[Tu charries, bonhomme. *Quelques* docs - peut-être trois, disons - suivent cette voie. La plupart sont réguliers. Toute la difficulté est de savoir *lesquels* trois s'adonnent au charcutage clandestin.]<<<<<

- Carruthers (16:42:59/05-03-54)

DIVERS

Royal Coliseum

Près de Mission Street, dans le Bush Pasture Park/RTL 3503 (48-4885) (guichet).

Ce stade de hurling occupe l'emplacement de l'ancien McCulloch Stadium. Il ne compte que 18.000 places, ce qui assure un spectacle beaucoup plus "intime" qu'au Civic Stadium de Portland.

Willamette University

Près de Capitol Street et Center Street/Rolf Rector, secrétaire général/RTL 3503 (72-4577) (secrétariat général).

Mondialement célèbre pour sa suprématie dans le domaine de la biomanipulation génétique, la Willamette U attire de nombreux étudiants étrangers. Le campus récemment rénové présente un aspect rétro nostalgique tout à fait délicieux, avec des bâtiments de briques rouges recouverts de lierre, des ruisseaux sinueux et des chemins de promenade.

>>>>>[Ça ressemble à un croisement monstrueux entre une interprétation elfique de Cambridge et la vision Dysneyland de Harvard.]<<<<<

- Manx (09:06:57/02-03-54)

>>>>>[Willamette bénéficie d'un équipement de recherche haute-technologie et d'ordinateurs des plus modernes dans ses labos en sous-sol. Si tu as besoin de matériel haut-de-gamme, pour une raison ou pour une autre, Willamette est l'endroit idéal pour te le "procurer".]<<<<<

- Lady Ace (08:04:41/05-03-54)

>>>>>[Willamette abrite également le Bureau des Qualifications - l'organisme qui gère l'épreuve bureaucratique du Rite de Progression, *plus* l'évaluation des aptitudes des travailleurs. Tu as envie d'être un technominus de rang royal ? Le Bureau des Qualifications - appelé avec amour le BQ - peut rendre ce rêve possible. Le BQ occupe un grand immeuble de bureaux à l'extrémité sud du campus. Tu ne peux pas le louper - on l'appelle "la gaufre", pour des raisons qui t'apparaîtront immédiatement évidentes quand tu le verras.]<<<<<

- Tallyrand (12:13:47/06-03-54)

>>>>>[**Northwest Casino**

Casino/Lancaster Drive et Market Street Northeast/Horst Von Helmot, directeur/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 3503 (46-3777).

Le casino est une expérience du gouvernement. Mis à part les paris sur le hurling, le jeu est interdit depuis longtemps par les lois du Tir. Cette prohibition n'a pas empêché la prolifération des établissements de jeux - la plupart ouvrant leurs portes après la tombée de la nuit. Ayant pris la mesure de l'ampleur de cette "économie des ombres", le gouvernement a décidé de ramasser sa part du gâteau - d'où le Northwest Casino.

C'est le seul cercle de jeux légal, dirigé par le gouvernement. Les parties sont honnêtes, avec le pourcentage de la maison clairement annoncé à chaque table. On peut y jouer à la roulette, au black-jack, au poker, au keno, au craps et à différentes variantes électroniques, avec à chaque fois une taxe prélevée sur les gains par le gouvernement. Le grand avantage est de savoir que si tu fais sauter la banque, le casino ne va pas t'envoyer une équipe de démolisseurs pour récupérer tes gains sur ton corps meurtri.]<<<<<

- Sid (00:02:39/07-03-54)

>>>>>[Le directeur, Horst Von Helmot, n'est en place que depuis deux mois. Son prédécesseur, Mac Astely, a purement et simplement disparu dans la nature. Paraît qu'il se sucrait dans les 25.000 ¥ par mois. Le gouvernement n'aurait pas apprécié. Personne ne sait où il est allé ni ce qu'il est devenu. Du coup, Von Helmot joue *à fond* la carte de l'honnêteté.]<<<<<

- Roc (02:32:44/09-03-54)

>>>>>[Tu parles. Okay, il ne se sucre pas au passage, mais il organise en douce ses *propres* séances de jeux. Des parties de poker où l'on joue gros, et autres parties de toutes sortes sérieusement illégales, aux enjeux très élevés.]<<<<<

- Sandman (23:40:19/09-03-54)

>>>>>[**Electric Ladyland**

Boutique d'organes/Lancaster Drive et State Street/Alan Akerstram, chirurgien-propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 3503 (49-1999).

Situé dans une galerie marchande de Four Corners, le Ladyland se présente comme une "clinique d'opérations cosmétiques". Le docteur Akerstream est un spécialiste des bourrelets disgracieux, de la liposuccion, de la chirurgie mammaire, de la rhinoplastie et de toutes les opérations classiques de la chirurgie esthétique. Mais le bon docteur propose également des implantations d'iris si tu désires modifier la couleur de tes yeux, une teinture permanente de la peau, des implants capillaires, des tatouages et un maquillage "permanent", une modification dermale (qui change de façon permanente la texture et/ou l'aspect de ta peau : jamais eu envie d'avoir une peau iridescente ?), et bon nombre d'autres opérations voyantes pour lesquelles les rockers, les petits truands et les gangsters sont prêts à payer le prix fort. Tout ça est parfaitement légal, quoique un peu répugnant.

Mais Akerstream réalise le gros de son chiffre d'affaires en s'adressant à la clientèle des chromés. Il a des contacts qui lui fournissent tous les modèles et toutes les marques de cyberware dernier cri - les yeux, les membres, les implants céphaliens, tout ce que tu veux. Il ignore d'où proviennent les pièces et je crois qu'il ne *veut pas* le savoir - la vérité pourrait s'avérer embarrassante. Quoi qu'il en soit, Akerstream peut obtenir et t'installer n'importe quelle modif de ton choix, sans aucune "barrière bureaucratique", problèmes d'autorisation ou autres désagréments. C'est également un excellent découpeur.]<<<<<

- March Hare (11:10:42/15-03-54)

>>>>>[Quand il est sobre.]<<<<<

- Big Ben (14:01:06/18-03-54)





EUGENE

EUGENE EN UN COUP D'ŒIL

Population : 110.000
- **Humains :** 1 %
- **Elfes :** 90 %
- **Nains :** 5 %
- **Orks :** 5 %
- **Trolls :** négligeable
- **Autres :** 2 %

Densité de Population : 500 habitants au kilomètre carré
Revenu par Habitant : 40.000 ¥
Population en dessous du Seuil de Pauvreté : 6 %
Personnes Inscrites au Fichier des Commerçants Fortunés : 2 %
Personnes Affiliées à une Mégacorporation : 4 %
Personnes Affiliées à une Corporation de Tir Tairngire : 39 %
Taux de Criminalité : 6 pour 1.000 par an
Éducation :
- BEPC : 46 %
- Bac : 29 %
- Études Supérieures : 19 %

Hôpitaux et Cliniques : 7



>>>>>[Ouaip, le retour du guide touristique.]<<<<<
- Captain Chaos (10:01:55/25-02-54)

GOUVERNEMENT

Le gouvernement civil d'Eugene reprend la même structure que celui de Salem. Le conseil civil se compose du maire - choisi par le Conseil des Princes - et de sept *reves*, désignés par des élections municipales. Le maire actuel est Malcolm Jenice-Goodine, en place depuis 2049.

>>>>>[Personne ici ne sait quoi que ce soit sur Jenice-Goodine. Personne ne l'a jamais vu à Eugene avant sa nomination. J'ai essayé de connaître son passé, mais je n'ai pas pu remonter plus loin que 2047, année où il a débarqué à Eugene en arrivant de Dieu-sait-où. Mais il semble être un assez bon administrateur et les relations qu'il a avec ses *reves* sont beaucoup moins tendues que celles du maire Barbeau avec le conseil de Salem.]<<<<<
- Allyn (10:24:09/15-03-54)

>>>>>[C'est parce qu'Eugene s'est débrouillé pour élire un conseil d'abrutis ventripotents à l'électroencéphalogramme plat, incapables d'avoir la moindre opinion. Jenice-Goodine leur demande : "Ne pensez-vous pas que ce serait une bonne idée ?" et eux : "Oui, m'sieur, oui m'sieur, oui m'sieur". Putain, ils voteraient pour leur propre exécution si J-G leur disait que ça serait une bonne idée.]<<<<<
- Withehot (01:42:04/23-03-54)

Les dernières élections municipales ont eu lieu en 2052, si bien que l'actuel conseil civil restera en fonction jusqu'en mai 2054. Les *reves* actuels sont Stefanie Orlowski, Jan Houde, Carole Hegedus, Ken Janske, Betty Scott, Chuck Pogue et Der-Hoy Yi.

>>>>>[Voici mes estimations du niveau de sécurité des différents quartiers d'Eugene.

	Profil de sécurité
Downtown : Classe moyenne	**A-B**
Santa Clara : Classe populaire	**C-D**
Oakway : Luxe	**AAA**
Springfield : Classe moyenne	**B**
Skinners Butte : Squatters	**D**
Amazon Park : Classe supérieure	**A**

Une fois encore, c'est sans aucune garantie de ma part.]<<<<<
- SPD (12:01:13/17-03-54)

QUELQUES ADRESSES À CONNAÎTRE

LES HÔTELS

Oakway Lodge

Hôtel de luxe (3 étages)/Country Club Road près de Delta Highway/Mark Therrien, directeur/Forte discrimination envers les non-elfes/RTL 5503 (38-1566).

De loin l'établissement le plus luxueux de la région d'Eugene. L'Oakway Lodge domine le parcours de golf privé de l'Oakway Country Club, situé dans la luxueuse banlieue du même nom ; ses clients sont considérés comme "membres honoraires" du club pendant leur séjour, ce qui les autorise à jouer sur le parcours.

>>>>>[À payer les 120 ¥ d'entrée, tu veux dire.]<<<<<
- Hans (10:41:08/01-03-54)

>>>>>[Si tu aimes te frotter au milieu des gens aisés, l'Oakway est le bon endroit pour ça. Habille-toi, et offre-toi cette opération des oreilles que tu envisageais...]<<<<<
- Norquist (19:29:20/01-03-54)

Riverside Hotel

Hôtel de taille moyenne (9 étages/River Road et Park Avenue/David Lloyd Bak, directeur/Discrimination envers les non-elfes/RTL 5503 (41-6591).

Situé sur la berge de la Willamette River, le Riverside est un bel immeuble de style post-moderne classique, agrémenté de touches néo-celtiques. Il met à la disposition des clients des chambres spacieuses et économiques, un service remarquable et une navette gratuite pour l'aéroport de Mahlon Sweet.



>>>>>[Le Riverside fait sa promotion sur son système d'entrée/sortie totalement automatisé. Tu enfiches simplement ton créditube et tout est réglé. À ton arrivée, le système charge des données sur ton créditube, qui devient la clef de ta chambre. L'avantage, c'est qu'il n'y a personne à l'accueil pour se souvenir de ton visage.]<<<<<
- Kendo (11:04:23/26-02-54)

>>>>>[Tiens, tu me fais de la peine. Jamais entendu parler de caméras vidéo en circuit fermé, tête de nœud ? Peut-être que tu ne vois pas de salopard de la sécurité derrière son guichet, mais tu peux parier tout ce que tu veux que *lui* te voit parfaitement.]<<<<<
- Sui (23:58:32/01-03-54)

>>>>>[**Hendricks Park Tube Hotel**

Hôtel bas de gamme (1 étage)/22nd Avenue près de la Highway 5/Marano Karvanan, propriétaire/Pas de discrimination raciale/RTL 5503 (22-4454).

Hôtel de caissons classique, qui peut toujours dépanner un soir. La sécurité est un peu meilleure que ce à quoi on pourrait s'attendre, et l'endroit est étonnamment propre (pas de cancrelats dans la douche).]<<<<<
- Lilith (09:15:42/05-03-54)

>>>>>[**The Roost**

Hôtel bas de gamme (1 étage)/River Road et 8th Avenue/Tom Thumm (Tom Pouce !), directeur/Pas de discrimination raciale/RTL 5503 (39-7117).

Aussi connu sous le nom de "Chevalet de Torture", l'établissement ressemble au Hendricks Park Tube - sauf que ses douches *contiennent* des cancrelats, et bien pire. Seules les personnes désespérées ou candidates au suicide descendent ici. Certaines "disparaissent" de leur caisson sans laisser de

trace, mais les autres clients sont trop atteints pour s'en apercevoir ou s'en inquiéter. D'après ce qu'on m'a dit, le Chevalet appartiendrait à un consortium de dépeceurs et de charcudocs du secteur de Skinners Butte. Apparemment, ils s'en serviraient comme réserve de pièces détachées. Prends ça comme un bon conseil et tiens-toi à l'écart de cet hôtel.]<<<<<

- Lilith (09:18:41/05-03-54)

>>>>>[Le corollaire de "Ne descends pas au Chevalet" est "Ne te fais pas greffer à Skinners Butte". Tu ne sais pas d'où proviennent les morceaux.]<<<<<

- Rasta Dubb (16:41:28/07-03-54)

LES RESTAURANTS & LES BARS

Fireplace lounge

Restaurant de taille moyenne/Boîte de nuit du Oakway Country Club, Country Club Road/Dan Zanko, directeur/Forte discrimination envers les non-elfes/RTL 5503 (38-1567).

Le Fireplace Lounge est le restaurant du Oakway Country Club. Il offre un cadre sophistiqué et relaxant, fait de bois et de pierre grossièrement taillée. De gigantesques baies vitrées donnent sur le 18ème trou et la carte, très complète, est excellente.

>>>>>[Il faudrait peut-être préciser que le Fireplace Lounge est un restaurant privé. Il faut être membre du club, invité par un membre ou client du Oakway Lodge pour entrer. Un dîner pour deux te reviendra aux alentours de 200 ¥, sans compter le vin.]<<<<<

- Connie (10:02:42/12-03-54)

Koji

Restaurant et bar/Harlow Road et Coburg Road/Ukita Akiie, propriétaire/Légère discrimination envers les non-elfes non-japonais/RTL 5530 (24-5600).

Peut-être le meilleur restaurant à sushi de Tir Tairngire. Le Koji est très apprécié des sujets du Tir d'origine japonaise.

>>>>>[Ukita Akiie est un elfe japonais, bâti comme un lutteur de sumo aux oreilles pointues. Il n'aime pas les *gaijin* et le fait sentir en leur donnant des conseils paternalistes au sujet des sushi - tu sais : "Vous êtes certain de vouloir commander ça ? Le goût est assez surprenant quand on n'est pas japonais...", ce genre de conneries.]<<<<<

- Kagemusha (10:04:21/20-02-54)

>>>>>[Ukita est aussi un yakusa, pur et dur. Il possède une officine de paris clandestins et entretient également une écurie de prostitués des deux sexes pour la location ou la vente. Je ne l'ai jamais vu de près, mais je parie tout ce qu'on veut qu'il a le torse couvert de tatouages yak.]<<<<<

- Public Eye (13:15:33/21-02-54)

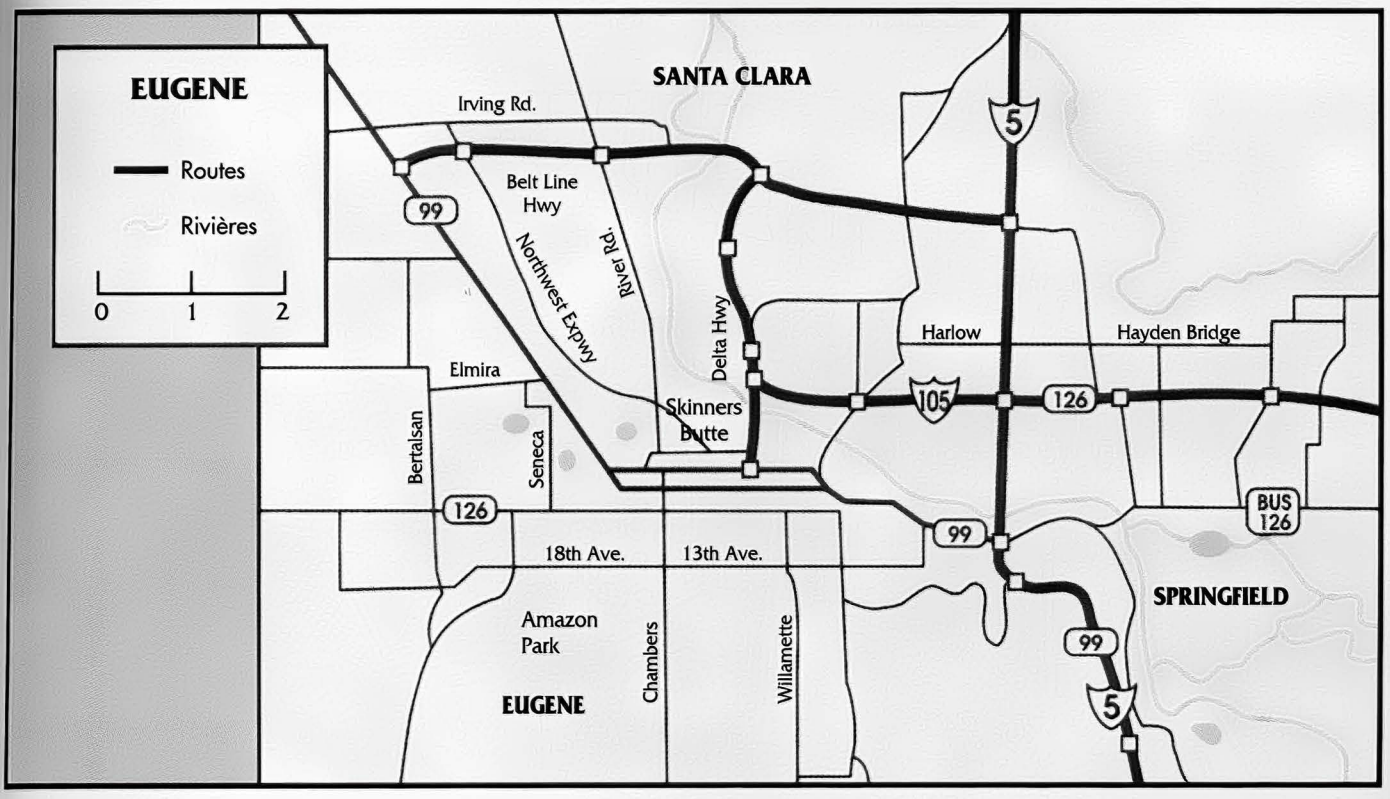
>>>>>[Hoi, qu'on lui donne une dernière cigarette.]<<<<<

- Xaviera (09:26:34/26-02-54)

>>>>>[**Remembrance**

Bar/Chambers Street et 11th Avenue/Colleen Munro, propriétaire/Extrême discrimination envers les non-elfes/RTL 5503 (47-5828).

Avec un nom comme "Souvenir", on s'attendrait à ce que la boîte propose un décor agressivement rétro et nostalgique, non ? En fait, c'est un minuscule petit bar aux murs nus, avec



tout juste quelques œuvres d'art pseudo-celtique par endroits. Je ne vois pas d'où peut venir le nom.

Le Remembrance évoque davantage un club privé qu'un bar public. La clientèle semble exclusivement composée d'habitués, le genre qui se connaissent si bien qu'ils n'ont pas besoin de parler. Tu y trouves généralement une demi-douzaine d'elfes en train de siroter leur Taéngelé dans un silence fraternel. C'est un drôle d'endroit, pour sûr.]<<<<<

- Ostragoth (20:14:41/27-02-54)

LES BOÎTES DE NUIT

Orpheum Ballroom

Boîte de nuit/13th Avenue près de Willamette Street/Tobias Wunstorff, propriétaire/Légère discrimination envers les non-elfes/RTL 5503 (73-9634).

La boîte la plus importante et la plus populaire d'Eugene. L'Orpheum propose des soirées allant du rock le plus avant-gardiste à des styles plus traditionnels. Des groupes se produisent sur scène tous les soirs, le mardi étant habituellement réservé à la musique "environnementale" tandis que le dimanche est le jour des concerts improvisés.

>>>>>[Le dimanche, viens avec ton instrument - quel qu'il soit - et tape le bœuf avec les meilleurs musiciens de la ville.]<<<<<

- Korg (11:33:13/27-02-54)

>>>>>[Le propriétaire/gérant, Toby Wunstorff, connaît *tout le monde* en ville. Les costards, les politicards, les crétins de rang royal, les musicos, les craignos, les magouilleurs - tout le monde. Toby est un merveilleux contact à avoir dans sa manche.]<<<<<

- Marguerita Monday (07:10:34/02-03-54)

>>>>>[**Tintinus**

J'ignore où se trouvera cette boîte au moment où tu liras ça, mais pour le moment elle est dans les bas-fonds les plus sordides de Skinners Butte, juste au coin après le Chevalet. C'est l'une des meilleures boîtes underground du Tir. Totalement clandestine, elle se fout complètement des horaires de fermeture, des derniers rappels et de toutes ces conneries. Elle s'installe de façon temporaire, dans un entrepôt abandonné par exemple, jusqu'à ce que la police commence à avoir des soupçons. Ensuite, elle remballe et va s'établir ailleurs. Le Tintinus ne fait aucune publicité - il n'y a que par le bouche-à-oreille que tu peux apprendre où elle se tient.

Pas la peine de venir si tu n'as pas envie de danser. La musique est trop forte pour parler ou faire affaire. Tu *peux* draguer, mais seulement si tu maîtrises la langue des signes. Les chansons sont généralement enregistrées - des copies pirates de concerts, pour l'essentiel - mais de temps en temps un groupe vient jouer sur scène. La musique appartient à n'importe quel style sauf à cette merde environnementale (À bas le new-age ! Aux chiottes Zamfir !).]<<<<<

- Rolf (11:11:52/19-03-54)

AUTRES ADRESSES

LES BÂTIMENTS ADMINISTRATIFS

Civic Council Building

11th Avenue près de Delta Highway/RTL 5503 (33-3493).

Beaucoup moins recherché dans son architecture que son équivalent à Salem, le Civic Council Building d'Eugene



est un bâtiment carré de pierre brute avec quelques rares fenêtres.

>>>>>[Ça doit être vachement agréable, de travailler là-dedans.]<<<<<
- Beaker (13:09:21/23-02-54)

>>>>>[La sécurité est toujours étroite, que le maire se trouve ou non dans le bâtiment.]<<<<<
- Yaya (13:02:31/28-02-54)

Hall of Justice

12th Avenue près de Delta Highway/RTL 5503 (33-3221).

Les *brehons* ou magistrats de la ville entendent ici les affaires civiles et criminelles. L'immeuble abrite également le quartier-général de la police de la ville et des cellules au sous-sol.

>>>>>[Ouais, ben comme à Salem et à Portland.]<<<<<
- Skinner (21:21:49/24-02-54)

>>>>>[Pas tout à fait. La sécurité est *un peu moins* renforcée ici. Si tu le voulais *vraiment*, tu aurais une toute petite chance de réussir à faire évader quelqu'un des cellules du sous-sol, à condition d'avoir une bonne équipe. Ce n'est pas le cas à Portland ni à Salem, tu peux me croire. Soit tu te ferais massacrer, soit tu irais rejoindre dans sa cellule le candidat à l'évasion.]<<<<<
- Yaya (13:04:23/28-02-54)

Autzen Stadium

Alton Baker Park, près de Centennial Boulevard/RTL 5503 (00-2309) (billetterie).

Ce stade de 27.000 places est le terrain d'entraînement des Eugene Lords. Il est réservé presque exclusivement au hurling.

>>>>>[Les Eugene Nuls, tu veux dire. Ces gars-là devraient être retirés du circuit et *abattus*. Non, étranglés - ce serait gaspiller des balles.]<<<<<
- Flynn (18:31:01/05-03-54)

>>>>>[Allez les Marchers ?]<<<<<
- Fennian Fan (16:54:13/22-03-54)

Hors saison, le stade accueille parfois des grands concerts en plein air.

>>>>>[Ouais, généralement de la soupe néo-celtique ou "environnementale" new-age. Cette idée de jouer une pareille merde dans un stade à ciel ouvert, où des gens qui n'ont pas acheté leur billet peuvent l'entendre, constitue la pire des atteintes à l'environnement, si tu veux mon avis.]<<<<<
- Tif (13:20:36/16-03-54)

>>>>>[Ce n'est pas *si* mauvais, Tif.]<<<<<
- Astoria (13:20:51)

>>>>>[Ah ouais ?...]<<<<<
- Tif (13:21:04/16-03-54)

University of Tir Tairngire

Près de 13th Avenue et Willamette Street/Kevin McBeath, secrétaire général/RTL 5503 (42-8720) (secrétariat général).

Construite à l'emplacement de l'ancienne University of Oregon, UTT est internationalement renommée pour son programme d'études supérieures en thaumaturgie théorique et pratique. Les analystes extérieurs considèrent même son programme comme supérieur à celui de MITM.

>>>>>[C'est parce que UTT a débauché deux des plus éminents professeurs *emeriti* de la faculté de thaumaturgie de MITM (tous les deux elfes, bien entendu).]<<<<<
- Ivy Leaguer (23:08:09/26-02-54)

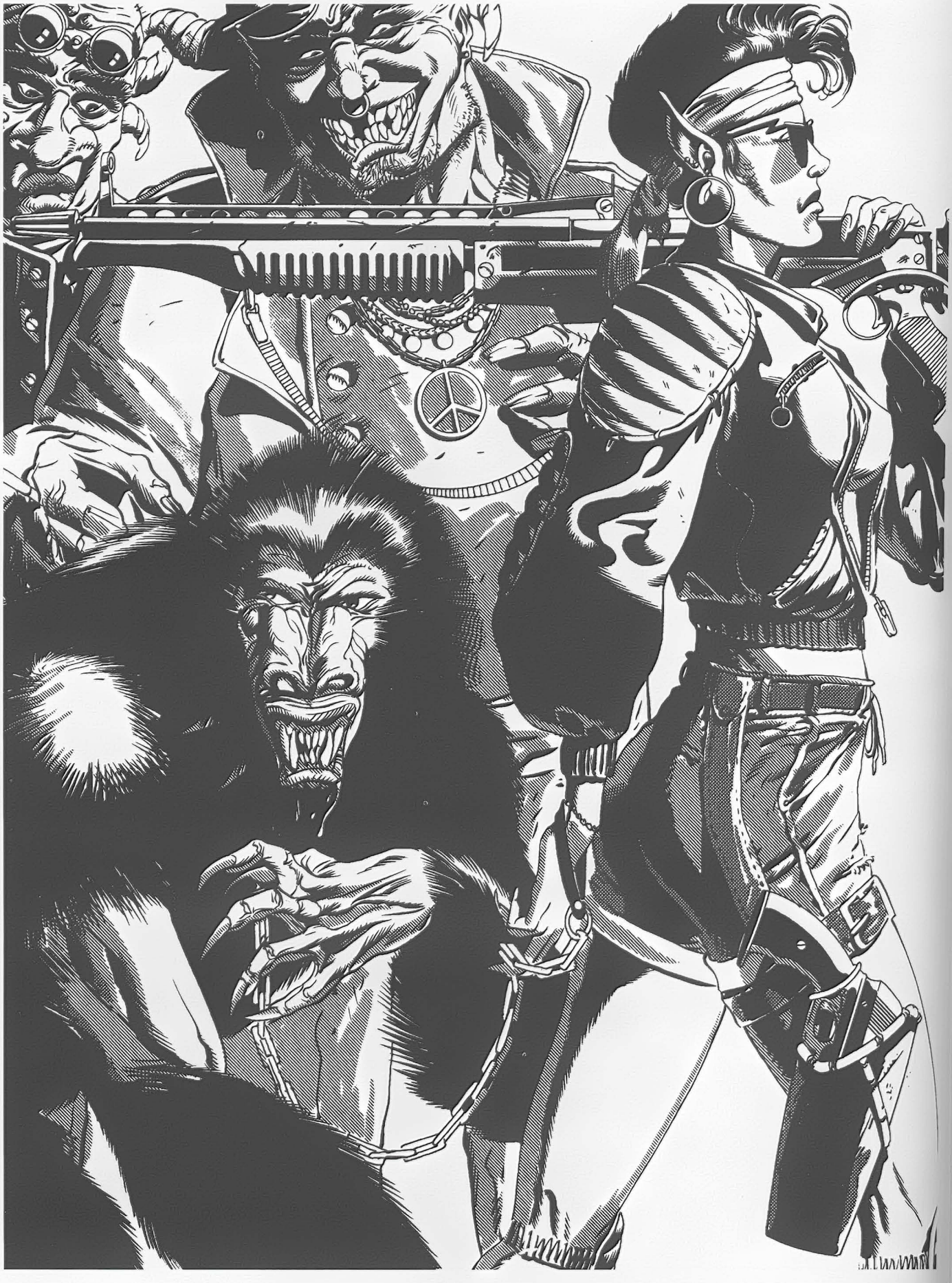
>>>>>[Je suis au courant. Le professeur Tamarac représente une grande perte pour MITM, mais ils ne vont pas pleurer sur l'autre, le professeur Flye. Ce type n'a pas eu une seule idée nouvelle depuis trois ans. Les esprits savent ce que UTT espérait en faire.]<<<<<
- Gandalf (13:30:55/27-02-54)

>>>>>[J'ai vu des photos de l'ancien campus de l'University of Oregon, et il avait l'air plutôt chouette. Ce n'est pas le cas de celui d'UTT - un amoncellement sinistre de bâtiments grisâtres dans le plus pur style "industrialo-dégueulasse".]<<<<<
- Kirk (05:21:49/02-03-54)

>>>>>[Et pourtant, il te suffit de marcher un peu et tu arrives aux jardins zoologiques de l'université. Des dizaines d'espèces paranaturelles y vivent dans leur habitat naturel, bien en vue des observateurs. Pouvoir étudier un chien de Gabriel dans son milieu, par exemple, constitue un privilège inestimable.]<<<<<
- Celed (21:28:31/06-03-54)

>>>>>[Je croyais que les elfes donnaient à fond dans l'écologie et le politiquement correct. Maintenant, j'apprends qu'ils enferment des animaux dans des petites cages pour que des abrutis puissent venir les contempler avec des yeux écarquillés ? Je pensais qu'on était sortis du siècle dernier.]<<<<<
- Meig (00:41:32/08-03-54)

>>>>>[Ne me fais pas dire ce que je n'ai pas dit, Meig. D'abord, les jardins d'UTT ne renferment aucun spécimen considéré comme beaucoup plus intelligent qu'un chat domestique, ensuite les animaux ne se trouvent *pas* dans des "petites cages" mais dans un environnement illusoire parfaitement reconstitué. Ils n'ont aucun moyen de s'apercevoir qu'ils ne sont pas dans la nature, tant l'illusion est soignée. Et l'effet de miroir sans tain des illusions garantit au public un excellent point de vue.]<<<<<
- Celed (20:37:29/08-03-54)



CONFÉRENCE OUVERTE

>>>>>[Okay, les gars. Je suis sûr que les révélations de Spes vont soulever autant de questions qu'elles apportent de réponses, alors j'ouvre ce fichier pour une discussion libre, genre tout-le-monde-a-le-droit-de-participer et tout ça. Y aurait-il un sujet laissé de côté par Spes que vous voudriez aborder ? Des commentaires d'ordre général ? Une discussion que vous auriez décidé de poursuivre en dehors du fichier principal ? C'est l'endroit. Allez-y, crachez ce que vous avez sur le cœur.

J'ai programmé le fichier de façon à conserver ensemble les commentaires abordant le même sujet (plus ou moins). Comme ça, vous pouvez sauter directement à la question qui vous intéresse.]<<<<<

- Captain Chaos (21:52:22/08-02-54)

***

>>>>>[Si tu viens dans le pays, ne passe pas à côté de ses sombres forêts des premiers âges. Pars en randonnée, campe à l'abri des branches, imprègne-toi de leur mystère ancien. Tu te dois bien ça. Pour ma part, je trouve les anciennes forêts juste au nord-ouest de Portland particulièrement enchanteresses.]<<<<<

- Carmanagh (06:43:02/14-02-54)

>>>>>[Fêlé des arbres. Tu ne respectes même pas la grasse matinée...]<<<<<

- Rat (18:44:31/16-02-54)

>>>>>[Ces "anciennes forêts" qui inspirent les délires de notre ami Carmanagh ne sont *pas le moins du monde* anciennes. L'industrie forestière avait déboisé toute la région à la fin des années 1990 et les incendies finissaient d'emporter les derniers arbres restants aux alentours de 2021. Sept ans plus tard, une sorte d'épidémie frappait le pays. En bonne logique, les plus vieux arbres de la région ne devraient pas mesurer plus de trois mètres de haut.

Et pourtant, ces forêts regorgent d'arbres qui ont l'air d'avoir poussé tranquillement pendant des siècles. Je suis à peu près certain qu'ils ne sont pas illusoires. Explication ?]<<<<<

- Gerhard (23:22:01/18-02-54)

>>>>>[Les arbres sont bien réels, tu peux me croire. Mais leur croissance *a* été stimulée par la magie. Une puissante magie.

Pourquoi ? Pas pour des raisons économiques - le Tir fait preuve de beaucoup de jugeote dans l'exploitation de ses forêts et n'a pas besoin d'en créer de nouvelles. Pour des raisons esthétiques ? Possible. Plus vraisemblablement, les dirigeants du Tir ont développé les forêts pour impressionner leurs sujets ainsi que les observateurs de tous les autres pays du monde. "Nous pouvons créer en dix ans des forêts vieilles de cent," proclame le geste, "prendrez-vous le risque de sous-estimer ce que nous pourrions faire *d'autre* ?"]<<<<<

- Corinne (00:52:01/20-02-54)

>>>>>[Les nouvelles "forêts des premiers âges" semblent transmettre encore l'écho de la magie qui les a créées. Animaux paranaturels et même esprits indépendants de toutes sortes y vivent en abondance. Les épais bosquets de séquoias et de fougères agissent comme un aimant sur les créatures tournées vers la magie.

Je ne suis pas magicien, pourtant je peux moi aussi sentir ces résonances. Et je ne peux m'empêcher d'en éprouver un obscur sentiment de menace.]<<<<<

- Green Cat (07:09:54/24-02-54)

>>>>>[Tu dois être tombé sur la tête, Cat. Ces forêts sont claires, fraîches et verdoyantes, pleines de vie.]<<<<<

- Rapunzel (11:34:55/24-02-54)

>>>>>[Ouais, mais quelle *genre* de vie ? Chiens de Gabriel, faucons de sang, agropelters et bandersnatches - de supers compagnons pour une promenade relaxante à travers bois.]<<<<<

- Trent (16:08:41/27-02-54)

>>>>>[Green Cat est peut-être la cinquième personne sur laquelle je tombe ces derniers temps à prétendre qu'il y a des esprits indépendants qui se baladent dans le Tir. Personne ne peut apporter quelques éclaircissements là-dessus (du genre, pourquoi ???) ?]<<<<<

- Postatomic Angst (06:14:46/02-03-54)

>>>>>[Ben, c'est vrai qu'un nombre inhabituel d'esprits indépendants traînent dans la région du Tir. D'après mes (modestes) recherches, je dirais que la plupart sont devenus indépendants après avoir échappé au contrôle de leur invocateur. Certains, néanmoins, semblent s'être manifestés dans le monde matériel sans avoir été invoqués.]<<<<<

- Miranda (18:20:08/03-03-54)

>>>>>[Alors ils se sont juste pointés comme ça, parce qu'ils aimaient l'atmosphère du Tir, c'est ce que tu es en train de nous dire ?]<<<<<

- Hyena (21:42:19/05-03-54)

>>>>>[C'est ça. Et ils y rappliquent de plus en plus nombreux.]<<<<<

- Miranda (18:00:51/07-03-54)

>>>>>[C'est peut-être vrai pour certains d'entre eux - qu'ils sont venus dans le Tir parce qu'ils appréciaient le paysage (je vois d'ici l'agent de voyage transplanétaire : "Une belle région, densément boisée, où passer un siècle paisible loin de la race des rats spirituels ? Voyons un peu...").

Mais il y a plus que ça, bonhomme. J'ai eu le plaisir douteux de rencontrer celui qui est probablement le plus puissant et le plus influent des esprits indépendants du Tir - un animus qui se fait appeler Gormenghast. C'est une sorte de gros bonnet qui magouille dans la finance métahumaine dans le Tir. À l'époque, il cherchait à recruter une équipe de shadowrunners pour s'introduire dans un labo de recherche près de Corvalis - un truc qui appartenait à une société du nom de Stormbringer Technologies. Il m'a engagé pour assurer la couverture matricielle, si bien que je n'ai jamais vu l'endroit - sauf à travers une curieuse caméra de surveillance - et je n'ai jamais su quel était l'objectif de la passe. Mais il m'a payé en temps et en heure, et en or, s'il te plaît.]<<<<<

- Pele (12:38:04/08-03-54)

>>>>>[J'ai entendu des trucs à propos de cette histoire de Stormbringer Technologies (tu parles d'un nom à la con). On dit que ton équipe ne s'est pas contenté de s'infiltrer en douce, Pele, mais qu'elle a tout fait sauter, et qu'il ne restait plus qu'un cratère fumant.]<<<<<

- Mainstay (04:42:18/09-03-54)

>>>>>[Faux. Je faisais partie de l'équipe et je peux te dire qu'on y est pour rien - c'est le cobaye de Stormbringer Tech qui a fait le coup (je pense que ça fait suffisamment longtemps maintenant pour que je puisse en parler sans risque. Et si je me trompe, ne me tuez pas, SVP).

On a découvert - et je pense que Gormenghast le savait - que certains scientifiques du labo avaient capturé un puissant élémentaire du feu et qu'ils s'échinaient à drainer son pouvoir par des moyens technologiques. J'ignore ce qu'ils avaient en tête exactement, et je ne *veux pas* le savoir. De toute façon, on a rempli notre contrat et on a libéré l'élémentaire de sa prison... avant de décamper plus vite que tu ne verras jamais sprinter cinq salopards lourdement équipés de toute ta vie. Son séjour chez Stormbringer avait visiblement mis l'élémentaire de mauvais poil, et il s'est défoulé sur tout ce qui se trouvait à sa portée dans un rayon de deux cents mètres (sauf nous, Dieu merci ; apparemment, il se rendait compte qu'on l'avait aidé).

Voilà ce qui s'est passé. Je n'ai plus jamais eu de contact avec Gormenghast depuis, mais il faut dire que je ne l'ai pas cherché.]<<<<<

- Barstow (21:48:40/09-03-54)

>>>>>[Tu as rencontré Gormenghast de visu ? À quoi il ressemble ?]<<<<<

- Tiny (05:42:29/10-03-54)

>>>>>[Il ressemble à n'importe quel salopard ordinaire, qu'est-ce que tu crois ? Sauf que ses yeux se changent en puits de flammes quand il se fout en rogne.]<<<<<

- Pele (12:37:06/10-03-54)

>>>>>[Tu es sûr que c'était un esprit indépendant, et pas simplement un mage avec un drôle de sens de l'humour ?]<<<<<

- Vantage (18:48:37/10-03-54)

>>>>>[J'ai su au premier coup d'œil que Gormenghast n'était *pas* humain, méta ou autre.]<<<<<

- Pele (12:29:22/11-03-54)

>>>>>[J'approuve sans restriction.]<<<<<

- Barstow (21:02:38/11-03-54)

>>>>>[Gormenghast a également prétendu qu'il ne se trouvait pas dans la région de Tir Tairngire depuis 40 ans seulement, ni même depuis le retour de la magie, mais depuis des *milliers* d'années. Il a prétendu se souvenir du Quatrième Monde.]<<<<<

- Pele (12:01:30/12-03-54)

>>>>>[Le quoi ?]<<<<<

- Eddie (20:58:43/12-03-54)

>>>>>[Le Quatrième Monde s'inscrit dans une théorie qui circule maintenant depuis une dizaine d'années. On suppose qu'elle s'est développée à la suite d'une conférence privée donnée par Ehran le Scribe à un groupe de jeunes technologues elfes il y a longtemps. Quelqu'un a piraté l'enregistrement tridéo et en a fait circuler des copies sous le manteau. Ehran a essayé d'étouffer l'histoire, sans grand succès.

Quoi qu'il en soit, cette théorie prétend que le temps et l'histoire se déroulent par cycles, comme une onde sinusoïdale (un "S" renversé). Quand le monde se trouve dans une période "basse", sa mana (énergie magique) décline et la magie disparaît. Dans une période "haute", son niveau de mana augmente et la magie réapparaît. Cette variation mana basse/mana haute se reproduit à l'infini, un cycle complet pouvant durer entre cinq mille et dix mille ans. Chaque moitié de cycle, chaque période de mana haute ou basse, correspond à un "Monde" distinct. Selon cette théorie, l'Éveil marque le début du Monde actuel.]<<<<<

- Pele (11:02:39/13-03-54)

>>>>>[Putain ! C'est bien la première fois que j'entends parler de ça...]<<<<<

- Eddie (14:25:40/13-03-54)

>>>>>[J'imagine que tu n'as pas vu le flyer...]<<<<<

- Jordan (18:15:13/13-03-54)

>>>>>[Alors si Gormenghast se souvient du Quatrième Monde, celui-ci est le Cinquième ?]<<<<<

- Eddie (22:12:41/13-03-54)

>>>>>[Non - le Sixième. Gormenghast *est* très vieux, mais je soupçonne qu'il a développé la coquetterie de mentir sur son âge...]<<<<<

- The Big "D" (09:19:56/14-03-54)

>>>>>[Regardez-le...]<<<<<

- The Laughing Man (02:01:12/15-03-54)

>>>>>[Qu'est-ce qu'il a fabriqué pendant tout ce temps ? Il a hiberné ?]<<<<<

- Mack the Knife (06:28:00/17-03-54)

>>>>>[Je lui posé la même question - c'est là que ses yeux se sont changés en puits de flammes. Je n'ai pas insisté.]<<<<<

- Pele (11:40:08/17-03-54)

>>>>>[Gormenghast est peut-être le plus puissant des esprits indépendants à occuper une position d'influence, mais ce n'est pas le seul. Il y a un esprit indépendant du nom de Pax - je crois que c'est un esprit des montagnes, mais je n'en suis pas sûr - qui dirige un petit centre de recherche appelé la Pax Foundation (tu le crois, ça ? La loi du Tir autorise un putain *d'esprit indépendant* à diriger une corpo. Ce n'est pas à Seattle qu'on verrait ça, Dieu merci).]<<<<<

- Bingo (08:34:28/18-03-54)

>>>>>[N'en sois pas aussi sûr...]<<<<<

- Blythe Spirit (21:23:43/19-03-54)

>>>>>[La Pax Foundation est impliquée dans le cirque qui entoure Crater Lake. Je ne sais pas comment exactement, mais ce que je sais c'est que Pax "habite" à l'intérieur du périmètre (j'ignore si les services de sécurité l'ont laissé entrer ou s'ils n'ont tout simplement pas pu l'en empêcher...).]<<<<<

- Morley (03:14:13/08-04-54)

>>>>>[Il y a encore au moins un esprit indépendant - du nom de Shadow - qui s'intéresse aux affaires métahumaines dans le Tir. Il est à la tête d'un des Cercles Noirs dont le quartier-général se trouve dans le sud du pays - le groupe qui se fait appeler "Arcanum". Je sais pas ce qu'ils fabriquent, mais ils achètent de grosses quantité d'orichalque par l'intermédiaire de diverses sociétés-écrans.]<<<<<

- Rikki (09:08:37/10-04-54)

>>>>>[Shadow est plus que leur chef. D'après la rumeur, les membres métahumains de l'Arcanum seraient foutrement pas loin de l'adorer. Et comme si ça n'était pas déjà suffisamment bizarre, certains prétendent que l'esprit accorde d'étranges pouvoirs à ses fidèles.]<<<<<

- The Crimson Mage (10:02:41/10-04-54)

>>>>>[Et où tu entends raconter des trucs pareils ?]<<<<<

- Roxy (18:41:04/10-04-54)

>>>>>[Le téléphone arabe couvre tous les sujets, dans le Tir. Nous autres sorciers maléfiques, on doit se serrer les coudes, tu comprends.]<<<<<

- The Crimson Mage (10:04:21/11-04-54)

***

>>>>>[Vous avez remarqué à quel point la culture populaire, particulièrement chez les jeunes, promeut l'image des elfes comme des êtres poétiques, romantiques - des fils de la nature, très différents des humains et des autres métatypes - plus "nobles" ? Putain, ça apparaît même dans la taxonomie officielle. Les elfes sont des *Homo sapiens nobilis*, pour l'amour de Dieu ! Et puis il y a les "elfes de pacotille" et les "aspirants-elfes". Quelle autre race fait l'objet d'une telle, eh bien, idolâtrie ? On ne voit jamais "d'humains de pacotille" ou "d'aspirants-orks".]<<<<<

- Rooney (19:44:35/05-03-54)

>>>>>[Et alors ? Où tu veux en venir ?]<<<<<<

- Ryan (03:05:28/06-03-54)

>>>>>[Les elfes *sont* plus dignes de respect et d'attention que nous. Ils représentent une race ancienne, avec des traditions de plusieurs millénaires plus vieilles que les nôtres.]<<<<<

- Elrond (21:42:49/06-03-54)

>>>>>[C'est l'illustration-type de ce que je disais - un aspirant-elfe. Tu *deviendrais* un elfe si tu en avais l'occasion, pas vrai, Elrond ? Si quelqu'un te proposait une opération ou un traitement hormonal ou une transformation magique, tu n'hésiterais pas une seconde, je me trompe ? Et tu donnerais ton dernier nuyen pour ça.]<<<<<

- Rooney (19:45:06/07-03-54)

>>>>>[Évidemment que oui. Et toi aussi tu le ferais, si seulement tu voulais bien admettre la vérité.]<<<<<
- Elrond (21:48:51/07-03-54)

>>>>>[Je *suis* un elfe, Elrond.
Et ça m'ouvre une perspective sur la race elfique que tu n'auras sans doute jamais. Les elfes sont en tous points semblables aux autres métatypes. Certains *sont* des êtres poétiques et romantiques. D'autres sont froids, brutaux et pragmatiques à l'extrême - exactement comme les humains.]<<<<<
- Rooney (18:41:05/08-03-54)

>>>>>[Je sais que c'est politiquement incorrect de faire de grandes généralisations au sujet des races ou des métatypes, mais je me lance. Voilà, je suis convaincu que l'étendue des personnalités est plus large chez les elfes que chez les autres races. Sûr, les humains vont du "romantique et poétique" au "froid, brutal et pragmatique", exactement comme les elfes. Mais mon expérience me fait dire que les elfes sont *plus* romantiques et poétiques, ou *plus* froids, brutaux et pragmatiques que n'importe quel autre métatype. La cloche de la courbe de distribution de la personnalité est plus large et plus aplatie, avec plus de personnes aux extrémités.]<<<<<
- Vitale (20:53:17/08-03-54)

>>>>>[C't'un tissu de conneries racistes, facistes et pernicieuses.]<<<<<
- Landrigond (21:04:19/08-03-54)

>>>>>[En fait, non. Je ne suis pas très convaincu par la thèse de Vitale - je dirais même qu'il a probablement tort. Mais ce n'est ni raciste ni fasciste de relever des différences entre les races, car ces différences existent. Établir un *jugement de valeur* en s'appuyant sur ces différences pour dire qu'une race est supérieure ou inférieure à une autre, *ça* c'est raciste.]<<<<<
- Bowers (22:3621/08-03-54)

>>>>>[Tu n'as jamais remarqué qu'il existe deux factions distinctes dans la société du Tir ? D'abord, il y a les "new-age" - je les appelle comme ça en l'absence d'un meilleur terme. Tu sais, les adeptes du retour-à-la-terre, les rois du cristal, les champions des arbres et autres fans de musique environnementale. Ceux qui s'immergent dans des caissons de relaxation et dans des cultes bizarres (question : Timothy Leary et Brigitte Bardot se seraient-ils réincarnés en elfes ? Je me le demande). Ils sont contre toute technologie "inadéquate" et tout ce qui n'est pas recyclable.
Ensuite, il y a ceux qui se bougent le train, ceux qui dirigent les grandes sociétés et qui brassent le grand fric. Ils ont compris comment tourne le monde et ils en sont parfaitement satisfaits, merci. Ce sont eux qui détiennent le pouvoir - beaucoup sont d'un rang social élevé et jouissent de la confiance du Conseil des Princes. Ils observent quelques-unes des traditions anciennes, comme la compensation, la tutelle et le fait de s'exprimer en sperethiel, mais ils sont également d'un pragmatisme exceptionnel.



Un vaste fossé d'incompréhension sépare les deux factions, mais dans un sens seulement. Les new-age n'arrivent visiblement pas à comprendre le point de vue des brasseurs d'affaires, alors que ceux-ci, par contre, les comprennent très bien, même s'ils ne sont pas d'accord avec eux.]<<<<<
- Rooney (19:27:31/10-03-54)

>>>>>[En tout cas, ils les comprennent suffisamment pour les manipuler et les presser comme des citrons.]<<<<<
- Zombie (19:36:41/10-03-54)

>>>>>[Les new-age, comme tu nous appelles, ont choisi de vivre en harmonie, plutôt qu'en conflit, avec la terre. Si on vous avait laissé faire, vous autres dinosaures, on serait déjà ensevelis sous les ordures depuis plusieurs décennies.]<<<<<
- Star (19:39:14/10-03-54)

>>>>>[Vous rendez Gaïa malade.]<<<<<
- Greensword (19:40:37/10-03-54)

>>>>>[Bouffe ta merde et va mourir, fêlé des arbres.]<<<<<
- Harmony (19:41:05/10-03-54)

>>>>>[Encore une diatribe "politiquement incorrecte", Rooney. Comment tu fais pour arriver à t'aliéner autant de monde aussi vite ? Tu prends des cours ?]<<<<<
- Mars (19:46:54/10-03-54)

>>>>>[Si on efface l'aspect critique, pourtant, il faut bien reconnaître que Rooney n'a pas entièrement tort. Les habitants du Tir semblent *effectivement* se diviser en deux groupes distincts.]<<<<<
- Geena (21:42:57/10-03-54)

>>>>>[*Trois* groupes. Tu as raison de dire qu'il y a beaucoup de "nobles" - ceux d'un rang social élevé - qui se font un devoir de parler le sperethiel et d'observer les traditions anciennes. Mais les descendants de la race elfique - et par là j'entends Ehran, Laverty, Surehand et la famille Oakforest, entre autres - traitent ces "nobles" avec la même condescendance qu'un adulte en témoigne à un enfant cherchant à imiter son comportement.]<<<<<

- Anonymous (22:05:04/10-03-54)

>>>>>[Oui, et pourquoi, Anon ? Éclaire-nous là-dessus.]<<<<<

- Vasco (23:18:44/10-03-54)

>>>>>[Ne te fais pas prier...]<<<<<

- Vasco (13:15:51/11-03-54)

>>>>>[Quelqu'un - qui c'était ? Rooney, je crois - a parlé à un moment de cultes bizarres. J'ai remarqué que la Confrérie Universelle n'avait aucune implantation dans le Tir. Quelqu'un sait pourquoi ? J'aurais pensé que c'était justement le genre de pays qu'il lui fallait.]<<<<<

- Tex (08:43:25/14-03-54)

>>>>>[Le gouvernement lui interdit de s'installer et d'ouvrir boutique, c'est pas plus compliqué que ça. La Confrérie a essayé de venir à Salem en 51, mais elle a dû fermer tout de suite. Elle a remis ça un an plus tard, à Portland cette fois, et le Conseil lui est tombé dessus encore plus sévèrement. Les autorités ont même jeté deux des organisateurs en prison.]<<<<<

- Cardinal (19:52:42/14-03-54)

>>>>>[Persécution religieuse ?]<<<<<

- Tremaine (19:53:19/14-03-54)

>>>>>[Pas d'après le Conseil. Quand la CU s'implante dans un secteur, elle se présente, soit comme une association à but non lucratif, soit comme une religion officielle selon ce qui lui offre les meilleures déductions d'impôts. Le gouvernement lui refuse ces deux statuts, si bien que les Frères ont opté pour l'association à but non lucratif sans aucune sanction officielle - *deux fois*. Dans les deux cas, le Conseil a soutenu mordicus qu'il fermait l'antenne à cause de ce facteur uniquement.]<<<<<

- Cardinal (19:55:04/14-03-54)

>>>>>[Ça n'a pas l'air de te convaincre.]<<<<<

- Holly (19:56:01/14-03-54)

>>>>>[Eh bien, la CU est en train d'essayer une nouvelle fois à Portland, mais ce coup-ci sans prétendre à aucun statut avantageux en ce qui concerne les impôts. Même comme ça, le service d'enregistrement, les Forces de la Paix et même le Ministère de la Santé Publique leur cherchent des poux dans la tonsure. J'ai comme l'impression que le Conseil a une dent contre la CU.]<<<<<

- Cardinal (20:02:19/14-03-54)

>>>>>[Si le quart des histoires épouvantables que j'ai entendues à propos de cette chambre des horreurs sont vraies, j'espère qu'il en a plusieurs, de dents. Et qu'elles coupent bien.]<<<<<

- VJ (20:06:25/14-03-54)

***

>>>>>[Grande question : le Tir possède-t-il une communauté des ombres ? Et comment fonctionne-t-elle ?]<<<<<

- Ginny (15:53:23/02-04-54)

>>>>>[Naturellement que le Tir a son shadowland, pauvre idiote ! Avec qui tu discutes en ce moment, à ton avis ?]<<<<<

- Gronk (18:41:00/02-04-54)

>>>>>[Oui, Virginia, il *existe* une communauté des ombres dans le Tir. Elle est un peu plus réduite que celle de Seattle, principalement en raison du fait que le Tir est un endroit beaucoup plus ordonné et policé que Seattle. Mais les ombres *sont* plus dangereuses ici, pour des raisons qui ne t'auront pas échappé si tu a lu ces fichiers. Ce qui laisse peu de marge aux débutants et aux amateurs. Un débutant qui choisit les ombres impitoyables du Tir pour sa première shadowrun a beaucoup plus de chances de se ramasser qu'à Seattle, ou n'importe où ailleurs.

Donc les débutants ne font pas de vieux os. Ce qui signifie que la plupart des shadowrunners du Tir en exercice ont commencé leur carrière à l'étranger et ne sont venus dans le pays *qu'après* avoir appris les ficelles du métier. Je dirais que le nombre de *vrais* shadowrunners - les mecs qui savent comment s'y prendre et comment s'en sortir vivants - est à peu près le même pour l'ensemble du Tir que pour Seattle.]<<<<<

- Monitor (17:02:58/03-04-54)

>>>>>[À savoir... ?]<<<<<

- Zdebiak (17:03:32/03-04-54)

>>>>>[Je dirais moins d'une centaine.]<<<<<

- Monitor (17:03:56/03-04-54)

>>>>>[Qui est cet abruti de Monitor, de toute façon ? Et d'où il sort pour dire que les ombres du Tir sont plus noires et plus dangereuses que les nôtres ? S'il est tellement fort, ce bouffeur de pissenlits, qu'il vienne donc faire un tour dans mon quartier à Puyallup. Je lui montrerai des ombres qui lui feront dresser les cheveux sur la tête.]<<<<<

- Caliban (13:00:24/04-04-54)

>>>>>[Pour ton information, Monitor est l'opérateur du serveur de Shadowland à Portland. Il courait autrefois les ombres de Seattle sous le nom de rue d'Arclight. Crois-moi, il connaît son affaire.]<<<<<

- Captain Chaos (02:01:54/05-04-54)

>>>>>[Arclight ? Ouais, tu m'étonnes qu'il connaît son affaire ! Caliban, tu veux péter plus haut que ton cul, bonhomme.

Arclight est plus un shadowrunner que tu ne le seras jamais.]<<<<<
- Samson (02:03:35/05-04-54)

>>>>>[Les shadowrunners du Tir sont beaucoup plus soudés que leurs collègues de Seattle. Ici, on opère plus souvent grâce au bouche-à-oreille que par l'intermédiaire d'un arrangeur. Difficile de faire des affaires si tu n'as pas un bon réseau de contacts.]<<<<<
- Jack Zodiac (09:45:21/05-04-54)

>>>>>[Conneries. C'est pas les arrangeurs qui manquent, à Portland.]<<<<<
- Tumbleweed (17:05:00/05-04-54)

>>>>>[Ouais, sûr. Mais qui fait appel à eux ? Et combien de temps vont-ils rester dans le circuit ? Réfléchis un peu à ça. Portland - et le Tir dans son entier - fonctionne beaucoup plus sur les relations *directes* que Seattle.]<<<<<
- Jack Zodiac (09:41:17/06-04-54)

>>>>>[Dans le Tir, le *gouvernement* engage parfois des Shadowrunners. Généralement pour des opérations délicates à l'étranger. Tu vois le genre - "si vous êtes capturés ou tués, le putain de département niera avoir eu connaissance de vos agissements". Avec les bons contacts - et un peu de pot - tu peux t'en mettre plein le créditube.]<<<<<
- Raiko (15:04:38/06-04-54)

>>>>>[Voyagez partout. Découvrez des horizons enchanteurs, faites connaissance avec des gens fascinants, faites-leur la peau de toutes sortes de manières originales.]<<<<<
- Bung (18:41:14/06-04-54)

>>>>>[Plaisanteries mises à part, Raiko a raison. La paye est habituellement royale - sauf quand le Conseil joue un double jeu et qu'il te sacrifie comme un pion, auquel cas tu ne vivras pas assez longtemps pour la ramasser de toute façon. Mais il ne faut pas compter sur le moindre coup de main. Si tu ne réussis pas à t'en sortir tout seul, tu es cuit.]<<<<<
- Dingo (10:47:10/07-04-54)



>>>>>[Est-ce que cet elfe qui s'appelait Blackwing ne travaillait pas pour le gouvernement ?]<<<<<
- Tanker (11:32:49/09-04-54)

>>>>>[C'est vieux, bonhomme.]<<<<<
- Skrip (14:31:04/09-04-54)

>>>>>[C'est des conneries, il était totalement indépendant.]<<<<<
- Manta (14:31:42/09-04-54)

>>>>>[Apparemment, les opinions sont partagées.]<<<<<
- Frankie (14:32:19/09-04-54)

>>>>>[Jusqu'à plus ample informé, Blackwing aurait effectivement mené à bien quelques opérations discrètes pour le gouvernement - au moins une à Seattle et peut-être une ou deux dans les Nations des Américains d'Origine.

Blackwing n'est pourtant pas ce qu'on pourrait appeler un élément majeur de la scène des ombres du Tir. Il joue son propre jeu et n'apprécie pas trop qu'on s'intéresse à ses affaires. Un de mes contacts l'a appris par la manière forte... puisse-t-il reposer en paix.]<<<<<
- Monitor (17:14:57/09-04-54)

***

>>>>>[Qu'est-ce que c'est que cette histoire au sujet d'un dragon au Conseil ? On raconte que les elfes et les dragons sont imbriqués dans une espèce de lutte pour le pouvoir. Ils ne peuvent pas se sentir et ils feraient n'importe quoi pour se nuire les uns aux autres.]<<<<<
- Ringo (03:30:18/21-03-54)

>>>>>[Je ne me souviens pas qui l'a entré, mais un commentaire antérieur dans les fichiers a déjà répondu à cette question. Ne te laisse pas abuser par les stéréotypes ou les généralisations, disait en substance l'auteur. *Certains* elfes détestent *certains* dragons. Ça n'implique aucune espèce d'antipathie raciale, bonhomme. Ce genre d'antipathie raciale ne se rencontre que dans la mauvaise fiction.]<<<<<
- Findler-Man (15:42:15/21-03-54)

>>>>>[Va raconter ça à mes ancêtres, Anglo.]<<<<<
- Tall Tree (19:22:42/21-03-54)

>>>>>[Demande à Kham l'ork de te parler du Tir, et *ensuite* viens me raconter qu'il ne se passe rien de bizarre entre les elfes et les dragons.]<<<<<
- Jervis (21:42:34/21-03-54)

>>>>>[J'ai parlé à Kham, moi aussi. Il existe bel et bien une sorte d'animosité, mais elle n'est pas très répandue. Le sujet moyen du Tir n'a rien contre les dragons, tu vois. Il en a peur, probablement, mais c'est parfaitement normal - putain, *moi* j'en ai peur. Seulement, *certains* elfes... appelons-les les "rejetons" - Laverty, Oakforest, Ehran et compagnie -, *eux* semblent avoir une sérieuse dent contre les grands vers.]<<<<<
- Dysan (05:37:28/22-03-54)

>>>>>[Ça ne colle pas. Tous tes "rejetons" sont au Conseil des Princes, et ils auraient nommé un dragon - Lofwyr - parmi eux ?]<<<<<
- Pentecost (13:28:42/22-03-54)

>>>>>[*Non. Lugh Surehand* a nommé un dragon au Conseil. Et Ehran a failli démissionner à cause de ça.]<<<<<
- Dysan (04:21:01/23-03-54)

>>>>>[Ce qui me fait dire que Findler-Man a probablement raison - ce n'est pas un truc racial, mais simplement qu'il y a des elfes qui n'aiment pas les dragons.]<<<<<
- Norton (09:43:02/23-03-54)

>>>>>[Où ça pourrait vouloir dire que Surehand essayait d'apaiser cette haine raciale en nommant Lofwyr au Conseil mais que Ehran n'était pas prêt à enterrer la hache de guerre.]<<<<<
- Quinn (15:31:24/23-03-54)

>>>>>[Possible.]<<<<<
- Dysan (22:55:32/23-03-54)

>>>>>[De quel genre de putain "d'antipathie raciale" vous parlez de toute façon, bande de rigolos ? Les elfes ne sont pas une race, mais un génotype. Ils n'existent que depuis 2011. Ce genre de ressentiment racial doit tirer ses origines d'un passé quelconque, que les elfes n'ont pas.]<<<<<
- DDT (08:42:52/24-03-54)

>>>>>[Ah non ?]<<<<<
- Anonymous (08:43:34/24-03-54)

>>>>>[Ne joue pas les mystérieux avec moi, connard. Les elfes sont d'abord des humains, et "l'antipathie raciale" dont ils peuvent faire preuve dépend de leur race ou de leur nationalité avant l'Éveil. Par exemple, un elfe bosniaque peut haïr les Serbes parce que c'est comme ça qu'il a grandi. Mais ne sers pas des conneries comme "les elfes haïssent les dragons parce qu'ils ont ça dans le sang", okay ?]<<<<<
- DDT (08:46:58/24-03-54)

>>>>>[C'est un point de vue trop simpliste, DDT. Je saisis mal toutes les complexités de la situation, mais ça ne signifie pas qu'elles n'existent pas.]<<<<<
- People Watcher (13:42:32/24-02-54)

***

>>>>>[Dans le fichier principal, j'ai abordé la question des "points chauds" magiques dans le Tir. Ces endroits dégagent un champ magique plus élevé que leur histoire ne le laisserait prévoir. Dans presque tous les cas sauf un, je ne peux hasarder que des hypothèses en guise d'explication, c'est pourquoi j'ai choisi de garder mes spéculations pour moi. Néanmoins, voici la liste des "points chauds" que j'ai pu relever.

Le mont Hood - Pas grand mystère ici. Le volcan est entré en éruption lors de la Grande Danse Fantôme, et il n'est pas surprenant qu'il en conserve une "empreinte" magique encore aujourd'hui.

Hells Canyon - Le cañon se trouve dans l'est du pays, le long de l'ancienne frontière d'État Oregon-Idaho.

Turnbull Dry Lake - Turnbull est situé à l'est de Malheur Lake, approximativement à l'est/sud-est d'Eugene.

Warner Lakes - Une série de lacs asséchés au nord-est de Lakeview.

Alkali Lake - Encore un lac asséché, près de l'intersection des anciennes frontières des États de l'Oregon, de la Californie et du Nevada.

La plupart de ces endroits aberrants sont en fait des lacs asséchés, ce qui fournit peut-être une indication quant à l'origine de leur énergie magique. Si quelqu'un a une explication à proposer, j'aimerais bien en profiter.]<<<<<
- Paul Dant (14:50:12/17-03-54)

>>>>>[Pas d'explication, P-Dant. Mais une question : pourquoi ne pas mentionner Crater Lake ? J'imagine qu'il doit y avoir là-bas un champ magique à casser la baraque.]<<<<<
- Leiter (18:11:23/18-03-54)

>>>>>[Moi aussi, figure-toi. Seulement, le Conseil a déclaré Crater Lake zone interdite avant que j'ai décidé de procéder à ces recherches.]<<<<<
- Paul Dant (14:02:45/19-03-54)

>>>>>[Ces points sont probablement "chauds" pour les mêmes raisons que le mont Hood : un endroit modifié ou ravagé par la magie conserve un "écho" permanent de la puissance qui l'a affecté. Pourquoi ce ne serait pas la même chose avec ces lacs asséchés (je veux dire, c'est peut-être en rapport avec ce qui les a asséchés ?) ?]<<<<<
- Nan (15:54:08/21-03-54)

>>>>>[Ça ne colle pas. Les lacs sont à sec depuis très longtemps, au moins depuis le siècle dernier, voire bien avant.]<<<<<
- Homer (23:02:45/21-03-54)

>>>>>[Les chercheurs d'UTT prétendent avoir *prouvé* que la matière détruite ou altérée dans sa structure par la magie

conserve un écho de cette magie (ce qui la rend propre à faire un excellent focus de sort, soit dit en passant). Okay, pour le moment c'est exactement ce que raconte Nan un peu plus haut. Mais ils continuent en disant que la puissance de l'écho s'accroît avec le temps. L'amplification est faible, mais mesurable au bout d'un an et notablement plus forte au bout de 20 ans. Je me demande quelle serait sa force au bout de 100 ans ?]<<<<<
- Ian (15:00:13/23-03-54)

>>>>>[Il est hors de propos de s'inquiéter de "l'amplification" ou quel que soit le nom qu'on lui donne sur plus de 42 ans, vu que c'est le temps qui s'est écoulé depuis l'apparition de la magie.]<<<<<
- Bart (02:01:06/24-03-54)

>>>>>[Quelle serait sa force au bout de 7.907 ans ?]<<<<<
- Diana (15:49:02/24-03-54)

>>>>>[Voilà un chiffre très précis. À quoi tu penses exactement, Diana ?]<<<<<
- Marjorie (17:03:33/25-03-54)

***

>>CHARGER TRANSCRIPTION PRINCIPALE ? [O/N]

- CONVERSATION EN LIGNE : 10-04-54
- PARTICIPANTS ACTIFS :
  - Alamo Warrior
  - Anton
  - Babs
  - Bluegenes
  - Curious Curator
  - Doc
  - Dr. Finn O'Doul
  - Fischer
  - Harrison
  - Kara
  - Sagan
  - Slider
  - Spes
  - Stark
- AUDITEURS :
  - The Big "D"
  - Studabaker

>>COMMENCER CAPTURE::::

>>>>>[Okay, abordons la question franchement. *Quelle est la durée de vie des elfes ?* Voilà dix ans, tous les labos menaient des recherches sur le métabolisme des différents métatypes et quelques-uns d'entre eux estimaient la durée de vie naturelle des elfes à plusieurs siècles. Mais voilà à peu près un an, la plupart ont fait marche arrière, prétendant que leurs conclusions étaient erronées. Leurs *nouveaux résultats* donnaient selon eux aux elfes une espérance de vie d'une centaine d'années, peut-être 125 ans au maximum. Où est la vérité, finalement ?]<<<<<
- Fischer (19:09:28/10-04-54)

>>>>>[Ainsi va la science, bonhomme. Tu obtiens certaines conclusions grâce à une certaine technique, ou à un ensemble de techniques. Ensuite, tu découvres que ta méthode est incorrecte ou que ton postulat de départ est faux. Tu reviens sur tes premiers résultats et tu recommences tout à zéro, avec une autre technique et de nouveaux algorithmes d'analyse.]<<<<<
- Stark (20:09:11/10-04-54)

>>>>>[Mais ça ne s'est *pas* passé comme ça dans le cas des études de longévité. Il ne s'est produit aucune découverte ni même de changement mineur dans le domaine de la recherche métabolique susceptible de jeter le doute sur la validité des techniques utilisées. J'ai lu le compte-rendu des recherches et leurs paradigmes expérimentaux et algorithmes d'analyse étaient parfaits. Les résultats *prouvent* - encore aujourd'hui - que les elfes vivent bien plusieurs siècles. Pourquoi les labos ont-ils renié leurs conclusions ? Ça n'a aucun sens.]<<<<<
- Babs (20:11:03/10-04-54)

>>>>>[C'est pourtant évident, non ? Quelqu'un est allé les voir et leur a proposé de l'argent, ou bien a menacé de compromettre leur financement (ou leur vie, pour ce que j'en sais). Ce quelqu'un s'est débrouillé pour qu'ils aient tout intérêt à revenir sur leurs déclarations.

Et qui aurait pu avoir intérêt à dissimuler ce genre de résultats ? Ça me paraît clair - les elfes de Tir Tairngire.

Ce n'est pas comme ça que ça s'est passé ? Spes, toi qui es au courant ?]<<<<<
- Bluegenes (20:24:34/10-04-54)

>>>>>[Oui. Il y a eu des pressions.]<<<<<
- Spes (20:25:01/10-04-54)

>>>>>[*Pourquoi ?*]<<<<<
- Babs (20:25:37/10-04-54)

>>>>>[Affaire d'État. Je ne sais pas qui précisément a pris la décision ni pourquoi.]<<<<<
- Spes (20:26:29/10-04-54)

>>>>>[C'est pourtant foutrement évident, non ? Les elfes n'ont pas envie que nous apprenions qu'ils vivront quatre fois plus longtemps que nous.]<<<<<
- Bluegenes (20:28:01/10-04-54)

>>>>>[Et pourquoi ? Parce que les bouffeurs de pissenlits ne veulent pas nous voir interférer avec leurs plans de domination du monde - plans qu'ils mettront plusieurs siècles à mener à bien.]<<<<<
- Alamo Warrior (20:28:57/10-04-54)

>>>>>[Qui a laissé entrer ce crétin de faciste dans le fichier ?]<<<<<
- Stark (20:29:31/10-04-54)

>>>>>[Cette attitude est l'illustration parfaite des raisons qui nous ont poussés à dissimuler notre plus grande longévité. La

connaissance de cet avantage génétique aurait sans aucun doute rallumé la flamme de la haine contre notre espèce. Nous pouvons comprendre cette réaction qui n'est que trop naturelle. Nous aussi, si nous devions découvrir une race jouissant d'une longévité plusieurs fois supérieure à la nôtre, nous ressentirions les affres de l'envie, de la jalousie et de la haine.

La réciproque de cette jalousie est un sentiment d'infériorité. Nous craignions de voir les autres métatypes dotés d'une existence plus courte se considérer comme indignes ou insignifiants, et perdre ainsi leur vitalité et leur élan. D'un point de vue éthique, nous ne pouvions pas laisser ce désastre se produire. Même si les scientifiques jettent toujours l'anathème sur la censure et la suppression de la vérité, nous - la communauté scientifique de Tir Tairngire, avons donc demandé au gouvernement de prendre les mesures qui s'imposaient. Nous n'avons pas caché la vérité pour de ténébreux motifs comme nous en prête Alamo Warrior. Nous l'avons fait pour protéger nos frères des autres métatypes contre un grave traumatisme psychologique.

Par ailleurs, nos laboratoires de recherche travaillent d'arrache-pied à isoler la source de la durée de vie des elfes. Si un "gène de la longévité" pouvait être découvert, nos généticiens pourraient parvenir à inclure le bénéfice d'une durée de vie prolongée aux futures générations des autres métatypes.]<<<<<

- Dr. Finn O'Doul, professeur cuculanan de génétique, Willamette University (20:35:29/10-04-54)

>>>>>[Mec, je crois que je pourrais me faire à l'idée de vivre 500 ans...]<<<<<

- Anton (20:35:58/10-04-54)





>>>>>[Oh, allez, tu ne vas pas croire ces conneries, bonhomme. Ce n'est qu'un écran de fumée, et plutôt transparent avec ça. Si les elfes voulaient seulement éviter de se rendre impopulaires, ils n'auraient pas étouffé les recherches au risque de se faire haïr encore plus par les autres métatypes. Ce serait une stupide erreur de tactique, que le gouvernement du Tir n'aurait jamais commise.

Non, les elfes dissimulent la vérité pour une autre raison. Peut-être pas pour devenir maîtres du monde, mais pas non plus par gentillesse et compassion, tu peux en être sûr.]<<<<<

- Bluegenes (20:39:13/10-04-54)

>>>>>[Alors j'en reviens à ma question de départ : combien de temps vivent les elfes ?]<<<<<

- Fischer (20:40:02/10-04-54)

>>>>>[Je dirais que la plupart des elfes Éveillés en 2011 ou après peuvent espérer voir un jour leur 400ième anniversaire, sauf maladie ou accident. Comme chacun sait, les elfes se développent physiquement et mentalement à la même vitesse que les humains. Mais lorsqu'ils atteignent l'âge de 25 ans, leur équilibre métabolique est "gelé" et ils cessent de montrer des signes de vieillissement aussi bien physique que mental. On pense que la sénilité s'installe au cours de leurs 100 dernières années d'existence. Du moins est-ce ce qu'on nous enseigne dans les écoles du Tir.]<<<<<

- Spes (20:42:13/10-04-54)

>>>>>[...Quatre cents...?]<<<<<

- Fischer (20:43:18/10-04-54)

>>>>>[Mais tu sais que certains elfes ont vécu beaucoup plus vieux que ça, n'est-ce pas, Spes ?]<<<<<

- Doc (20:43:56/10-04-54)

>>>>>[Quoi ?]<<<<<

- Babs (20:43:59/10-04-54)

>>>>>[Non, je ne le *sais* pas.]<<<<<

- Spes (20:44:04/10-04-54)

>>>>>[Tu le soupçonnes de façon quasi certaine, alors.]<<<<<

- Doc (20:44:10/10-04-54)

>>>>>[Spes ?]<<<<<

- Doc (20:46:48/10-04-54)

>>>>>[Oui. Je le soupçonne.]<<<<<

- Spes (20:48:40/10-04-54)

>>THE BIG "D" se joint à la conversation

>>>>>[De combien plus vieux ?]<<<<<

- Bluegenes (20:49:00/10-04-54)

>>>>>[Je l'ignore.]<<<<<

- Spes (20:49:17/10-04-54)

>>>>>[Est-ce que tu es en train de dire ce que je *pense* que tu es en train de dire ? Je veux dire, on a tous entendu ces histoires qui circulent sur l'immortalité des elfes (ou de certains elfes, en tout cas).]<<<<<

- Fischer (20:50:06/10-04-54)

>>>>>[Ouais, j'ai entendu ça moi aussi. Kham l'ork délirait là-dessus, il y a quelques mois.]<<<<<

- Harrison (20:50:48/10-04-54)

>>>>>[Kham pourrait bien avoir raison - et toi aussi, Fischer. J'ai mené mes propres recherches sur le génome elfique, et j'ai découvert un gène dans l'intron entre le loci telév et l'incé 31 sur le chromosome 4 - je l'appelle "l'interrupteur chronologique". Ce gène empêche la dégradation naturelle des fonctions biologiques - il "arrête le chrono", si tu veux. En modifiant le métabolisme de l'individu, il bloque effectivement le processus de vieillissement au point où il a débuté.

Autant que je puisse le dire, ce gène est présent dans tous les métatypes mais n'est vraiment développé que chez certains elfes. Apparemment, il s'active en présence d'un haut degré de mana. Comment ou pourquoi, je n'en sais rien.]<<<<<

- Doc (20:53:59/10-04-54)

>>>>>[C'est exactement ce que disait Spes. Les elfes sont "congelés" à 25 ans et ne commencent à vieillir qu'une centaine d'années avant de passer l'arme à gauche.]<<<<<
- Fischer (20:54:21/10-04-54)

>>>>>[Ce n'est qu'en partie vrai. Une fois déclenché, l'interrupteur chronologique bloque le processus de vieillissement. *Mais je n'ai rien trouvé qui éteigne ensuite cet interrupteur.*]<<<<<
- Doc (20:55:08/10-04-54)

>>>>>[Conneries.]<<<<<
- Stark (20:55:39/10-04-54)

>>>>>[Mais non. Doc nous a envoyé ses paramètres de recherche, à moi et au Dr. Derek McLean à Berkeley, et nous a demandé de refaire ses calculs - *sans* nous indiquer, je dois le préciser, les résultats auxquels elle était parvenue.

Nous sommes tous les deux arrivés exactement aux mêmes résultats, pour en tirer les mêmes conclusions. Le prétendu interrupteur chronologique est bien le code génétique de l'immortalité.]<<<<<
- Sagan (20:56:48/10-04-54)

>>>>>[McLean est un zéro. Sa réputation dans le monde scientifique ne vaut pas un clou.]<<<<<
- Stark (20:57:02/10-04-54)

>>>>>[Pas d'accord. Sûr, il a écrasé pas mal d'orteils avec ses théories peu conventionnelles et beaucoup de scientifiques doctrinaires voudraient le voir confit dans un bocal. Mais la science n'est pas un concours de popularité.]<<<<<
- Sagan (20:58:10/10-04-54)

>>>>>[Okay, supposons que je t'accorde ton interrupteur chronologique. Tu prétends qu'une fois déclenché, il n'y a rien pour l'arrêter. Pas même un gène complémentaire quelque part ailleur dans le génome ? Peut-être sur l'intron dé 214 du chromosome 12 ? Il semblerait "bouché" jusqu'à ce que quelque chose le déclenche, après quoi il viendrait masquer l'interrupteur chronologique et relancerait le processus de vieillissement. Ça te paraît impossible ?]<<<<<
- Stark (21:00:14/10-04-54)

>>>>>[Je n'ai trouvé aucune preuve de l'existence d'un tel gène complémentaire.]<<<<<
- Doc (21:00:54/10-04-54)

>>>>>[Ce n'est pas ce que je t'ai demandé. Ce que je suggère est-il possible, oui ou non ?]<<<<<
- Stark (21:01:30/10-04-54)

>>>>>[Tu *sais* que c'est possible. Simplement, je n'en ai vu aucune preuve nulle part.]<<<<<
- Doc (21:02:03/10-04-54)



>>>>>[C'est comme l'histoire du cygne noir, non ? Ce n'est pas parce que tu n'en as jamais vu que ça n'existe pas.]<<<<<
- Stark (21:02:49/10-04-54)

>>>>>[Eh, cool, Stark. Pourquoi tu t'énerves comme ça ? C'est juste une discussion théorique.]<<<<<
- Babs (21:03:21/10-04-54)

>>>>>[Vraiment ? Je me le demande. Le docteur Samantha Stark a longtemps travaillé en tant que consultante pour le Tir - en particulier à la Willamette University, et plus spécifiquement pour le docteur Finn O'Doul, l'elfe qui parlait si bien d'étouffer les recherches sur la longévité. Ça me paraît une drôle de coïncidence qu'une ancienne "gâchette" d'O'Doul se donne tout ce mal pour fusiller les commentaires de Doc sur l'immortalité elfique.]<<<<<
- Slider (21:05:08/10-04-54)

>>>>>[C'est vrai qu'il m'est *arrivé* de travailler pour O'Doul, mais je n'ai pas eu le moindre rapport avec le Tir depuis trois

ans. Est-ce que mes associations passées doivent modifier la vérité ? Je ne le pense pas.]<<<<<

- Stark (21:05:47/10-04-54)

>>>>>[Si Doc a raison, voilà qui soulève un tas de questions, 'trouvez pas ? Par exemple, s'il *existe* aujourd'hui des elfes immortels - probablement nés durant le dernier cycle de mana haute, parce que je les vois mal survivre tout au long des 12.000 ans des *deux* derniers mondes - *où sont-ils passés durant le cycle de mana basse ?]*<<<<<

- Bluegenes (21:06:10/10-04-54)

>>>>>[Peut-être qu'ils hibernaient ?]<<<<<

- Fischer (21:06:51/10-04-54)

>>>>>[Possible. Ou peut-être qu'ils conservaient simplement un profil bas. Selon le calendrier maya, le Quatrième Monde - le dernier pic dans le cycle de la mana - culminait aux alentours de 5.000 avant J.-C. Quand le cycle a été bouclé et que la mana est retombée, peut-être que les immortels ont simplement pris le maquis - plié leur oreilles, modifié leurs traits, je ne sais pas, histoire de se faire passer pour des humains.]<<<<<

- Bluegenes (21:08:11/10-04-54)

>>>>>[Mais 5.000 avant J.-C., c'était quelque chose comme l'Âge de Bronze, non ? Est-ce qu'ils auraient su comment opérer la transition ?]<<<<<

- Kara (21:09:28/10-04-54)

>>>>>["Technologiquement primitif" ne signifie pas stupide, Kara. Les gens de l'Âge de Bronze n'étaient peut-être pas aussi *bien informés* que nous, mais ça ne veut pas dire qu'ils n'étaient pas aussi *intelligents*. Et si on accepte qu'il y ait des immortels, quel âge avaient-ils au moment où la courbe s'est inversée et où il leur a fallu se planquer ? Deux cents ans ? Mille ? Tu dois accumuler une bonne dose de jugeote, d'astuce et - disons le mot - de *sagesse* en une telle période de temps.

Mais dites-moi - vous croyez *vraiment* qu'il existe des immortels ?]<<<<<

- Curious Curator (21:11:09/10-04-54)

>>>>>[C'est scientifiquement possible. Bien sûr, on n'a aucun moyen de savoir s'il en reste en vie actuellement. Après tout, le gène de l'immortalité ne procure aucune défense contre les accidents et autres morts non-naturelles.]<<<<<

- Doc (21:11:38/10-04-54)

>>>>>[D'accord avec ça. La longévité biologique peut très bien n'avoir aucune incidence sur la durée de vie quand on mène une existence périlleuse. Combien tu connais de Shadowrunners qui sont morts dans leur lit, par exemple ?]<<<<<

- Slider (21:12:18/10-04-54)

>>>>>[Ça a l'air de coller, non ?]<<<<<

- Fischer (21:13:00/10-04-54)

>>>>>[En tout cas ça expliquerait beaucoup de choses.]<<<<<

- Harrison (21:13:23/10-04-54)

>>>>>[C'est que des conneries, et vous le savez très bien, tous. *L'immortalité ?* De quoi on parle, ici, de science-fiction ?]<<<<<

- Stark (21:13:52/10-04-54)

>>>>>[J'ai l'impression pour ma part que beaucoup de choses qui relevaient de la "science-fiction" ou de la "fantasy" dans l'ancien monde sont devenues réalité dans celui-ci. Je suis heureux de vous voir éclaircir tout ceci aussi rapidement, quoique si ça ne dépendait que de moi vous sauriez déjà tout depuis longtemps. Je vais simplement ajouter quelques mots, rien de trop compromettant de peur que certains de mes amis ne me fassent empailler pour me poser au-dessus de la cheminée.

Tout d'abord, méfiez-vous des calendriers. Comme les livres d'histoire, ils sont souvent écrits par les vainqueurs. Mais j'admets que les Mayas ont été plus précis que la plupart.

Ensuite, méfiez-vous des stéréotypes. Je peux prédire un développement rapide à cette paranoïa d'une "conspiration



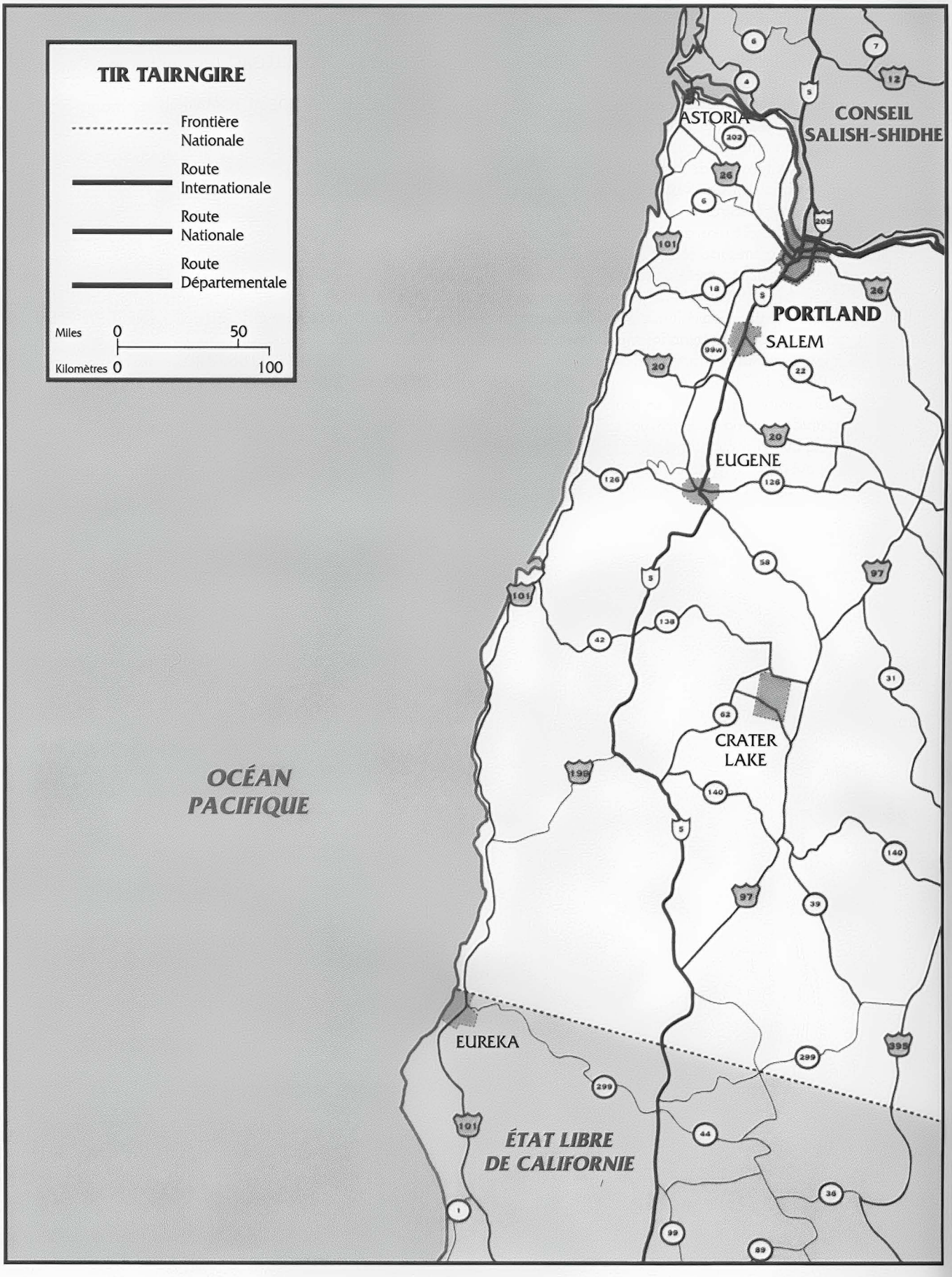
elfique". Naturellement, vous avez le droit d'être inquiets à l'idée qu'on vous ment, mais n'allez pas systématiquement imaginer le pire. Tous les elfes ne sont pas des bâtards tortueux et manipulateurs, de même que tous les dragons ne sont pas des aspirants maîtres du monde amoraux et condescendants. Certains d'entre nous sont même très fréquentables.

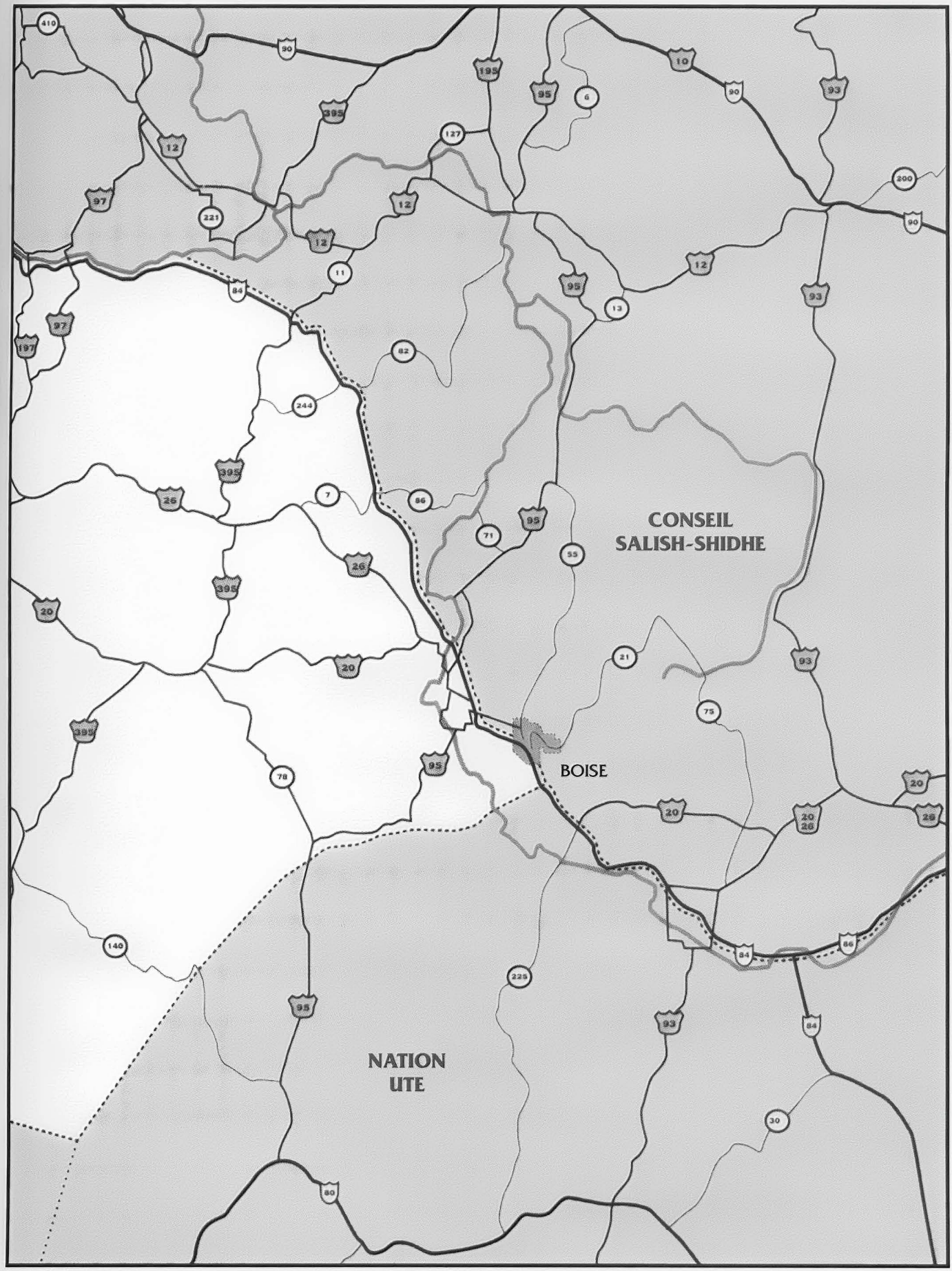
Enfin, faites attention à ne pas vous intéresser de trop près à n'importe qui. Dorothy a eu de la chance quand elle a regardé derrière le rideau en Oz. Aurait-elle revu le Kansas si le magicien s'était appelé Ehran ?

Et comme ma présence et mes commentaires déclenchent manifestement les programmes de recherche d'un bon ami à moi, je pense que je vais clore ce forum avant qu'il ne nous rejoigne pour tout embrouiller ou qu'il ne prenne des mesures avant archivage. Son intrusion dans le nœud déclenchera de toute façon une sauvegarde automatique à Denver. Ainsi donc, salut à tous, on se reverra à la tridéo.]<<<<<

- The Big "D" (21:22:12/10-04-54)

>>ALERTE INTRUSION !
>>ALERTE INTRUSION !
>>SÉQUENCE CODE ILLÉGALE !
>>ÉCHEC SYSTÈME !
>>DÉBUT SAUVEGARDE AUTOMATIQUE
>>ÉCHEC SYSTÈME !
>>ÉCHEC SYSTÈME !
>>ÉCHEC SYSTÈME !
>>ÉCHEC SYSTÈME !
>>ÉCH
>>
>>
>>
:: ATTENTION !
:: LE NŒUD AUQUEL VOUS ÊTES CONNECTÉ A CESSÉ DE TRANSMETTRE
:: PRIÈRE DE RÉESSAYER PLUS TARD
:: MERCI ET BONNE JOURNÉE !


TIR TAIRNGIRE
Frontière Nationale
Route Internationale
Route Nationale
Route Départementale
Miles 0 50
Kilomètres 0 100
ASTORIA
CONSEIL SALISH-SHIDHE
PORTLAND
SALEM
EUGENE
CRATER LAKE
EUREKA
OCÉAN PACIFIQUE
ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE


CONSEIL
SALISH-SHIDHE
BOISE
NATION
UTE

TIR TAIRNGIRE™



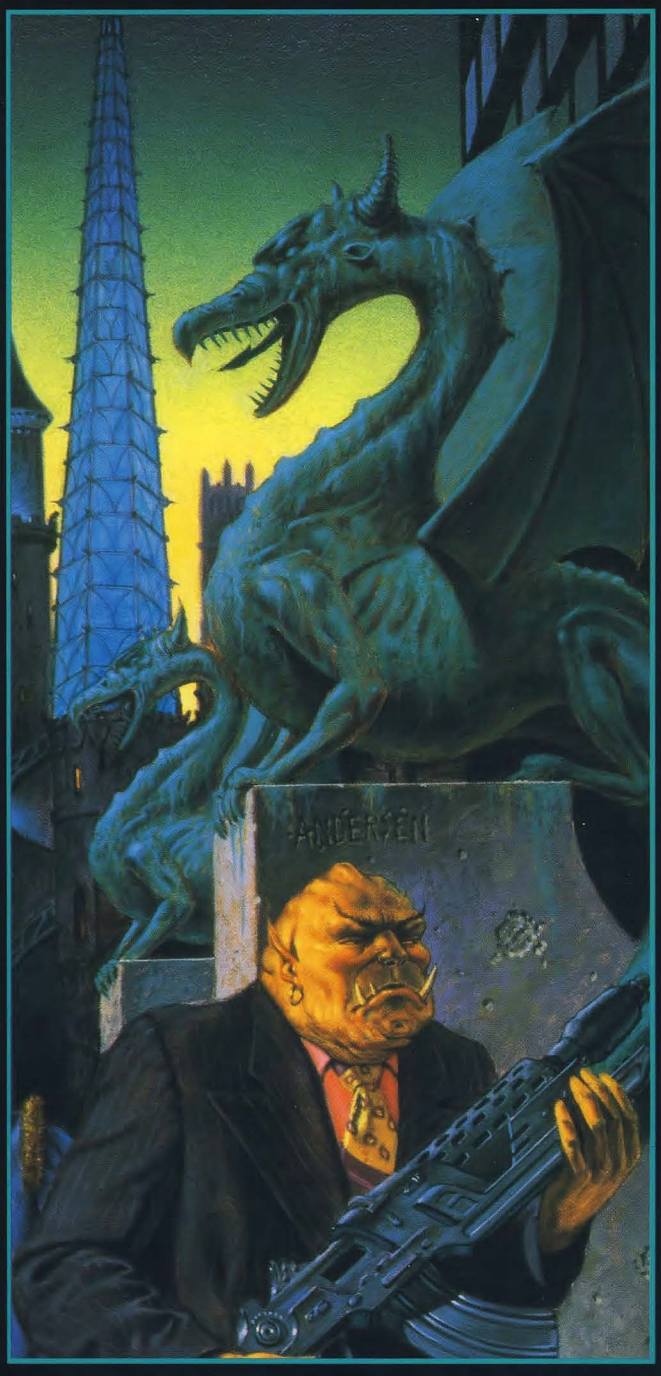
SHADOWRUN

TIR TAIRNGIRE™

Une Nation du Futur Construite sur les Traditions du Passé

Un courageux témoignage soulève enfin un coin du voile sur la Terre Promise, longtemps drapée dans son mystère : **Tir Tairngire**. Comment est-elle née, qui en tient les rênes, que nous réserve son futur ? Pour la première fois, un guide fait la lumière sur la nation elfique dans tout l'éclat de sa gloire et de ses dangers. Un horizon nouveau plein de merveilles et de périls !

Tir Tairngire est un supplément pour **Shadowrun**. Il présente en détails l'histoire, la société, le gouvernement et les mystères du Tir, le pays des elfes d'Amérique du Nord.



SHADOWRUN ®, et TIR TAIRNGIRE ™ sont des marques déposées de FASA Corporation. © 1990 et 1994 FASA Corporation. Tous droits réservés.
Version française éditée sous licence par : JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

215 F - S514

9 782740 801222

ISBN : 2-7408-0122-X